

RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* TOKO FURNITURE

Sandi Ardiansyah¹, Muh. Sofyan Hidayat Asman²

¹ Dosen Program Studi Teknik Informatika

² Mahasiswa Teknik Informatika

Universitas Dayanu Ikhsanuddin Baubau

Sulawesi Tenggara

Sandiardiansyah65@unidayan.ac.id, sofyan_hidayat@gmail.com

ABSTRAK

Toko Olympic merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan barang-barang furniture yang menawarkan berbagai macam-macam produk dan jenis. Proses penjualan yang dilakukan pada Toko Olympic masih menggunakan cara konvensional yaitu pelanggan datang ke toko untuk memesan produk furniture. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi *E-Commerce* agar pelanggan atau masyarakat dapat mengetahui produk-produk yang ditawarkan pada Toko Olympic lengkap dengan label harga masing-masing barang dan dapat melakukan pembelian secara *online*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu *observasi* dan wawancara dengan pimpinan Toko Olympic Baubau. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *E-Commerce* yang memudahkan pelanggan dapat melihat katalog produk yang dijual secara *online* dan melakukan pembelian langsung tanpa harus datang ke toko Olympic, sehingga memudahkan proses transaksi karena dapat dilakukan secara *online*.

Kata Kunci : *E-Commerce*, Furniture, Olympic, Website.

1. PENDAHULUAN

Toko Olympic merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang penjualan barang-barang furniture yang menawarkan berbagai macam-macam produk dan jenis. Dalam usaha yang bergerak dibidang penjualan furniture Toko Olympic Baubau, belum memanfaatkan internet sebagai media penjualan sekaligus promosi untuk memperluas pangsa pasar dalam memasarkan produknya khususnya di wilayah Kepulauan Buton. Proses penjualan yang dilakukan pada Toko Olympic masih menggunakan cara konvensional yaitu pelanggan datang ke toko untuk memesan produk furniture. Proses seperti ini dinilai kurang efektif apabila dilakukan terus-menerus jangka panjang, dikarenakan pelanggan Toko Olympic biasanya tidak hanya berasal dari seputaran Kota Baubau tetapi juga berasal dari wilayah lain seperti, Kabupaten Buton, Buton Selatan, Buton Tengah, Buton Utara, Wakatobi, Kabaena dan Bombana.

Pelanggan diluar Kota Baubau tersebut mengalami kerepotan dalam pemesanan furniture karena harus datang ke Toko Olympic dan bertanya langsung dengan pemilik toko mengenai detail dan harga furniture tersebut. Oleh karena itu, dengan

memanfaatkan sebuah aplikasi sistem penjualan yang berbasis *E-Commerce*, maka, Toko Olympic dapat mempublikasikan segala informasi tentang produk yang ditawarkan kepada masyarakat luas khususnya masyarakat Kepulauan Buton. Melalui *E-Commerce* pelanggan dapat melihat katalog produk yang dijual secara *online* dan melakukan pembelian langsung tanpa harus datang ke toko tersebut, sehingga memudahkan proses transaksi karena dapat dilakukan secara *online*.

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan judul Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis *Web* Pada CV. Mitra Palembang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk merancang sistem informasi penjualan furniture pada CV. Mitra Palembang. Penelitian menghasilkan sebuah sistem baru yang diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang ada pada sistem penjualan Furniture pada CV. Mitra Palembang (Oktavianus, 2011).

Penelitian lainnya dengan judul Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis *Web* Pada CV. Sumber Rejeki Aluminium Semarang.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat website penjualan agar membantu promosi dan mendorong penjualan pada CV. Sumber Rejeki Almunium. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan yaitu dengan adanya sistem yang dibuat dapat memudahkan pengunjung ataupun member, dalam hal melakukan transaksi di manapun berada dan memudahkan member untuk mengetahui informasi tentang produk-produk perusahaan (Santoso, 2013).

Penelitian selanjutnya yang berjudul Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Furniture Pada Anugrah Meuble Yogyakarta Berbasis Web. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pelanggan sebagai pengguna *software* Sistem Informasi pemesanan furniture pada anugrah meuble untuk melakukan pemesanan furniture. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi yang memudahkan dalam pencarian data furniture menjadi cepat, tidak ada duplikasi data, pendataan transaksi pemesanan furniture menjadi lebih teratur, dan pembukuan mengenai transaksi pemesanan furniture lebih lengkap dan meminimalisir terjadinya kesalahan pencatatan (Yatiningsih, 2014).

Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan pengembangan penelitian selanjutnya yaitu Rancang Bangun Aplikasi *E-Commerce* Pada Toko Olympic Baubau.

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. *E-Commerce*

Internet Commerce atau *Ecom* atau *E-Commerce* atau *Immerce* yang pada dasarnya semua sebutan diatas mempunyai makna yang sama. Istilah-istilah tersebut berarti membeli atau menjual secara elektronik dan kegiatan ini dilakukan pada jaringan internet. *E-commerce* atau dapat disebut perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, radio dan jaringan komputer lainnya (Jony, 2010:33).

E-Commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis. *E-commerce* akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan). Industri teknologi informasi melihat kegiatan perdagangan elektronik ini sebagai aplikasi dan penerapan dari *e-business* yang berkaitan dengan transaksi komersial, seperti :

transfer dana secara elektronik, *supply chain management* (SCM), e-pemasaran (*e-marketing*), atau pemasaran online (*online marketing*), pemrosesan transaksi online (*online transaction processing*), pertukaran data elektronik (*electronic data interchange/EDI*), dan lain-lain.

b. Furniture

Furniture adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Furniture berasal dari bahasa perancis, *fourniture* yang artinya perabotan rumah tangga. *Furniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Meskipun mebel dan furniture punya arti yang berbeda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari dan seterusnya. Dalam kata lain, mebel atau furniture adalah semua benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau cangkir (Haryanto, 2004).

Elemen-elemen furniture yaitu mencakup benda yang mengisi ruang, seperti meja, kursi, lemari, sofa, rak buku, dan lain-lain. Keberadaan *furniture* dalam kehidupan sehari-hari memiliki peranan penting untuk mendukung aktivitas penggunaannya. Model dan bentuk pada umumnya berkaitan erat dengan fungsinya.

c. Definisi Tentang Website

Perkembangan *internet* tidak terlepas dari Web atau *World Wide Web*, disingkat WWW. Web sebagai sumber informasi yang terdapat dalam diri *internet* memiliki kemudahan bagi pencari informasi untuk mengaksesnya, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen *multimedia* (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser* (Arief, 2011).

Browser adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi *browser* yang biasa disebut *Web Engine*. Semua dokumen web ditampilkan oleh *browser* dengan cara diterjemahkan. Beberapa jenis *browser* yang populer saat ini diantaranya adalah *Internet Explorer* yang diproduksi oleh *Microsoft*, *Mozilla Firefox*, *Opera*, dan *Safari* yang diproduksi oleh *Apple* (Arief, 2011).

3. METODOLOGI PENELITIAN

a. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan mulai bulan Oktober 2018 sampai Desember 2018 dan bertempat di Toko Olympic Baubau.

b. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan teori penunjang yang lengkap dan akurat, dalam menyusun tugas akhir ini maka digunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

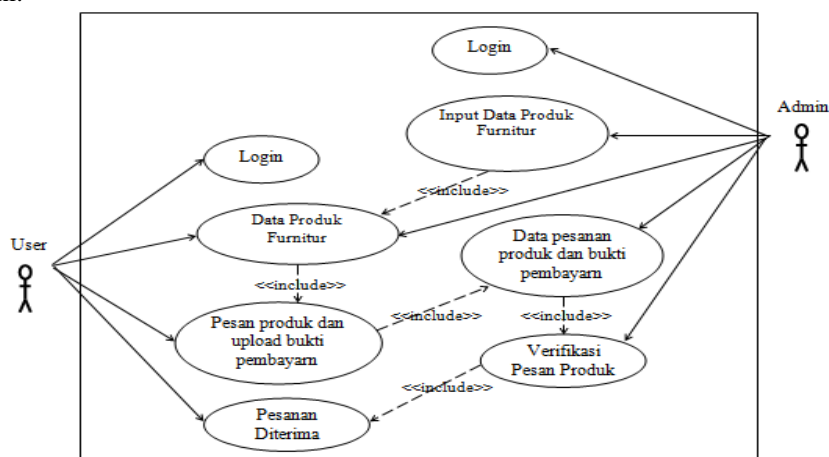
1. Pengamatan (*observasi*) yaitu mendatangi dan mengamati langsung objek yang diteliti, seperti mengenai proses sistem penjualan di Toko Olympic.
2. Wawancara (*Interview*) yaitu salah satu cara untuk memperoleh data dengan mengajukan serangkaian pertanyaan secara langsung, dengan pemilik toko tentang bagaimana sistem yang berjalan saat ini.

3. Kepustakaan (*library*) yaitu cara untuk memadukan dan mengisintesiskan seluruh materi yang ada dan berkaitan dengan topik masalah. Dengan mengungkapkan dasar teoritis, konseptual, logis dan hasil penelitian ataupun data sekunder lainnya.

4. ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

a. Use Case

Adapun *use case* dapat dilihat Gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Use Case Diagram

5. PENGUJIAN SISTEM

a. Metode Pengujian

Metode pengujian yang digunakan pada pembuatan sistem informasi ini adalah metode *Black Box*.

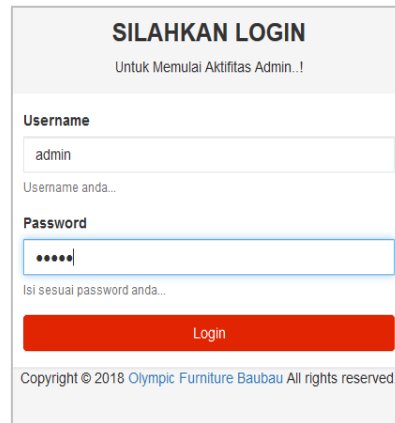
b. Teknik Pengujian

1) Teknik Pengujian Form Login

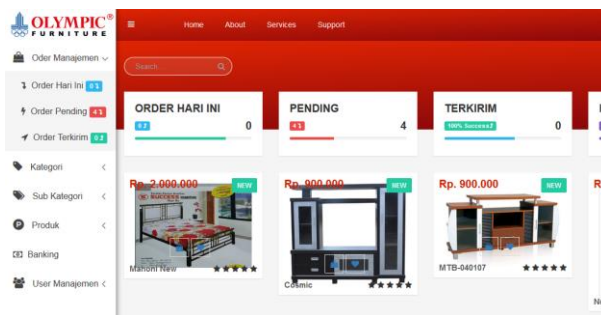
Pengujian ini bertujuan untuk menguji apakah koneksi yang dilakukan ke *database* berjalan dengan baik.

Tabel 5.1 Pengujian Halaman *Login* Admin

Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Input username dan Password</i>	Saat melakukan penginputan data maka admin melakukan login.	Menampilkan Data login	[√] diterima
	Jika mengisi username dan password yang tidak sesuai maka <i>login</i> akan gagal	Menu admin gagal tampil	[x] ditolak



Gambar 5.1 Tampilan Login



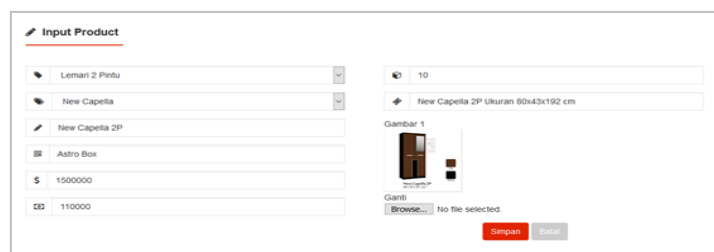
Gambar 5.2 Tampilan Menu Utama

Jika halaman pengisian *username* dan *password* dilakukan dengan benar maka akan tampil halaman menu utama. Pada halaman menu utama ada beberapa menu yang berfungsi untuk melakukan penginputan data seperti menu Halaman Utama, Manajemen Order, Kategori, Data Produk, Manajemen User dan *Logout*.

2) Pengujian Data Produk Furniture

Tabel 5.2 Pengujian Penginputan Data Produk Furniture

Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Halaman Penginputan Data Kategori	Jika memilih menu data kategori maka akan tampil menu input data	Menampilkan Data Kategori	[√] diterima
	Jika data belum di input maka data kategori gagal tampil.	Gagal Menampilkan Data Kategori	[x] ditolak



Gambar 5.3 Tampilan Input Data Produk

Pengujian halaman data Produk Furniture berfungsi untuk melakukan penginputan data dengan cara memasukkan nama kategori, nama

barang, merek, harga jual, ongkos kirim, stok, keterangan barang dan gambar.

ID	Gambar	Produk	Kategori	Sub Kategori	Merek	Harga	Stok	Action
1		New Capella 2P	Lemari	Lemari 2.Badan	Astro.Box	Rp. 1.500.000	10 Unit	<input type="button" value="G"/>
2		MTS-04010Z	Meja	Meja 1/2 Biro	Olympic	Rp. 700.000	13 Unit	<input type="button" value="G"/>
3		MTS-04010Z	Meja	Meja 1. Biro	Olympic	Rp. 900.000	15 Unit	<input type="button" value="G"/>
4		Cosmic	TV Rack	Rack TV	Olympic	Rp. 900.000	5 Unit	<input type="button" value="G"/>
5		Mahoni New	Ranjang	Metal Bed 3.Badan	Success	Rp. 2.000.000	6 Unit	<input type="button" value="G"/>
6		New Blade 2P	Lemari	Lemari 2.Badan	Astro.Box	Rp. 1.500.000	6 Unit	<input type="button" value="G"/>
7		New Blade 3P	Lemari	Lemari 3.Badan	Astro.Box	Rp. 2.000.000	8 Unit	<input type="button" value="G"/>

Gambar 5.4 Tampilan Data Produk

3) Registrasi dan Login Member

Tabel 5.3 Pengujian Halaman Registrasi dan Login Member

Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Input Register dan Login	Mengakses halaman login dan melakukan registrasi	Menampilkan Data Registrasi dan Login Member	[√] diterima
	Jika mengisi gagal melakukan penginputan data.	Menu Utama Gagal Tampil	[x] ditolak

BUAT AKUN BARU

Silahkan buat akun untuk memudahkan belanja...

Nama Lengkap *

Email Aktif *

No. Telepon/HP *

Alamat Lengkap *

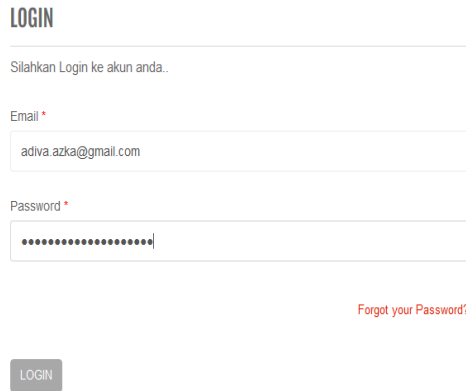
Kabupaten/Kota *

Baubau

Password *

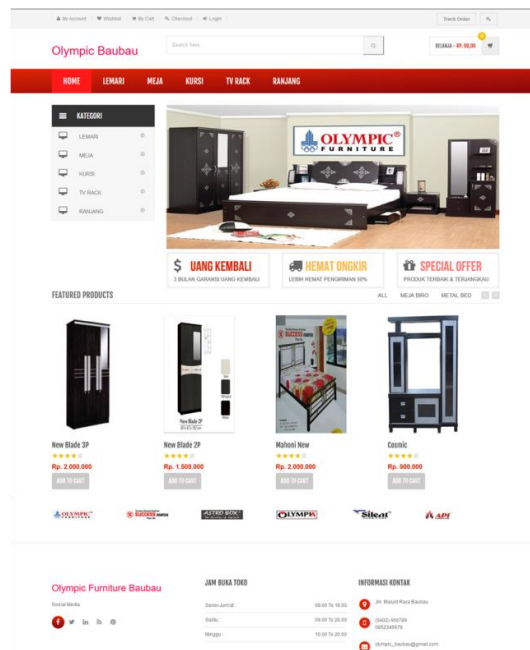
Ulangi Password *

Gambar 5.5 Tampilan Registrasi



Gambar 5.6 Tampilan Login Member

Pengujian register dan login member bertujuan untuk melakukan akses *login* dan menampilkan halaman menu utama.

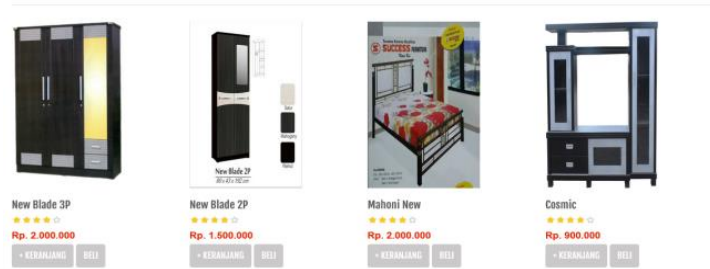


Gambar 5.7 Menu Utama Member

4) Pengujian Pemesanan Produk

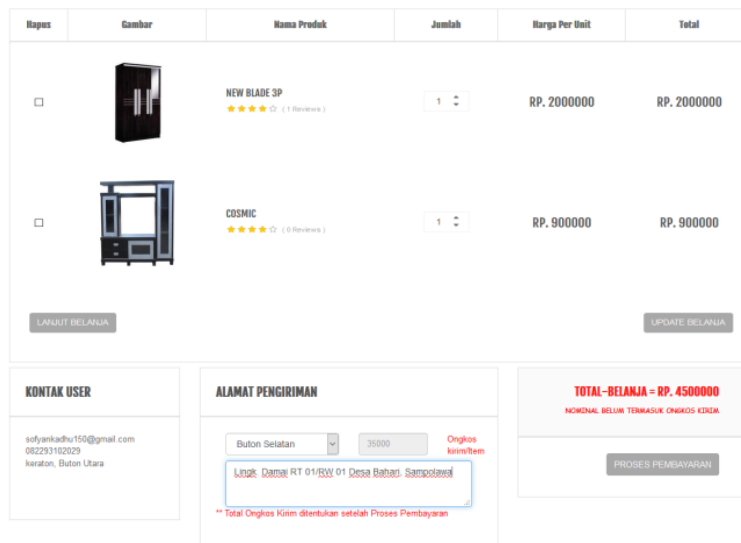
Tabel 5.4 Pengujian Halaman Pemesanan Produk

Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Halaman Pemesanan Produk	Jika menekan tombol <i>add to cart</i> pada salah satu barang maka akan tampil data keranjang belanja akan tampil	Menampilkan Data Produk	[√] diterima
	Jika belum berhasil login maka halaman data produk tidak tampil.	Gagal menampilkan Data Produk	[x] ditolak

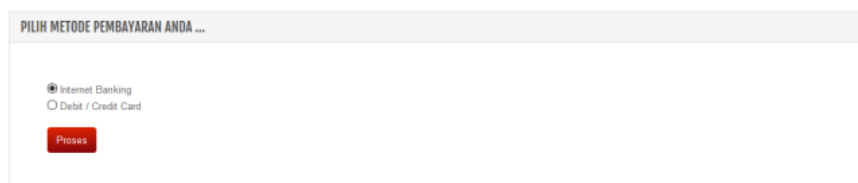


Gambar 5.8 Form Pilih Produk

Pengujian pesan produk yang berfungsi untuk memilih barang dan tekan tombol beli agar daftar belanja tampil.



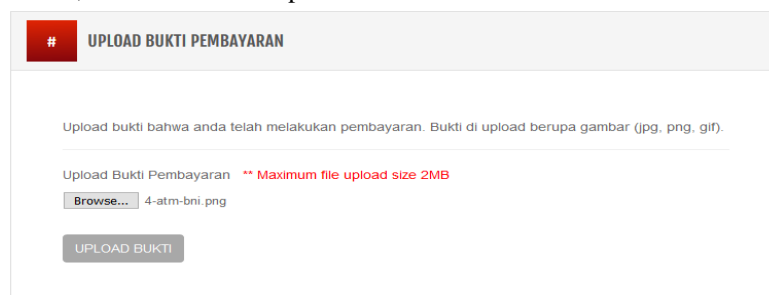
Gambar 5.9 Daftar Belanja Barang



Gambar 5.10 Form Metode Pembayaran

Pengujian metode pembayaran dengan cara memilih salah satu metode pembayaran yang akan dilakukan, setelah selesai di proses

maka user melakukan penginputan bukti pembayaran.



Gambar 5.11 Form Upload Bukti Pembayaran

Upload bukti pembayaran dilakukan setelah memilih metode pembayaran, jika memilih metode internet banking maka user wajib melakukan proses upload bukti pembayaran

5) Pengujian Verifikasi Orderan

Tabel 5.5 Pengujian Halaman Verifikasi Data Orderan

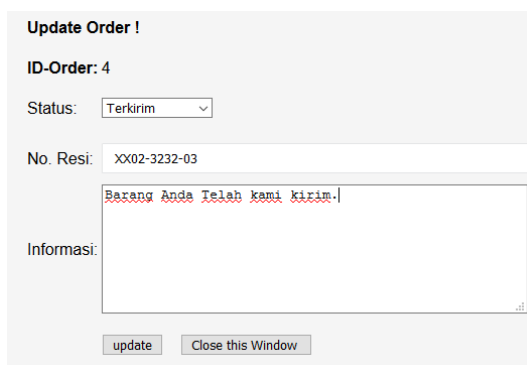
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Halaman Verifikasi Data Orderan	Jika memilih menu manajemen orderan maka akan tampil daftar pesanan yang dilakukan user	Menampilkan Data Orderan	[√] diterima
	Jika belum melakukan pemesanan maka daftar orderan kosong.	Gagal Verifikasi Data Orderan	[x] ditolak

Nama	Email /Kontak	Alamat & Kab/Kota	Nama Produk	Qty	Harga	Ongkir	Tanggal Order	Pembayaran	Bukti	Action
Adiva	adiva azka@gmail.com / 234567890	Dusun Patunggadi, Wakuli, Kapontori, Buton	New Blade 3P	1	Rp. 2.000.000	Rp. 85.000	2019-01-02 14:21:46	Internet Banking	Sudah Bayar	📄 🗑
Adiva	adiva azka@gmail.com / 234567890	Dusun Patunggadi, Wakuli, Kapontori, Buton	Cosmic	1	Rp. 900.000	Rp. 85.000	2019-01-02 14:21:46	Internet Banking	Sudah Bayar	📄 🗑
sofyan hidayat	sofyankadhu150@gmail.com / 082293102029	Lingk. Damal RT 01/RW 01 Desa Bahari, Sampolawa, Buton Selatan	New Capella 2P	1	Rp. 1.500.000	Rp. 35.000	2019-01-02 18:27:20	Internet Banking	Belum Bayar	📄 🗑
sofyan hidayat	sofyankadhu150@gmail.com / 082293102029	Lingk. Damal RT 01/RW 01 Desa Bahari, Sampolawa, Buton Selatan	LEONIS	2	Rp. 3.000.000	Rp. 35.000	2019-01-02 18:27:20	Internet Banking	Belum Bayar	📄 🗑

Gambar 5.12 Tampilan Daftar Orderan

Pada halaman daftar data orderan masuk terdapat dua jenis list yaitu list merah menandakan pelanggan belum melakukan pembayaran sedangkan pada list hijau menandakan pelanggan telah melakukan pembayaran. Apabila pelanggan telah membayar maka admin mengecek bukti pemesanan.

transfer, jika bukti telah ditransfer dan uang telah diterima maka admin melakukan verifikasi status orderan. Jika pelanggan belum melakukan pembayaran dengan waktu yang telah ditentukan maka admin melakukan pembatalan



Gambar 5.13 Tampilan Verifikasi Orderan

6. PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

- Melalui *E-Commerce* Toko Olympic dapat mempublikasikan segala informasi tentang produk yang ditawarkan kepada pelanggan sehingga pelanggan dapat melihat katalog produk yang dijual secara *online* sehingga

proses transaksi dapat dilakukan secara *online*.

2. Dengan dibuatnya sebuah aplikasi *E-Commerce*, manajemen pemesanan produk furniture dapat memudahkan masyarakat wilayah Kepulauan Buton untuk melakukan pemesanan produk furniture yang di inginkan tanpa harus datang ke Toko furniture sehingga dapat menghemat waktu dan biaya.

b. Saran

Berdasarkan hasil uraian diatas, maka saran untuk penelitian selanjutnya yaitu sistem informasi yang sudah dibuat dapat dikembangkan dengan menampilkan peta dan jarak lokasi tujuan pengiriman untuk mempermudah mengetahui lokasi pengiriman produk yang telah dipesan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M.R. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql*. Yogyakarta: Andi Offset
- Haryanto, E. 2004. *Ragam Hias Kursi Kayu Tunggal Jawa Tengah Abad ke 17-20*. (Tesis) Program Studi Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB). Bandung.
- Jogiyanto. 2005. *Akt. Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur teori dan praktik aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Junaedi, F. 2005. *Panduan Lengkap Pemrograman PHP untuk Membuat WEB Dinamis*, PD. Anindya, Yogyakarta.
- Madcoms. 2011. *Aplikasi web database dengan dreamweaver dan PHP – MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset
- Nugroho, A. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Oktavianus. 2011. *Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Pada CV. Mitra Palembang*. Skripsi. Sitem Informasi. STMIK GI MPD. Palembang.
- Santoso. J. 2013. *Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Pada CV. Sumber Rejeki Aluminium Semarang*. Skripsi. Sistem Informasi. Universitas Dian Nuswantoro. Semarang.
- Satzinger. 2009. *Object-Oriented Analysis and Design With The Unified Process*. Thomson Course Technology.
- Sibero, Alexander F.K. 2011. *Kitab Suci Web Programming*. Mediakom. Yogyakarta.
- Sigit, W.A. 2011. *Pemrograman Web Aplikatif dengan Java*. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Sutarman. 2012. *Buku Pengantar Teknologi Informasi*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wicaksono, Y. 2008. *Membangun Bisnis Online dengan Mambo*. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Yatiningsih. F. 2014. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Furniture Pada Anugrah Meuble Yogyakarta Berbasis Web*. Skripsi. Sistem Informasi. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM. Yogyakarta.