

E-COMMERCE PADA MASDOKUSNACK.ID

Febby Nanda Utami¹, Masdiana²

Program Studi Akuntansi, Politeknik Jambi, Jambi, Indonesia

E-mail: febbynandautami@gmail.com

Abstract

MASDOKUSNACK.ID is one of the UMKM that sell snack and in promotions using brochures and sales that have to wait for the arrival of customers to place. Is there a problem that is a small promotion and requires a large cost, difficult to increase sales and explanation of product information is less clear. Therefore, this research aims to find PHP e-commerce system and MySQL database where the researcher develops system with waterfall method and uses unified model language model system approach using usecase diagram, activity diagram, class diagram and flow diagram diagram. The new system has input data ie admin data input, category data, product data, expedition data, sales input and output that generate customer data, product data, order data, data delivery of goods, payment data and forum data arranged to facilitate MASDOKUSNACK.ID in promotion and can increase sales with big amount, giving facility for member to order product, giving facility for employees to processing product data.

Keywords: *UMKM, E-Commerce, Web, Information Systems, Optimal*

Pendahuluan

Di era digitalisasi saat ini, segala sesuatu yang berhubungan dengan informasi tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Informasi yang cepat, tepat dan akurat sangat penting di era digital saat ini sehingga memberikan banyak kemudahan bagi manusia dalam menjalankan pekerjaannya sehari-hari. Misalnya dalam dunia perdagangan, dalam melakukan transaksi bisnis sebagai pembeli tidak harus bertemu langsung dengan penjual seperti di pasar tradisional, tetapi hanya melalui media elektronik yang terhubung secara online yang dikenal dengan *e-commerce*. Informasi yang akan dibutuhkan oleh pengguna. Sistem informasi ada banyak jenis seperti sistem informasi manajemen dan sistem informasi akuntansi, ada satu sistem

yang mendukung untuk berjalannya sistem tersebut yaitu sistem informasi berbasis *website* sebagai pendukung keputusan yang lebih cepat dan akurat.

E-Commerce adalah Proses jual beli produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Cara berbelanja di *e-commerce* memiliki banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan cara berbelanja konvensional. Selain itu proses transaksi bisa lebih cepat dan bisa melihat informasi produk secara lengkap dan juga sudah banyak digunakan oleh perusahaan atau toko yang menjual makanan.

Penggunaan internet untuk aktivitas transaksi bisnis dikenal dengan istilah Electronic Commerce (E-Commerce). E-Commerce dapat terjadi antara organisasi bisnis dengan

konsumen, meliputi penggunaan Internet dan World Wide Web untuk penjualan produk dan pelayanan untuk konsumen Doolin, et al., (2005) dalam jurnal (Shabur Miftah Maulana, Heru Susilo & Riyadi 2015). Penggunaan *e-commerce* telah mengalami peningkatan di Indonesia (DailySocial dan Veritrans, 2012). Penggunaan internet untuk transaksi bisnis sudah dianggap sebagai suatu hal yang penting, hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah pengusaha yang menggunakan *e-commerce* dalam perusahaannya.

Menurut McLeod dalam jurnal (Shabur Miftah Maulana, Heru Susilo & Riyadi 2015). Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pengertian dari *e-commerce* adalah menggunakan internet dan komputer dengan browser web untuk mengenalkan, menawarkan, membeli dan menjual produk. Manfaat dengan penerapan *e-commerce* sebuah perusahaan dapat memiliki sebuah pasar internasional. Bisnis dapat dijalankan tanpa harus terbentur pada batas negara dengan adanya teknologi digital. Biaya operasional dapat ditekan sedikit mungkin. Mempercepat waktu pemrosesan dan mengurangi resiko human error. Mengurangi penggunaan kertas dalam berbagai aktifitas pengerjaan mulai dari mendesain, memproduksi, pengiriman, pendistribusian hingga marketing.

MASDOKUSNACK.ID adalah UMKM yang bergerak di bidang penjualan makanan ringan / snack seperti Kerupuk Rambak, Pangsit, Basreng, Keripik Tempe, Untir-Untir, Jangek, Pempek Sutra, Salad Buah dan aneka snack lainnya. MASDOKUSNACK.ID dalam melakukan promosi saat ini menggunakan brosur atau dari orang ke orang sehingga jangkauan area promosinya sangat sedikit dan informasi tentang produk yang ditawarkan tidak lengkap. Dengan adanya brosur atau selebaran, maka promosi membutuhkan biaya yang besar dan memakan waktu yang lama sehingga promosinya masih belum maksimal. Dalam penjualan MASDOKUSNACK.ID sulit untuk meningkatkan omzet penjualan karena pesanan hanya datang dari pelanggan yang datang ke tempat atau melalui telepon. Oleh karena itu, MASDOKUSNACK.ID membutuhkan

sistem *e-commerce* yang menggunakan bahasa pemrograman PHP & database Mysql yang dapat membantu mempromosikan produk secara detail dan dapat dilihat oleh seluruh Indonesia serta dapat meningkatkan omzet penjualan karena pelanggan dapat memesan produk tanpa harus datang ke tempatnya secara langsung. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada MASDOKUSNACK.ID dengan judul : “*E-Commerce* Pada MASDOKUSNACK.ID Jambi”.

Landasan Teori

Menurut Komarudin et al dalam jurnal (Siti Mukaromah dan Dadi Rosadi 2015) , menyatakan bahwa *E-Commerce* dalam *intenet* dapat dikenali melalui adanya fasilitas pemasangan iklan, penjualan, dan *service support* terbaik bagi seluruh pelanggannya dengan menggunakan sebuah toko *online* berbentuk *web* yang setiap harinya beroperasi selama 24 jam.

Menurut Madcoms dalam jurnal (Siti Mukaromah dan Dadi Rosadi 2015), jenis *e-Commerce* dapat diklasifikasikan menjadi 4 (empat) macam, yaitu:

1. *Business to Business (B2B)*
Merupakan model *e-Commerce* antara dua perusahaan yang sudah saling memiliki hubungan, contohnya adalah *e-Commerce* antara sebuah foto dengan suppliernya.
2. *Business to Consumer (B2C)*
Merupakan model *e-Commerce* dimana perusahaan yang berhubungan langsung dengan konsumen. Model ini yang paling sering dijumpai, contohnya adalah hubungan antara sebuah toko pelanggannya.
3. *Consumer to Business (C2B)*
Merupakan kebalikan dari model B2C, pada model ini yang menawarkan produk dan jasa / layanan adalah perorangan, yang menawarkan produk dan jasa / layanan kepada perusahaan-perusahaan tertentu.
4. *Consumer to Consumer (C2C)*
Merupakan model *e-Commerce* yang menghubungkan transaksi antara individu dengan individu perorangan secara langsung.

Business To Consumer adalah kegiatan *e-businesses* dalam pelayanan secara langsung kepada konsumen melalui barang dan jasa. Dengan penjualan langsung di internet, pemesanan dapat langsung dilakukan oleh konsumen dengan biaya yang sudah tercantum. Kelebihan dari B2C Sutarman dalam jurnal (Rudy, Suryan, Reindaldi dan Natalini 2012). adalah sebagai berikut:

1. Disebut dengan transaksi pasar.
2. Konsumen mempelajari produk yang ditawarkan melalui publikasi.
3. Membeli dengan electronic cash & sistem *secure payment*.
4. Meminta barang dikirimkan.

Menurut Rosa A. S dan M. Shalahuddin (2013) menyatakan bahwa "*Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat".

Menurut Rosa A. S dan M. Shalahuddin (2013) menyatakan bahwa "*Diagram aktivitas* atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak".

Menurut Rosa A. S dan M. Shalahuddin (2013) menyatakan bahwa "*Diagram kelas* atau *Class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem".

Menurut Indrajani (2011) mengungkapkan bahwa : "*Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program"

Menurut Bertha Sidik dan Husni I. Pohan (2012) menyatakan bahwa "*HTML* kependekan dari *Hyper Text Markup Language*. Dokumen *HTML* adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang".

Menurut Agung Baitul Hikmah, Deddy Supriadi, dan Tuti Alawiyah (2015) menyatakan bahwa "*PHP* merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessor*. *PHP*

tergolong sebagai perangkat lunak *open source* yang diatur dalam aturan general pupose licences (GPI)".

Menurut Anhar dalam jurnal Agus Prayitno dan Yulia Safitri (2015), menyatakan bahwa "*MySQL (My Structure Query Language)* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL Database Management System* atau *DMBS* dari sekian banyak *DMS*, seperti *Oracle, MS SQL, Postagre SQL*, dan lainnya".

Menurut Heni. A Puspitosari (2011) menyatakan bahwa "*Dreamweaver CS5* adalah salah satu *HTML* editor profesional yang berfungsi untuk mendesain *web* secara visual dan mengelola situs atau halaman *web*".

Menurut Bunafit Nugroho (2013) menyatakan bahwa "*XAMPP* adalah program *web* lengkap yang dapat ada pakai untuk belajar pemograman *web*, khususnya *PHP* dan *MySQL*, paket ini dapat didownload secara gratis dan legal".

Metodologi

Lokasi penelitian yang akan dilakukan penulis sebagai tempat untuk memperoleh data-data dan informasi untuk menyusun proyek akhir di sebuah *UMKM* yang bergerak dibidang penjualan snack yang dijadikan sebagai oleh-oleh dari Jambi. Usaha yang akan diteliti penulis bernama *MASDOKUSNACK.ID* yang berlokasi di Jl. Sunan Bonang No 97, Kelurahan Simpang Tiga Sipin, Kecamatan Kota Baru, Kota Jambi.

kerangka kerja penelitian yang di lakukan penulis yaitu

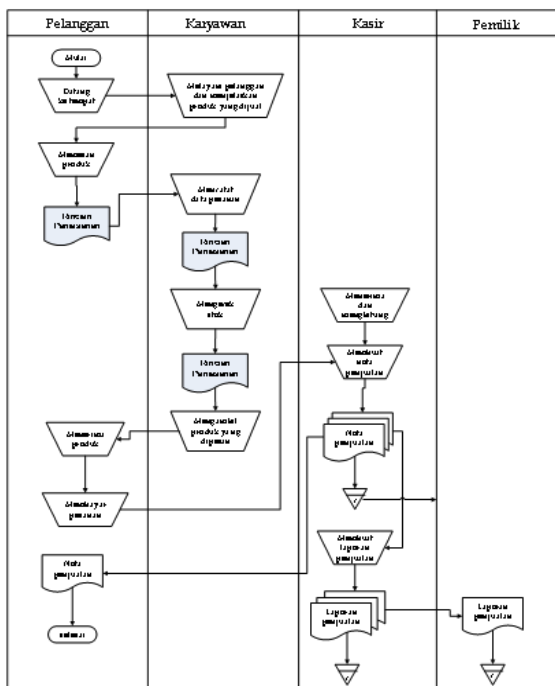
1. Perumusan masalah
2. Studi literatur
3. Pengumpulan dan Analisa Data
4. Pembangunan Sistem
5. Pengujian sistem dan implementasi sistem

MASDOKUSNACK.ID berada di daerah Jambi yang bergerak dalam bidang penjualan makanan ringan. Dan untuk sistem yang sedang berjalan saat ini untuk promosi masih menggunakan brosur, selebaran dan dari orang ke orang sehingga pelanggan dapat informasi dari sana dan untuk proses penjualan harus menunggu datangnya

pesanan baik dari pelanggan datang ke tempat atau melalui telepon, dan proses yang sedang berjalan untuk penjualan, antara lain :

1. Pelanggan datang ke tempat dan menanyakan stok serta harga produk sesuai dengan keinginan pelanggan
2. Pelanggan memesan produk
3. Kemudian karyawan mencatat data pesanan dan melakukan pengecekan stok produk di dalam gudang
4. Stok ada dan pelanggan menyetujui produk yang akan dibeli
5. Karyawan membuat nota penjualan dan pelanggan membayar sesuai jumlah uang pada nota penjualan
6. Kasir menerima uang dan memberikan nota lunas kepada pelanggan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada *flowchart* system yang sedang berjalan yang menjelaskan proses bisnis yang terjadi pada gambar 1.



Gambar 1. Flowchart Sistem yang Berjalan
Sumber : Data Diolah Penulis (2021)

Dari sistem yang sedang berjalan pada MASDOKUSNACK.ID ditemukan beberapa kendala yang terjadi, diantaranya yaitu :

1. Jangkauan promosi yang kecil hanya mencakup kota Jambi dan membutuhkan biaya yang cukup mahal untuk mencetak brosur dan selebaran.
2. Peningkatan omset penjualan yang tidak signifikan dikarenakan pesanan yang

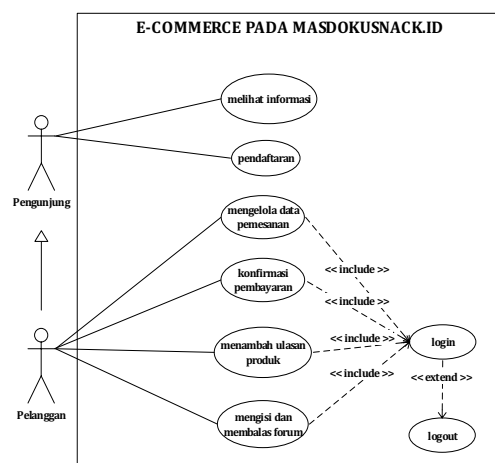
didapat dari pelanggan datang ke tempat atau melalui telepon.

3. Penjelasan produk yang kurang detail sehingga kesalahan informasi produk sering terjadi.

Use case diagram merupakan diagram yang dirancang untuk menggambarkan sistem *e-commerce* yang telah dirancang pada MASDOKUSNACK.ID dengan 3 orang aktor yaitu pengunjung, member dan admin. Dan setiap aktor memiliki use case masing-masing yang berbeda. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2 dan 3



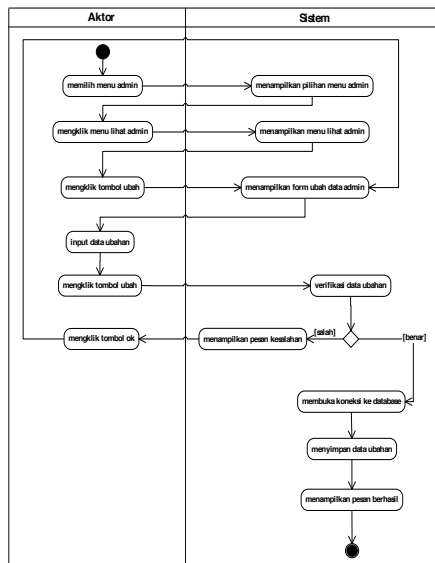
Gambar 2. Use Case Diagram Admin
Sumber : Data Diolah Penulis (2021)



Gambar 3. Use Case Diagram Pengunjung dan Member
Sumber : Data Diolah Penulis (2021)

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan proses alur logika dari

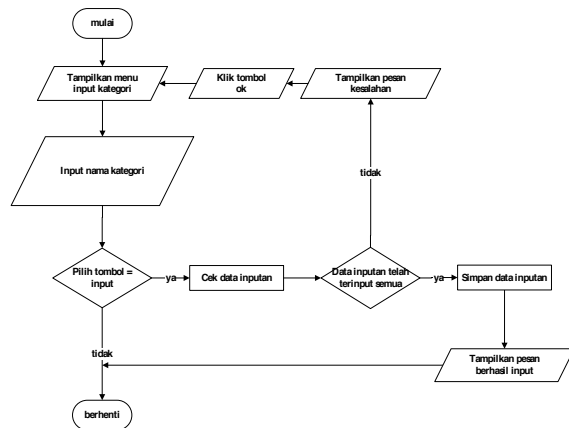
program. Berikut ini adalah *activity* diagram yang digunakan dalam merancang sistem informasi penjualan pada MASDOKUSNACK.ID



Gambar 4. *Activity Diagram Login*
Sumber : Data Diolah Penulis

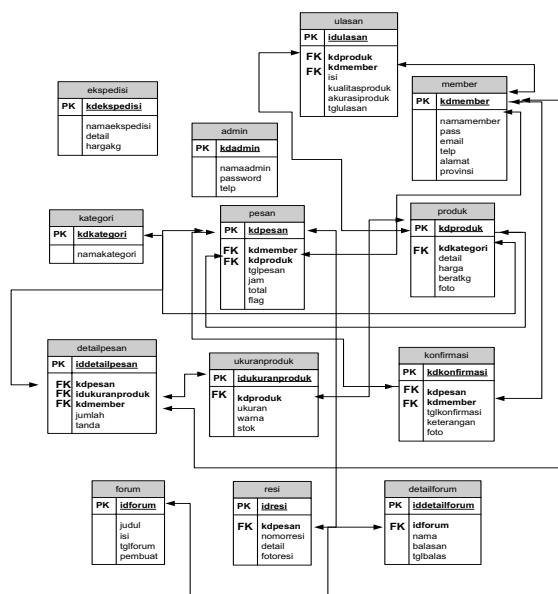
Berikut ini adalah *Flowchart* yang digunakan dalam membangun E-commerce pada MASDOKUSNACK.ID.

Flowchart input kategori berisikan langkah-langkah admin untuk menambah data kategori baru pada sistem.



Gambar 5. *Flowchart Input Kategori*
Sumber : Data Diolah Penulis

Relasi table adalah gambaran table saling terkoneksi



Keterangan Rancangan Tabel dan Relasi Tabel :

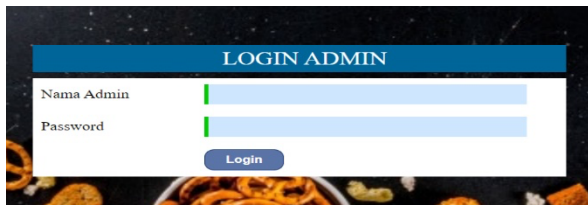
1. PK * : Kunci Utama (Primary Key)
2. FK ** : Kunci Tamu (Foreign Key)
3. \longleftrightarrow : Relasi One to One

Hasil dan Pembahasan

Implementasi program merupakan hasil implementasi memanduk dengan rancangan basis data menggunakan *database* MySQL, rancangan antar muka baik rancangan input ataupun rancangan output dan algoritma program menggunakan bahasa pemrograman PHP menjadi satu kesatuan yang berfungsi sebagai media mengolah data yang dijalankan menggunakan *browser*. Adapun implementasi program untuk sistem *e-commerce* pada MASDOKUSNACK.ID yang dapat dijabarkan, yaitu :

1. Tampilan Form Login

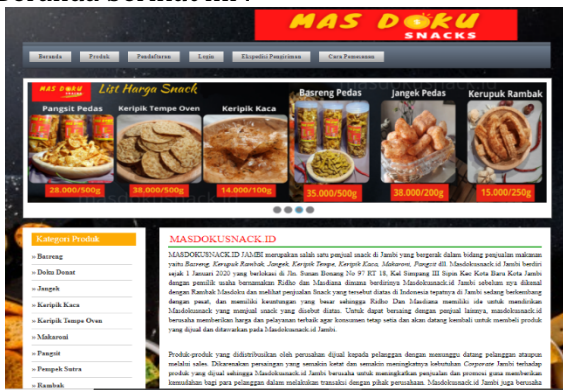
Form login di gunakan proses pengisian nama pengguna (user), kata sandi (password) yang di gunakan untuk melindungi kemanan dari hal-hal yang tidak di inginkan. Username dan Password harus sesuai karena jika salah memasukkan username dan password maka program tidak bisa di jalankan. Form login ini hanya bisa masuk jika username dan password benar dan yang mengetahuinya hanya administrator.



Gambar 6. Tampilan Halaman Login Admin
Sumber: Data Diolah Penulis (2021)

2. Tampilan Form Beranda

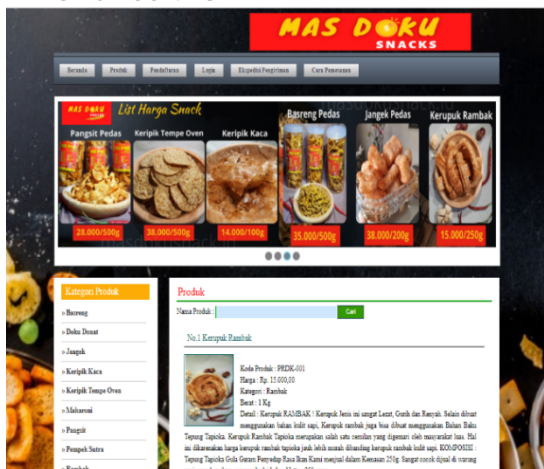
Form Beranda merupakan form yang pertama kali di tampilkan dalam sistem informasi ini. Form ini merupakan sebuah form yang menampilkan atau sebagai pemanggil dari beberapa form lainnya. Form ini di rancang secara khusus dan efisien agar pengguna mudah untuk mempelajari cara mejelankan program ini. Adapun tampilan gambar Beranda berikut ini :



Gambar 7. Tampilan Form Beranda
Sumber: Data Diolah Penulis (2021)

3. Tampilan Data Produk

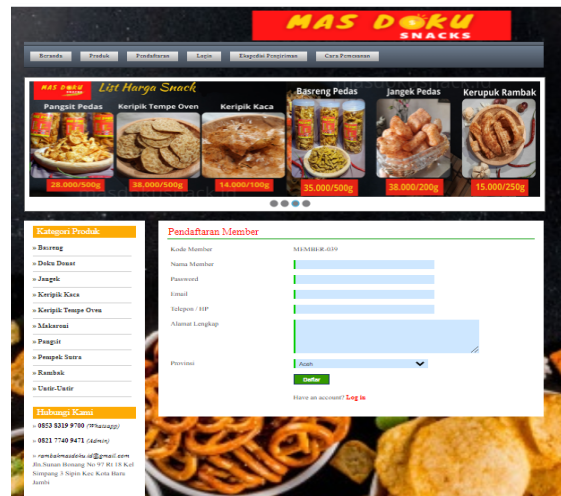
Tampilan data Produk ini berfungsi untuk menampilkan informasi data produk yang ada di MASDOKUSNACK.ID.



Gambar 8. Tampilan Data Produk
Sumber : Data Diolah Penulis (2021)

4. Tampilan Pendaftaran

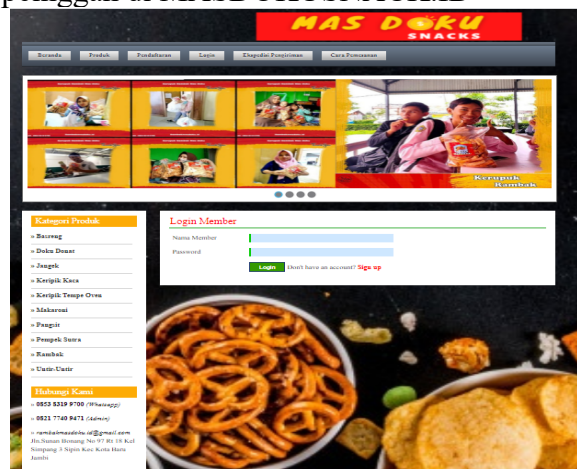
Tampilan data pendaftaran ini berisi informasi tentang pendaftaran pengunjung untuk menjadi pelanggan dan bisa berbelanja di E-commerce Pada MASDOKUSNACK.ID.



Gambar 9. Tampilan Pendaftaran
Sumber : Data Diolah Penulis (2021)

5. Tampilan Login Pengunjung

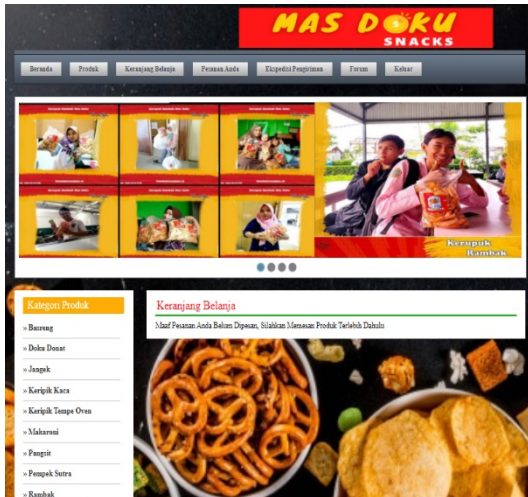
Tampilan login pengunjung untuk mengajak pengunjung untuk dapat menjadi pelanggan di MASDOKUSNACK.ID



Gambar 10. Tampilan Login Pengunjung
Sumber : Data Diolah Penulis (2021)

6. Tampilan Keranjang Belanja

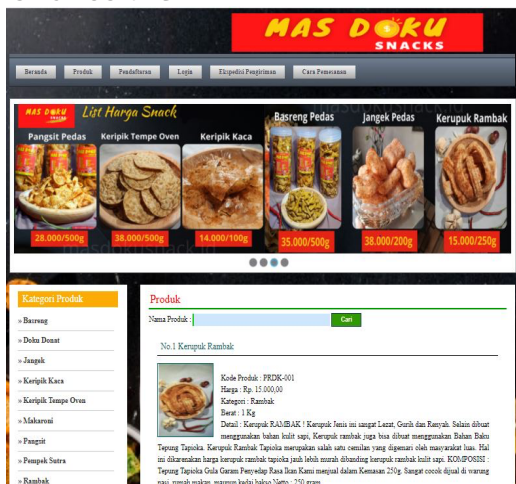
Tampilan Keranjang Belanja yang ada MASDOKUSNACK.ID guna untuk memberikan informasi produk apa saja yang telah di pilih dan masuk kedalam keranjang belanja yang selanjutnya dapat di pesan secara online di MASDOKUSNACK.ID.



Gambar 10. Halaman Keranjang Belanja
Sumber : Data Diolah Penulis (2021)

7. Tampilan Pesanan Anda

Tampilan Pesanan anda adalah tampilan setelah dari keranjang belnja dan siap untuk melakukan transaksi pembayaran di MASDOKUSNACK.ID



Gambar 10. Pesanan Anda
Sumber : Data Diolah Penulis (2021)

Analisis hasil yang dicapai oleh sistem merupakan hasil dari perancangan sistem yang dibuat. Sistem yang dihasilkan oleh sistem e-commerce pada MASDOKUSNACK.ID yang menghasilkan, antara lain :

1. Sistem yang dirancang dapat mempromosikan produk secara detail dan wilayah promosi yang dapat mencakupin seluruh Indonesia.
2. Sistem yang dirancang juga memberikan kemudahan pada member untuk memesan produk secara online, mengkonfirmasi pembayaran secara

langsung dan memilih jasa pengiriman barang dengan sendirinya.

3. Sistem dirancang juga memudahkan MASDOKUSNACK.ID dalam melakukan pengolahan data pemesanan dan penjualan serta mencetak laporan yang dibutuhkan.
4. Lampiran Data Penjualan MASDOKUSNACK.ID Tahun 2019 S/d 2021.

Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan analisis untuk sistem e-commerce pada MASDOKUSNACK.ID, maka peneliti mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada MASDOKUSNACK.ID dalam promosi yang masih menggunakan brosur dan selebaran sehingga jangkauan promosi yang kecil dan membutuhkan biaya yang cukup besar sedangkan untuk penjualan yang masih menunggu pelanggan datang ke tempat atau melalui telepon sehingga peningkatan omset penjualan tidak signifikan.
2. Dengan adanya sistem e-commerce pada MASDOKUSNACK.ID menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL yang bertujuan untuk membantu MASDOKUSNACK.ID untuk memudahkan promosi dan meningkatkan penjualan yang dimana sistem dapat menampilkan informasi produk secara detail dan lengkap
3. Dengan ada nya system ini MASDOKUSNACK.ID dapat diakses secara online dimana pun dan kapan pun.
4. Sistem juga memberikan kemudahan bagi member untuk dapat memesan produk, konfirmasi dan memilih jasa pengiriman barang secara online.

Dan istem juga memberikan kemudahan bagi karyawan untuk pengolahan data produk, pemesanan dan penjualan.

Setelah melakukan penelitian terhadap sistem e-commerce pada MASDOKUSNACK.ID, maka peneliti mencoba memberikan saran-saran diantaranya sebagai berikut :

1. Perlunya dilakukan pelatihan lebih lanjut untuk admin yang akan melakukan pengolahan data karena hasil dari pengolahan akan mempengaruhi informasi website yang akan ditampilkan

- dan juga dapat terjadi kesalahan dalam penggunaan sistem
2. Untuk pengembangan lebih lanjutnya lebih baik sistem dapat menampilkan video-video untuk mempromosikan produk sehingga informasi menjadi lebih baik dan jelas.
 3. Diberikan fitur untuk produk terlaris dan diskon-diskon yang diberikan untuk adanya event ataupun acara tertentu.
 4. *User* atau Pengguna diharapkan memiliki pengetahuan mengenai penggunaan komputer yang baik agar tidak terjadi kesalahan (*Human Error*) pada saat menjalankan program.
 5. Website E- Commerce ini dibuat agar memudahkan dalam melakukan promosi dan pemasaran serta sebagai media Promosi pada MASDOKUSNACK.ID.

Dunia Palembang. Palembang : STM IK GI MDP

Haris Nurdiansyah dan Ali Mulyawan, 2015, *Jurnal Perancangan Sistem Persediaan Barang Pada Bagian Penyimpanan Barang di Cabang Pelayanan Dinas Pendapatan Daerah Provinsi Wilayah Kota Bandung III*. Bandung : STM IK Mardira Indonesia

Hamzah, Suyoto dan Paulus Mudjihartono, 2015, *Jurnal Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Dosen Dengan Metode Balanced Scorecard (Studi Kasus : Universitas Respati Yogyakarta)*. Yogyakarta : Univeristas Atmajaya Yogyakarta

Heni A. Puspitosari, 2011, *Pemograman Web Database Dengan PHP dan MySQL Tingkat Lanjut*. Yogyakarta : PT. Skipta Media Creative

Indrajani, 2011, *Perancangan Basis Data Dalam All In 1*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo

MADCOMS, 2011, *Aplikasi Web Database Dengan Dreamweaver dan PHP-MySQL*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.

M. Rudyano Arief, 2011, *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : CV. Andi Offset

Muhammad Sadeli, 2011, *7 Jam Belajar Interaktif Dreamweaver CS 5 Untuk Orang Awam*. Jakarta : Maxikom.

Pajrin Farisi, 2011, *Proyek Membuat Website Jejaring Sosial Dengan Joomla!*. Yogyakarta : Lokomedia

Daftar Referensi

Agus Saputra, 2011, *Trik dan Solusi Jitu Pemograman PHP*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo

Bertha Sidik dan Husni I. Pohan, 2012, *Pemograman Web dengan HTML*. Bandung : Informatika Bandung

Bhirawa Anoraga Nandasari, 2014, *Jurnal Aplikasi Sistem Pengelolaan Surat Pada Kantor Desa Jetis Lor*. Jakarta : Journal Speed – Sentra Penelitian dan Edukasi – Volume 11 No 1 – Februari 2014 – ijns.org

Budi Raharjo, 2015, *Belajar Otodidak MySQL Teknik Pembuatan dan Pengelolaan Database*. Bandung : Informatika Bandung

Bunafit Nugroho, 2013, *Dasar Pemograman Web PHP - MySQL*. Yogyakarta : Gava Media

Edy Winarno dan Zaki, 2012, *Mobile Web Development Dengan Dreamweaver*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo

Evi Triandini dan I Gede Suardika, 2012, *Step By Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Yogyakarta : CV. Andi Offset

Ficky Andy dan Ryan Saputra, 2014, *Jurnal Perancangan Dan Pembuatan E-Commerce Berbasis Website Pada Toko*