

Perancangan Web *E-Commerce* Pada PT. Tata Makmur Sejahtera Sukabumi

Rina Riniawati¹, Yusti Farlina², Tya Septiani Nurfauzia Koeswara³

¹AMIK BSI Sukabumi
e-mail: rina.ri@bsi.ac.id

²AMIK BSI Sukabumi
e-mail: yusti.yfa@bsi.ac.id

³AMIK BSI Sukabumi
e-mail: tyaseptianinurfauziakoeswara@gmail.com

Abstraksi

PT. Tata Makmur Sejahtera adalah suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan berbagai barang seperti makanan, minuman, bahan sembako dan lain sebagainya, sistem terkomputerisasi sudah merupakan keharusan dalam kemajuan suatu perusahaan yang sudah berjalan lancar. PT. Tata Makmur Sejahtera merupakan perusahaan yang belum mempunyai sistem terkomputerisasi terutama dalam kegiatan penjualan dan promosi produk nya, di PT. Tata Makmur Sejahtera dalam pengolahan datanya masih menggunakan sistem manual dari mulai pengecekan barang, perhitungan penjualan, pembuatan laporan dan pengiriman barang nya. Untuk itu, dibuatlah Tugas Akhir mengenai perancangan *web e-commerce* yang menjual berbagai produk makanan dan minuman, dan perancangan *web e-commerce* merupakan solusi untuk memudahkan .karyawan dalam bekerja di perusahaan, segi pemasaran dan pemanfaatan waktu yang lebih efisien.

Kata Kunci : Perancangan, Web, *E-Commerce*, Barang

Abstract

PT. Tata Makmur Sejahtera is a company engaged in the sale of a variety of goods such as food, beverages, foodstuffs and so forth, computerized systems is a necessity in the progress of a company which has been running smoothly. PT. Tata Makmur Sejahtera is a company that does not have a computerized system, especially in sales activities and the promotion of its products, in PT. Tata Makmur Sejahtera in data processing still use manual system of start checking the goods, the sales calculation, report generation and delivery of its goods. To that end, made Final regarding e-commerce web design that sells various food products and beverages, and e-commerce web designing is a solution to facilitate .karyawan in working in the company, in terms of marketing and a more efficient use of time.

Keywords: Design, Website, E-Commerce, Goods

1. Pendahuluan

Teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, terutama dalam dunia bisnis perdagangan (Maryama, 2013). Persaingan dalam dunia bisnis yang semakin tinggi mengharuskan perusahaan-perusahaan untuk lebih cekatan menghadapi situasi seperti ini dengan terus memperbaiki dan mengembangkan sistem yang ada agar tetap mempertahankan eksistensinya. Kemajuan di bidang teknologi, komputer, dan telekomunikasi mendukung perkembangan teknologi internet (Irmawati,2011).

Internet merupakan sarana elektronik yang dapat dipergunakan untuk berbagai aktivitas seperti komunikasi, riset, transaksi bisnis dan

lainnya. Teknologi internet menghubungkan ribuan jaringan komputer individual dan organisasi di seluruh dunia sehingga teknologi internet begitu populer (Rahmidani,2015).

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang sangat berkembang dalam dunia internet. Pengguna sistem ini bisa menguntungkan beberapa pihak, baik pihak pelanggan maupun penjual. Konsep *E-Commerce* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan model belanja konvensional. Selain proses transaksi bisa lebih cepat, produk yang dijual dapat dipromosikan secara lengkap (Widyaningsih,2013). Namun tidak semua

perusahaan dagang memanfaatkan teknologi sistem *e-commerce*, misalnya saja PT. Tata Makmur Sejahtera, semua transaksi penjualan masih dilakukan dengan manual, mulai dari pemesanan sampai pembayaran.

Diharapkan aplikasi ini dapat membantu pihak vendor untuk mempromosikan produknya dan mempermudah dalam pengelolaan *e-commerce* yang dimiliki. juga dapat membantu pihak konsumen yang ingin mendapatkan informasi dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke toko serta mengetahui perkembangan stok koleksi terbaru dan tren pakaian tanpa harus menghubungi vendor via sms/telepon (Haryanti, Tri, 2011).

2. Metode Penelitian

Metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah, yaitu:

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode *water fall* yang terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini sangat menekankan pada masalah pengumpulan kebutuhan pengguna pada tingkatan sistem dengan menentukan konsep sistem beserta antarmuka yang menghubungkannya dengan lingkungan sekitar. Hasilnya berupa spesifikasi sistem.

2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Proses perancangan sistem ini difokuskan pada empat atribut, yaitu struktur data, refrensensi antarmuka,

dengan menggunakan arsitektur perangkat lunak, dan interaksi antar objek di dalam kelas.

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya.

B. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengunjungi langsung PT. Tata Makmur Sejahtera dan melakukan pengamatan-pengamatan terhadap sistem yang berjalan di perusahaan tersebut, sehingga dapat diperoleh data yang tepat dan akurat.

2. Wawancara

Untuk mendapatkan informasi secara lengkap, dilakukan metode tanya jawab dengan narasumber (pimpinan dan karyawan) mengenai semua sistem yang ada pada PT. Tata Makmur Sejahtera.

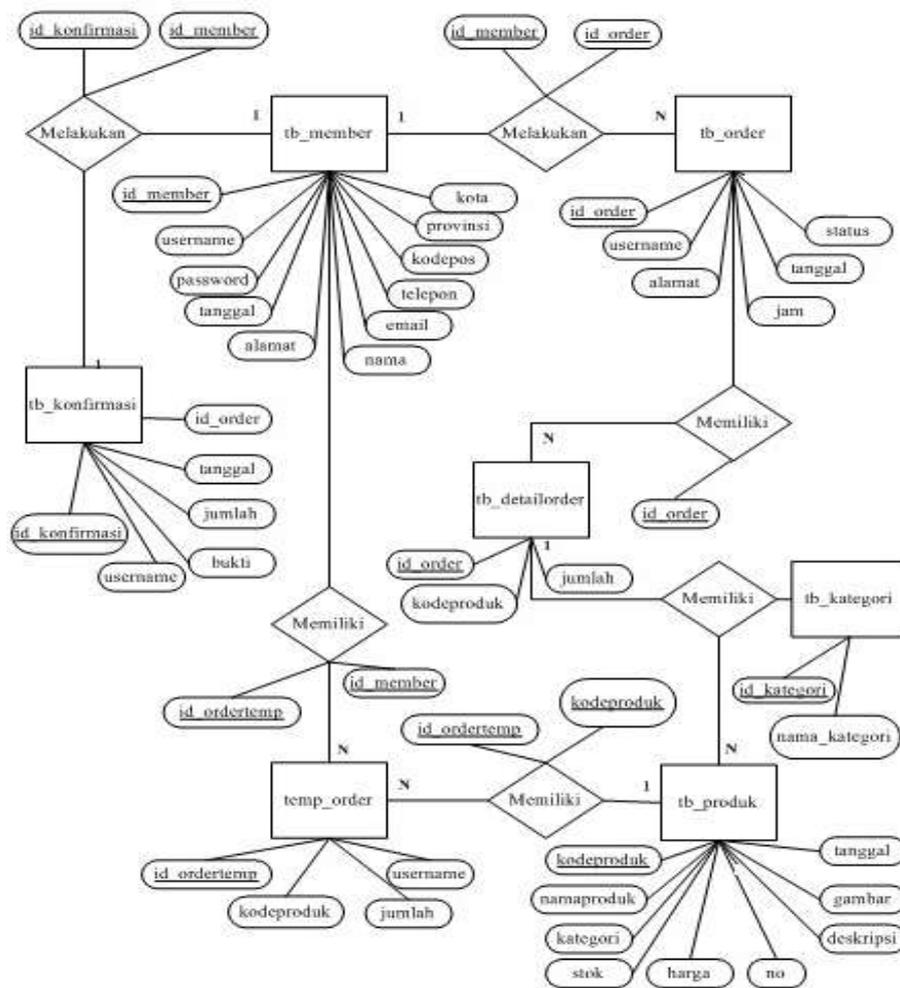
3. Studi Pustaka

Dilakukan dengan cara mencari informasi dari berbagai *literature*, buku-buku dan jurnal ilmiah yang berhubungan dengan pembuatan sistem penjualan online (*e-commerce*) pada PT. Tata Makmur Sejahtera.

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut akan dijabarkan hasil dari penelitian perancangan web *e-commerce*.

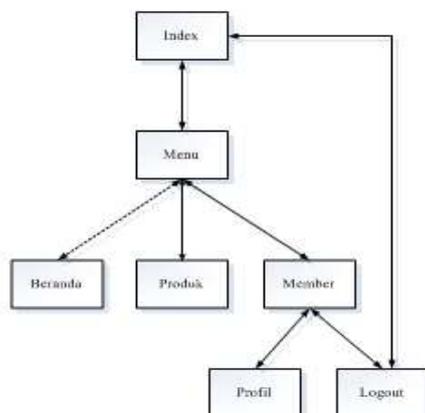
3.1. *Entity Relationship Diagram*



Sumber : Penelitian (2016)

Gambar 1. Entity Relationship Diagram

3.2. Struktur Navigasi Member



Gambar 2 Struktur Navigasi Member

3.2. Implementasi dan Pengujian Unit

A. Implementasi Login Admin



Gambar 3. Implementasi Login Admin

B. Implementasi Login Member

Gambar 4 Implementasi Login Member

C. Implementasi Daftar Member

Gambar 5 Implementasi Daftar Member

D. Implementasi Halaman Produk



Gambar 6 Implementasi Halaman Produk

E. Implementasi Keranjang Belanja

Gambar 7 Implementasi Keranjang Belanja

F. Implementasi Informasi Pengiriman

Gambar 8 Implementasi Informasi Pengiriman

G. Implementasi Metode Pembayaran

Gambar 9 Implementasi Metode Pembayaran

4. Kesimpulan

Berikut beberapa kesimpulan yang dapat dijelaskan diantaranya:

- a. Dalam penginputan, pengeditan dan penghapusan data masih secara manual terkadang ada data yang hilang.
- b. Kurangnya media promosi sehingga tidak banyak masyarakat, outlet, warung dan grosir yang mengetahui adanya PT. Tata Makmur Sejahtera yang menjual berbagai barang dalam bidang makanan. Dalam melakukan promosi, bagian *marketing* harus turun langsung ke lapangan, dalam menawarkan produknya.
- c. Dengan dibuatnya *website* ini admin dapat lebih mudah untuk penginputan, pengeditan, dan penghapusan data, sampai dengan pencetakan laporan bulanan.
- d. Transaksi penjualan masih dilakukan dengan manual, pembeli atau calon konsumen harus datang langsung ke perusahaan untuk membeli produk atau melakukan pemesanan kepada sales (bagian *marketing*).

(KOMPUTA). ISSN: 2089-9033.
Hal. 45-52

Referensi

- Haryanti, Sri, Tri Irianto. 2011. Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus. *Journal Speed: Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Volume 3 No. 1. ISSN: 1979-9330. Hal. 8- 14
- Irmawati, Dewi. 2011. Pemanfaatan E-Commerce Dalam Dunia Bisnis. *Jurnal Ilmiah Oriasi Bisnis*. Edisi Ke-IV ISSN: 2085-1375. Hal. 95-112
- Maryama, Siti. 2013. Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha. *Jurnsl Liquidity*. Vol 2 No. 1. Hal. 73-79
- Rahmidani, Rose. 2015. Penggunaan E-Commerce Dalam Bisnis Sebagai Sumber Keunggulan Bersaing Perusahaan. SNEMA:Padang. ISBN: 978-602-17129-5-5. Hal. 344-352
- Widyaningsih, Vika. 2013. Pembangunan Website *E-Commerce* Pada Toko Pelangi Baby Shop. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*