

APLIKASI E-COMMERCE BAJU BATIK PADA TOKO BATIK REYRE

Rizq Musyaffa Harya¹, Adani Dharmawati², Erfan Karyadiputra³

1Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam
Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari ,NPM16630872

2Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam
Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari ,NIDN1110129201

3Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam
Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari ,NIDN1128128901

E-mail:risqmusafa@gmail.com

ABSTRAK

Toko Batik Reyre merupakan badan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan. Usaha dan kegiatan penjualan didapatkan melalui pemesanan barang dari pelanggan melalui telepon maupun datang langsung ke toko. Berdasarkan sistem penjualan yang ada pemasaran dari barang yang ditawarkan kurang luas cakupannya yang berakibat pendapatan yang diperoleh kurang maksimal dan pencatatan penjualan barang masih di catat di buku catatan secara manual yang mana data tersebut mungkin bisa hilang dan hancur oleh sebab itu maka diperlukan sebuah aplikasi penjualan berbasis online atau E-Commerce pada Toko Batik Reyre yang mampu memudahkan dan membantu dalam peningkatan penjualan maupun pemasaran baik didalam maupun diluar area banjarmasin. Metode pemecahan masalah yang digunakan untuk pembuatan Aplikasi E-Commerce pada Toko Batik Reyre ini yaitu menggunakan UML (Unified Modelling Language) dengan menggunakan diagram antara lain use case diagram, skenario diagram, sequence diagram dan class diagram sampai dengan tahap testing, yaitu menggunakan black-box testing yang diuji coba untuk admin dan user. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan MySQL sebagai basis data nya. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi penjualan berbasis E-Commerce pada Toko Batik Reyre yang mempermudah penjualan dan pemasaran barang serta meningkatkan efisien dan efektifitas pada Toko Batik Reyre, sehingga pekerjaan yang sebelumnya dilakukan secara manual bisa lebih mudah dan terkomputerisasi dengan baik.

Kata Kunci: Aplikasi, Baju Batik, E-Commerce , Penjualan, PHP.

ABSTRACT

Toko Batik Reyre is a business entity that is engaged in sales. Sales businesses and activities are obtained through ordering goods from customers by telephone or coming directly to the store. Based on the existing sales system, the marketing of the goods offered is not broad in scope which results in the income obtained is not maximal and the recording of sales of the goods is still recorded in the notebook manually where the data may be lost and destroyed, therefore it is necessary to have a sales-based application. online or E-Commerce at Batik Reyre Shop which is able to facilitate and assist in increasing sales and marketing both inside and outside the Banjarmasin area. The problem solving method used for making E-Commerce applications at Batik Reyre Shop is using UML (Unified Modeling Language) by using diagrams including use case diagrams, scenario diagrams, sequence diagrams and class diagrams up to the testing stage, namely using black- box testing that is tested for admins and users. The programming language used is PHP and MySQL as its database. This research produces an E-Commerce-based sales application at Batik Reyre Shop that simplifies the sale and marketing of goods and increases efficiency and effectiveness at Batik Reyre Shop, so that work that was previously done manually can be easier and well computerized.

Keywords: Applications, Batik Clothes, E-Commerce, Sales, PHP.

1. PENDAHULUAN

Reyre Batik adalah online shop yang bergerak dibidang jasa penjualan/reseller baju batik. Berdiri pada tanggal 01 September 2016, pendirinya adalah Ibu Wahyu Eka Rini. Pada Reyre Batik, dalam transaksi penjualan masih melakukan cara manual yaitu pembeli datang langsung ke toko tersebut atau memesan melalui telepon dan pencatatan penjualan barang masih di catat di buku catatan secara manual yang mana data tersebut mungkin bisa hilang dan hancur.

Melihat hal tersebut maka perlu dibangun sebuah sistem aplikasi penjualan yang terkomputerisasi yang dapat mengatasi keadaan tersebut dan diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut ke depannya dapat melakukan pencatatan dengan mudah dan pembeli dapat melakukan pencarian barang dengan mudah tanpa harus datang ke toko atau menanyakan informasi barang melalui telepon.

2. METODE PENELITIAN

Aplikasi ini di buat menggunakan perangkat laptop dengan spesifikasi :

- Chipset AMD Ryzen 3
- Ram 4GB
- 1000 GB HDD

Adapun *Software* atau Perangkat Lunak yang digunakan:

- Sistem Operasi Microsoft Windows 10
- Notepad ++
- Chrome
- Xampp.

Dalam merancang dan membangun aplikasi pada Toko Batik Reyre ini juga digunakan metode-metode yang meliputi:

1. Metode Pengumpulan Data

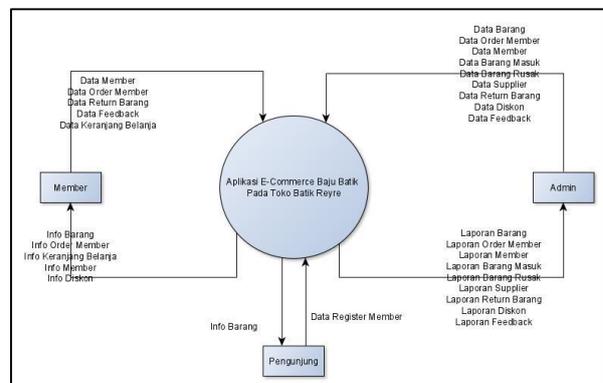
- 1) Observasi
Pengumpulan data melalui pengamatan yang dilakukan secara langsung di Toko Batik Reyre untuk mengetahui sistem penjualan yang sedang berjalan.
- 2) Wawancara
Melakukan wawancara langsung kepada pemilik Toko Batik Reyre yaitu Ibu Wahyu Eka Rini untuk memperoleh informasi mengenai sistem yang berjalan.
- 3) Studi Dokumentasi
Studi dokumantasi yang dilakukan dalam mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk membangun Aplikasi E-Commerce Baju Batik Reyre Pada Toko Batik Reyre yaitu referensi yang digunakan adalah buku-buku dan internet yang berkaitan dengan aplikasi.

2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Model yang akan digunakan dalam pembangunan dan pengembangan aplikasi ini adalah metode waterfall. Pada Model Waterfall, setiap tahap harus berurutan, dan tidak dapat meloncat ketahap berikutnya, harus menyelesaikan tahap pertama baru lanjut ke tahap ke dua dan seterusnya.

1) Analisis Kebutuhan

Analisis dan kebutuhan sistem adalah tahapan klien atau pengguna menjelaskan segala kendala dan tujuan serta mendefinisikan apa yang diinginkan dari sistem. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara mengumpulkan data mulai dari harga baju batik dan spesifikasi produk yang di jual pada Toko Batik Reyre kemudian menganalisa data tersebut agar sesuai dengan yang dibutuhkan. Kebutuhan data dari sistem ini meliputi admin, customer, dan pemilik toko.



Gambar 1 Data Flow Diagram Aplikasi E-Commerce Baju Batik Reyre

2) Perancangan Sistem

Desain dalam tahap ini adalah pengembang akan menghasilkan sebuah arsitektur sistem secara keseluruhan, dalam tahap ini menentukan alur perangkat lunak hingga pada tahap algoritma yang detail.

Pada tahap ini ditentukan tampilan desain dan aliran proses dari sistem yang akan dirancang. Berikut rincian basis data nya meliputi :

- Tabel Admin
- Tabel Barang
- Tabel Barang Detail
- Tabel Barang Rusak
- Tabel Feedback
- Tabel Pesanan Kustom
- Tabel Keranjang Pesanan Kustom
- Tabel Diskon
- Tabel Diskon Detail
- Tabel keranjang
- Tabel Member
- Tabel Order

- Tabel Order Detail
- Tabel Return Barang
- Tabel Supplier
- Tabel Barang Masuk

Selanjutnya dari sisi Tampilan Pengguna (UI) juga dirancang untuk aplikasi ini, berikut merupakan daftar tampilan desain antar muka pada aplikasi ini:

- Halaman Home
- Halaman Pendaftaran sebagai user
- Halaman Login Admin
- Halaman Login User
- Halaman Utama Toko
- Halaman Menu Daftar Produk/Barang
- Halaman Detail Barang
- Halaman Keranjang Belanja
- Halaman Pembayaran
- Halaman Konfirmasi Pembayaran
- Halaman Pengembalian Barang
- Halaman Kontak Toko

3) Implementasi dan Pengujian Sistem

Implementasi adalah tahapan dimana keseluruhan desain diubah menjadi kode-kode program yang selanjutnya akan diintegrasikan menjadi sistem. Implementasi dilakukan dengan melakukan pengkodean (coding) menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk menciptakan desain sistem dan aliran proses yang telah dirancang sebelumnya.

4) Pengujian Sistem

Pengujian Sistem yaitu seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian. Testing yang dilakukan adalah testing pengujian *black box* untuk menguji apakah sistem telah berjalan lancar sesuai dengan yang diinginkan.

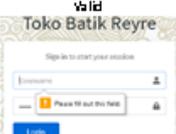
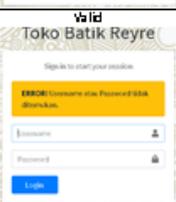
5) Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan Sistem adalah pemeliharaan yang termasuk diantaranya instalasi dan proses perbaikan sistem.

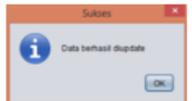
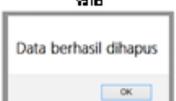
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil dari penelitian Aplikasi *E-Commerce* Baju Batik Reyre yang dapat dilihat pada pengujian tabel *black box* berikut :

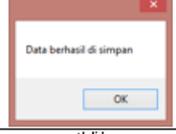
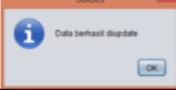
Tabel 1 Pengujian *Black Box* pada Menu Login Admin

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Mengosongkan Username dan Password, lalu klik tombol Login	Sistem akan menolakan akses Login dan Menampilkan pesan Field wajib diisi	Valid 
2	Hanya mengisi username dan mengosongkan password, lalu klik tombol Login	Sistem akan menolakan akses Login dan Menampilkan pesan Field wajib diisi	Valid 
3	Hanya mengisi password dan mengosongkan username, lalu klik tombol Login	Sistem akan menolakan akses Login dan Menampilkan pesan Field wajib diisi	Valid 
4	Mengisi salah satu data benar dan salah satu data salah lalu klik Login	Sistem akan menolakan akses Login dan Menampilkan pesan Username atau Password salah	Valid 
5	Mengisi Username dan Password dengan benar lalu klik Login	Sistem akan menerima akses login dan user akan masuk ke halaman utama	Valid 

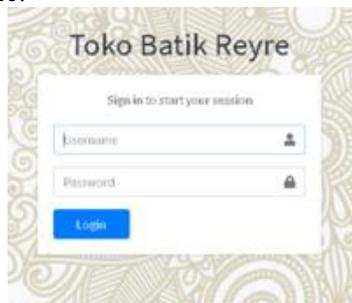
Tabel 2 Pengujian *Blackbox* pada menu "Data Barang" Admin

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Tambah Data Barang (data input tidak lengkap) lalu klik simpan	Sistem tidak akan menyimpan ketika kolom tidak terisi semua dan akan menampilkan pesan Field wajib diisi	Valid 
2	Tambah Data Barang (data input lengkap) lalu klik simpan	Sistem menyimpan data dan akan kembali ke menu Data Barang	Valid 
3	Sistem melakukan proses edit Data Barang pada program dengan mengklik tombol edit	Sistem akan menyimpan data yang diedit dan akan kembali ke menu Data Barang	Valid 
4	Sistem melakukan proses Delete Data Barang saat klik tombol delete pada data yang ingin dihapus	Sistem akan menampilkan pesan "Data Berhasil Dihapus" dan akan menghapus data.	Valid 
5	Sistem Melakukan Print Data Barang saat klik tombol "cetak data"	Sistem akan menampilkan proses printing dan akan mencetak data ketika selesai	Valid 

Tabel 3 Pengujian *Blackbox* pada menu “Data Barang Masuk” Admin

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Tambah Data Barang Masuk (data input tidak lengkap) lalu klik simpan	Sistem tidak akan menyimpan ketika kolom tidak terisi semua dan akan menampilkan pesan Field wajib diisi	Valid 
2	Tambah Data Barang Masuk (data input lengkap) lalu klik simpan	Sistem menyimpan data dan akan kembali ke menu Data Barang Masuk	Valid 
3	Sistem melakukan proses edit Data Barang Masuk pada program dengan mengklik tombol edit	Sistem akan menyimpan data yang diedit dan akan kembali ke menu Data Barang Masuk	Valid 
4	Sistem melakukan proses Delete Data Barang Masuk saat klik tombol delete pada data yang ingin dihapus	Sistem akan menampilkan pesan "Data Berhasil Dihapus" dan akan menghapus data.	Valid 
5	Sistem melakukan Print Data Barang Masuk saat klik tombol "cetak data"	Sistem akan menampilkan proses printing dan akan mencetak data ketika selesai	Valid 

Dibawah ini merupakan Hasil Tampilan Antarmuka Sistem dari pengujian Aplikasi E-Commerce Baju Batik Reyre:



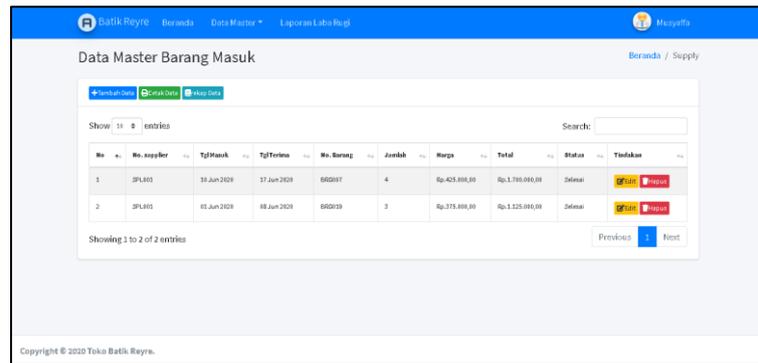
Gambar 2 Login Admin

4. KESIMPULAN DAN SARAN

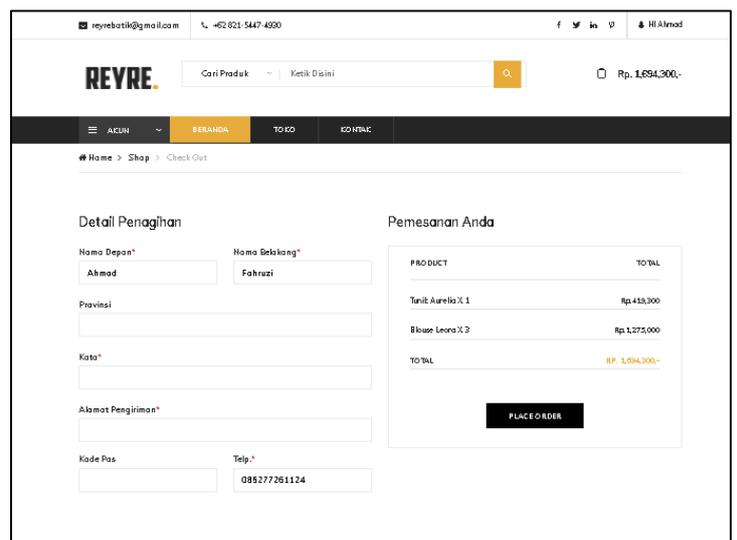
1. Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan dan pembahasan penelitian ini untuk menghasilkan Aplikasi *E-Commerce* Baju Batik Pada Toko Batik Reyre, dengan melihat dari semua permasalahan, analisis, perancangan dan pembuatan sistem maka dapat ditarik kesimpulan diantaranya

- Hak Akses Pengguna Aplikasi *E-Commerce* Baju Batik Pada Toko Batik Reyre ini adalah Admin, Member dan Pengunjung / Non-Member.
- Aplikasi *E-Commerce* Baju Batik Pada Toko Batik Reyre ini dirancang untuk mempermudah pengguna melihat informasi yang diinginkan.



Gambar 3 Tampilan Tabel Barang Masuk Admin



Gambar 4 Halaman Checkout

- Aplikasi *E-Commerce* Baju Batik Pada Toko Batik Reyre ini dirancang untuk menghasilkan sistem yang lebih efisien dari efektif dalam manajemen data penjualan di Toko Batik Reyre.

2. Saran

Adapun saran yang dapat diajukan berdasarkan penelitian ini ada sebagai berikut :

- Diperlukan Penelitian lebih lanjut agar dapat menghasilkan sistem yang lebih sempurna dan stabil untuk Toko Batik Reyre
- Diperlukan pengembangan berupa Tampilan UI / User Interface dan penambahan fitur berupa filter data barang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wikipedia (2020, Juli 01). Perdagangan Elektronik. Retrieved from <https://en.wikipedia.org:https://en.wikipedia.org/wiki/E-commerce>
- [2] Indrajit, R. E. (2001). E-Commerce: Kiat dan strategi bisnis di dunia maya. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [3] Kusri. (2007). Konsep Aplikasi Sistem Penunjang Keputusan. Yogyakarta: Andi.
- [4] Abdul, K. (2003). Pengenalan sistem informasi. Yogyakarta: Andi.
- [5] Kadir, Abdul. 2003. Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MYSQL. Yogyakarta : Andi
- [6] McLeod, R., & Schell, G. (2004). Sistem informasi manajemen. Indeks.
- [7] Humdiana dan Indriyani, Evi. 2005. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Graha Ilmu
- [8] Sarwono, J., & Martadiredja, T. (2008). Teori E-Commerce Kunci Sukses Perdagangan di Internet. Yogyakarta: Gava Media.
- [9] Berkatullah, Abdul Halim dan Prasetyo, Teguh. 2005, Bisnis E-Commerce Studi Sistem Keamanan dan Hukum di Indonesia. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [10] Nugroho, B. (2006). Membuat Aplikasi Penjualan dengan PHP dan MySQL. Ardana Media, Yogyakarta.
- [11] Adi Nugroho. (2006). E-Commerce Memahami Perdagangan Modern Di Dunia Maya. Bandung, Penerbit Informatika.
- [12] Arief, M. R. (2011). Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Andi Publisher.
- [13] Ladjamudin, A. B. B. (2005). Analisis dan desain sistem informasi. Graha Ilmu, 1, 1-6, Yogyakarta.
- [14] Sidik, B. (2012). Pemrograman web dengan PHP. Informatika, Bandung.
- [15] Sidik, B. (2006). pemrograman web dengan php. cetakan kedua. Informatika, Bandung.
- [16] Arief, M. R. (2011). Pemrograman web dinamis menggunakan PHP dan MySQL. Andi, Yogyakarta.
- [17] Bahtiar, A. (2011). Rancang Bangun Aplikasi Nilai Siswa Akademik Sekolah Berbasis Web SMA Asshidiqiyah II Tangerang. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta
- [18] Jogiyanto, & Hartono. (2009). Analisis & Desain Sistem Informasi. Andi Offset, Yogyakarta
- [19] Suprianto, D. (2008). Buku Pintar pemrograman php. OASE Media, Bandung.
- [20] Opraywinter (2020 Agustus 01). Pengertian dan Fungsi Xampp. Retrieved from <https://opraywinter.blogspot.com/2014/11/definisi-pengertian-dan-fungsi-xampp.html>.
- [21] Nugroho (2020 Agustus 02). Pengertian Bahasa Pemrograman PHP menurut para ahli. Retrieved from <https://bangpahmi.com/pengertian-bahasa-pemrograman-php-menurut-para-pakar>.
- [22] Wikipedia (2020 Juli 14). Diagram alir Retrieved from https://id.wikipedia.org/wiki/Diagram_alir
- [23] Wikipedia (2020, Juli 14). Perdagangan Elektronik. Retrieved from <https://en.wikipedia.org/wiki/E-commerce>.