

# APLIKASI E-COMMERCE PADA CYNTA EVELYN BIRTHDAY CAKE BERBASIS WEB.

Lana Andari, Ilin Sukma,  
STMIK Catur Sakti Kendari,  
Jl Drs. Abdullah Silondae No. 109 , (0401)327275  
*andarilana01@gmail.com*

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah menuntut setiap perusahaan, instansi atau suatu lembaga saling bersaing untuk mendapat keuntungan. Inilah yang menjadi dasar utama sehingga setiap perusahaan atau instansi selalu berusaha meningkatkan teknik dan kinerja yang dimiliki. *Electronic Commerce* (E-Commerce) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat Aplikasi E-Commerce Pada Cynta Evelyn Birthday Cake Berbasis Web. Perancangan sistemnya menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD). Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP dan MySQL sebagai *database*-nya. Hasil dari penelitian ini adalah menampilkan sebuah aplikasi E-Commerce berbasis website yang dapat memberi kemudahan bagi konsumen untuk membeli produk yang dijual di cynta evelyn.

**Kata kunci :** *E-Commerce, PHP, MySQL, Website*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah menuntut setiap perusahaan, instansi atau suatu lembaga untuk saling bersaing guna mencapai tujuan atau hasil yang telah direncanakan. Yaitu untuk mendapat keuntungan, mempertahankan kelangsungan hidup dan menampung tenaga kerja. Inilah yang menjadi dasar utama sehingga setiap perusahaan atau instansi selalu berusaha meningkatkan teknik dan kinerja yang dimiliki.

*Electronic Commerce* (E-Commerce) didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet.

Internet adalah sebuah jaringan komputer yang saling terhubung dengan menggunakan suatu sistem standar global *transmission control protocol/internet protocol suite* (TCP/IP) yang digunakan sebagai protocol pertukaran paket dalam melayani miliaran pengguna yang terdapat diseluruh dunia.

*World Wide Web*, biasa lebih terkenal disingkat sebagai WWW adalah suatu ruang informasi yang dipakai oleh pengenal global yang disebut pengidentifikasi sumber seragam untuk mengenal pasti sumber daya berguna. Melalui *web*, para pengguna dapat mengakses informasi-informasi yang tidak hanya berupa teks tetapi bisa juga berupa gambar, suara, video dan animasi. Dengan menggunakan *Hyper Text*, pemakai dituntut untuk dapat menemukan informasi dengan mengikuti *link* yang disediakan *web* yang ditampilkan dengan *browser web*. Kini *web* digunakan untuk komunikasi dari email, chatting sampai dengan melakukan transaksi bisnis (*e-commerce*).

Cynta evelyn *birthday cake* merupakan salah satu usaha pembuatan kue ulang tahun yang ada di Kec.Ranomeeto Kab.Konawe Selatan. Cynta evelyn menawarkan kue ulang tahun berkarakter mulai dari karakter untuk anak-anak perempuan, laki-laki hingga untuk orang dewasa. Cynta evelyn berdiri sejak awal tahun 2014. Selama ini media promosi yang digunakan untuk mempromosikan kuenya hanya melalui *Blackberry Messenger*, Instagram dan *Facebook*. Diawal berdirinya cynta evelyn, promosi usaha ini masih mengalami kendala hingga saat ini yaitu informasi mengenai harga, detail kue masih belum maksimal karena ia hanya mengunggah gambar kuenya saja. Melihat keterbatasan ini, maka saya sebagai penulis ingin membuat aplikasi e-commerce pada cynta evelyn birthday cake berbasis web.

Yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat Aplikasi E-Commerce Pada Cynta Evelyn Birthday Cake Berbasis Web. Adapun manfaat yang diperoleh

adalah (1) Memberi kemudahan kepada konsumen untuk membeli produk yang dijual cynta evelyn *birthday cake* (2) Membantu mempromosikan Cynta Evelyn *Birthday Cake*. (3) Memberi nilai lebih pada usaha cynta evelyn *birthday cake* melalui website, dengan memanfaatkan teknologi informasi khususnya dalam menyebarluaskan informasi. Agar pembahasan penulisan ini tidak melebar dan keluar dari latar belakang penelitian, maka penulis hanya membatasi penelitian diantaranya adalah (1) Aplikasi ini hanya digunakan untuk cynta evelyn area kota Kendari. (2) Aplikasi ini hanya untuk pelanggan yang akan melakukan pemesanan kue secara *online*.

## II. LANDASAN TEORI

### 2.1 Konsep Dasar E-Commerce

Menurut Shely Cashman (2007 : 83) *E-commerce* atau kependekan dari elektronik *e-commerce* (perdagangan secara elektronik), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam *e-commerce*.

### 2.2 Konsep Basis Data

Basisdata adalah sebuah cara mendokumentasikan berbagai macam data yang kemudian dimanajemen dengan sebuah system untuk kemudian disimpan dalam sebuah media penyimpanan. Dengan demikian data-data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat. Media penyimpan tersebut dapat kita ibaratkan sebagai sebuah *storage* penyimpanan, misalnya *hardisk*.

### 2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

*Entity Relationship Diagram* (ERD) bisa diartikan sebagai diagram hubungan antar table atau entitas ERD pada intinya menerangkan hubungan antara table atau entitas yang ada pada Database Ralasional. (Imam Haryanto dan Budi Raharjo, 2006).

### 2.4 MySQL

MySQL adalah sebuah *database server*, dapat juga berperan sebagai *client* sehingga sering disebut database client/server, yang pen source dengan kemampuan dapat berjalan baik di OS (*Operation Sistem*) manapun, dengan *platform windows* maupun Linux.

### 2.5 Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram* (DFD) awalnya dikembangkan oleh Chris Gane dan Trish Sarson

pada tahun 1979 yang termasuk dalam *Structured System Analysis and Design Methodologi* (SSADM) yang ditulis oleh Chris Gane dan Trish Sarson. Sistem yang dikembangkan ini berbasis pada dekomposisi fungsional dari sebuah sistem. (Rosa A.s dan M.Shalahuddin, 2015).

### 2.6 Internet

Internet merupakan tempat terhubungnya berbagai mesin komputer yang mengolah informasi di dunia ini, baik berupa *server*, komputer pribadi, handphone, komputer genggam, PDA, dan lain sebagainya. Masing-masing mesin ini bekerja sesuai dengan fungsinya, baik sebagai penyedia layanan yang biasa disebut dengan server maupun sebagai pengguna layanan yang bisa disebut dengan *client*. Berbagai jenis komputer yang jumlahnya mencapai jutaan, terhubung melalui jaringan yang disebut dengan internet ini. (Jack Febrian, 2005).

### 2.7 HTTP

HTTP ialah *protocol* level aplikasi yang diimplementasikan melalui koneksi TC/IP. HTTP ialah protocol stateless berbasis request dan response. Pada paradigma ini sebagai contoh aplikasi klien seperti *web browser* anda mengirim *request* ke *server* untuk menerima informasi katalog, atau untuk melakukan proses tertentu pada *server* seperti melakukan order. (Widodo dan James, 2004).

### 2.8 WWW

Sering disingkat WWW atau "*web*" saja, yakni sebuah system dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain dipresentasikan dalam bentuk *hypertext* dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut browser. Informasi di *web* pada umumnya ditulis dalam format HTML. Informasi lainya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG), suara (dalam format AU, WAV), dan objek multimedia lainnya (seperti *MIDI, Shocwave, Quicktime Movie, 3D World*. WWW dijalankan dalam *server* yang disebut *HTTPD*. (Jack Febrian, 2005).

### 2.9 HTML

*Hypertext Markup Language* (HTML) adalah bahasa dari *World Wide Web* yang dipergunakan untuk menyusun dan membentuk dokumen agar dapat ditampilkan pada program browser. Tiap kali kita mengakses dokumen web, maka sesungguhnya kita mengakses dokumen seseorang yang ditulis dengan menggunakan

format *HTML*. Jadi *HTML* itu sendiri merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data atau document dari *web server* ke *browser*. *HTML* inilah yang menjadi dasar bila akan menjelajah internet dan melihat halaman web yang menarik. (Supriyanto, 2007).

### 2.10 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan sebuah bahasa pemrograman scripting beresensi Open Source. Script ini dapat bercampur dengan Script Tag *HTML* sehingga karena kemampuannya tersebut, ia dapat sebagai bahasa yang *embedded* pada Tag *HTML* anda dapat memperoleh program mirror PHP versi terbaru pada alamat situs <http://www.php.net/>, atau apabila menggunakan system operasi Linux, Anda dapat langsung mengekstrak bentuk kompresan dari CD distro Linux anda. (Bunafit Nugroho, 2004).

### 2.11 CSS

*CSS* adalah bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya *CSS* memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda. *CSS* merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam, namun *CSS* bukan merupakan bahasa pemrograman. Pada umumnya *CSS* dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa *HTML* dan *XHTML*.

### 2.12 Javascript

*Javascript* adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen *HTML*, sepanjang sejarah internet bahasa ini adalah bahasa skrip pertama untuk *web*. Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap bahasa *HTML* dengan mengijinkan pengekseskuan perintah perintah di sisi user, yang artinya di sisi browser bukan di sisi server web. *Javascript* bergantung kepada browser (navigator) yang memanggil halaman web yang berisi skrip skrip dari *Javascript* dan tentu saja terselip di dalam dokumen *HTML*. *Javascript* juga tidak memerlukan kompilator atau penterjemah khusus untuk menjalankannya (pada kenyataannya kompilator *Javascript*

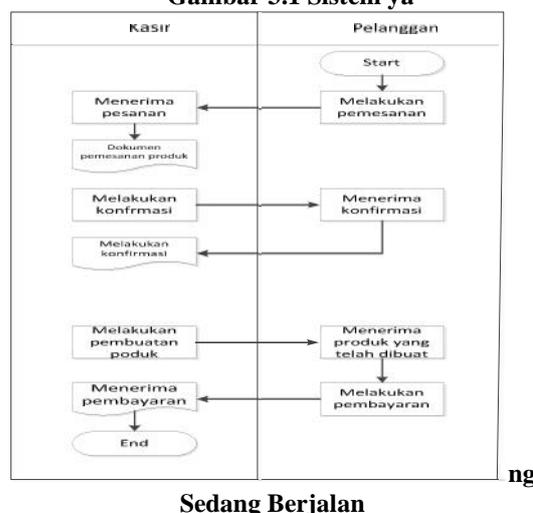
sendiri sudah termasuk di dalam browser tersebut). Lain halnya dengan bahasa “Java” (dengan mana *JavaScript* selalu di banding bandingkan) yang memerlukan kompilator khusus untuk menter- jemahkannya di sisi *user/klien* (Khannedy, 2007).

## III. METODE PENELITIAN

### 3.1 Perancangan Sistem

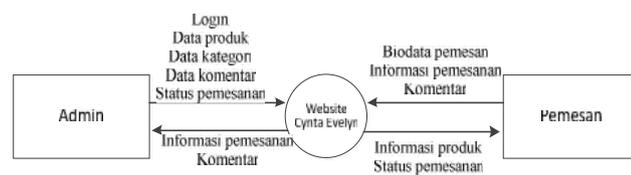
#### 3.1.1 Flowchart Sistem

Gambar 3.1 Sistem ya



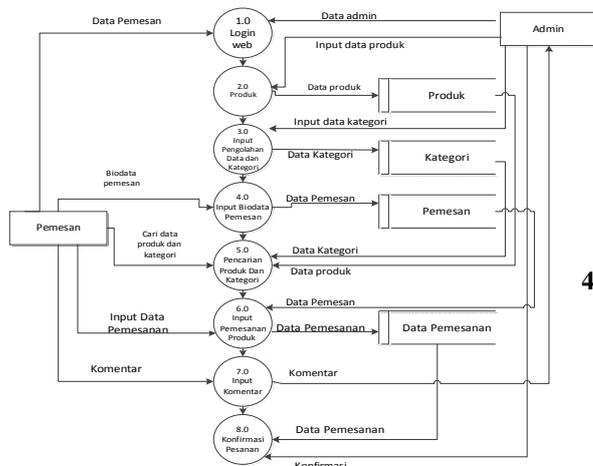
Sedang Berjalan

#### 3.1.2 Diagram Konteks



Gambar 3.2 Diagram Konteks (sistem yang diusulkan)

#### 3.1.3 Diagram Level 1



Gambar 3.3 Diagram Level 1

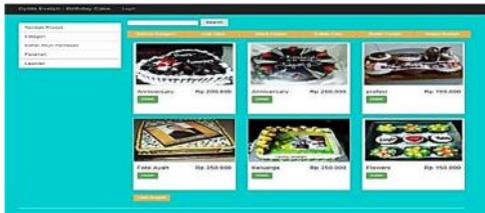
3.1.4

3.8 Tabel Keranjang

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Halaman Utama Admin

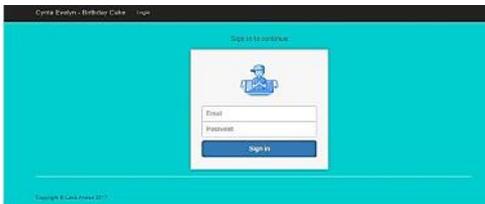
Halaman utama Admin merupakan tampilan awal dari sistem.



Gambar 4.1 Halaman Utama Admin

4.2 Halaman Login

Halaman Login akan tampil jika pada saat user memilih menu Login “ Login “. Halaman ini berfungsi untuk login ke halaman administrator website.



Gambar 4.2 Halaman Login Admin

4.3 Halaman Menu Tambah Produk

Halaman ini akan muncul ketika user sudah berhasil login dan memilih menu Tambah Produk

“ Tambah Produk ” kemudian sistem akan menampilkan halaman input data Produk.



Gambar 4.3 Halaman Tambah Produk

4.4 Halaman Menu Kategori

Halaman ini tampil jika user memilih menu

Kategori “ Kategori ” kemudian sistem akan menampilkan halaman input data Kategori.



No	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	Kode_keranjang	Int	11	Primary Key
2	Id_sesi	Int	11	
3	Kd_kue	Int	11	
4	Jumlah	Int	11	Jumlah Pesanan
5	Sub_total	Int	11	Total Harga Barang
6	Tanggal_pengambilan	Date		Tgl Pengambilan Pesanan
7	Status	Int	11	Status Pesanan

No	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	Kode_komentar	Int	11	Primary key
2	Sesi	Varchar	50	Sesi komentar
3	Tanggal	Date		Tanggal komentar
4	Jam	Time		Jam komentar
5	Email	Varchar	50	Email pengirim
6	Komentar	Text		Komentar

Gambar 4.4 Halaman Kategori

4.5 Halaman Menu Daftar Akun Pemesan

Halaman ini tampil jika user memilih menu

Daftar Akun Pemesan “ Daftar Akun Pemesan ”

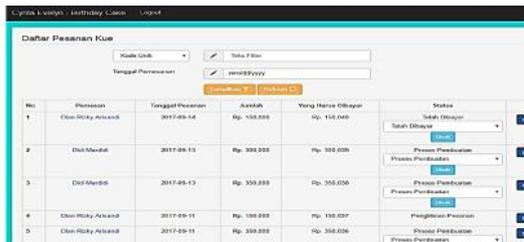


**Gambar 4.5 Halaman Daftar Akun Pemesan**

**4.6 Halaman Menu Pesan**

Halaman ini tampil jika user memilih menu

Pesanan “  ”



**Gambar 4.6 Halaman Pesanan**

**4.7 Halaman Menu Komentar**

Halaman ini tampil jika user memilih menu

Komentar “  ”

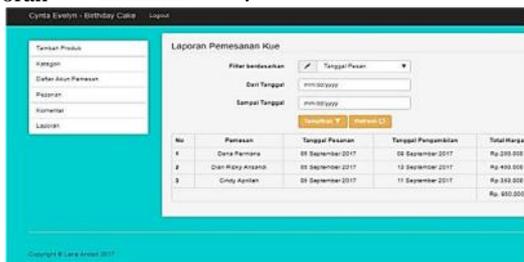


**Gambar 4.7 Halaman Komentar**

**4.8 Halaman Menu Laporan**

Halaman ini tampil jika user memilih menu

Laporan “  ”



**Gambar 4.8 Halaman Laporan**

**4.9 Cetak Laporan**

Halaman ini tampil jika user memilih menu

Cetak “  ”



**Gambar 4.9 Cetak Laporan**

**4.10 Halaman Utama User**

Halaman Utama User merupakan tampilan awal dari sistem.



**Gambar 4.10 Halaman Utama**

**4.11 Halaman Cara Pesan**

Halaman Cara Pesan akan Tampil jika Pada saat user memilih menu Cara Pesan “

”



**Gambar 4.11 Halaman Cara Pesan**

**4.12 Halaman Aturan Belanja**

Halaman Aturan Belanja akan Tampil jika Pada saat user memilih menu Cara Pesan “

”



**Gambar 4.12 Halaman Aturan Belanja**

**4.13 Halaman Login**

Halaman ini Berfungsi untuk login ke website agar bisa melakukan pemesanan.



Gambar 4.13 Halaman Login

**4.14 Halaman Create an Account**

Halaman ini akan muncul ketika pengguna memilih *Create an Account* “Create an Account”



Gambar 4.14 Halaman Create an Account

**4.15 Halaman Menu Profil**

Halaman ini akan muncul ketika user sudah berhasil login dan memilih menu Profil “

Profil”



Gambar 4.15 Halaman Data Profil

**4.16 Halaman Menu Status Pesanan**

Halaman ini tampil jika user memilih menu

Status Pesanan “Status Pesanan”



Gambar 4.16 Halaman Status Pesanan

**4.17 Halaman Menu Komentar**

Halaman ini tampil jika user memilih menu

Status Pesanan “Komentar”



Gambar 4.17 Halaman Komentar

**4.18 Halaman Menu Detail**

Halaman ini tampil jika user memilih Detail “Detail”



Gambar 4.18 Halaman Detail

**4.19 Halaman Menu Pesan Sekarang**

Ketika user memilih menu Tambah Ke Keranjang “Tambah Ke Keranjang”



Gambar 4.19 Halaman Tambah Ke Keranjang

**4.20 Halaman Menu Tambah Ke Keranjang**

Ketika user memilih menu Tambah Ke Keranjang “Tambah Ke Keranjang”



Gambar 4.19 Halaman Tambah Ke Keranjang  
4.20 Halaman Keranjang Belanja

Halaman ini tampil jika user memilih menu

Keranjang Belanja “  ”



Gambar4.20 Halaman Keranjang Belanja

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian dan analisa hasil yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Penjualan Kue Cynta Evelyn Birthday Cake ini dapat dikenal oleh masyarakat luas tentang Cynta Evelyn Birthday Cake
2. Dengan mempromosikan Cynta Evelyn Birthday Cake melalui pemanfaatan teknologi informasi menggunakan website dapat memberi nilai lebih pada usaha cynta evelyn birthday cake dalam menyebarluaskan informasi.

### 5.2 Saran

Untuk menyempurnakan sistem yang dibuat, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Menambah fasilitas keamanan agar sistem yang di buat tidak dapat di *hacking* atau di curi oleh orang yang tidak berwenang.
2. Website ini dapat dikembangkan menjadi lebih animatif dengan menambahkan flash agar dapat lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.M, Rosa & M. Shalahuddin. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur & Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- [2] Budiharto, Widodo. (2004). *Belajar Sendiri Pemrograman Web Menggunakan J2EE*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [3] Dewanto, J.I, (2006), *Web Desain, Metode Aplikasi dan Implementasi*, eds. Graha Ilmu, Yogyakarta
- [4] Fathansyah. (2007). *Basis Data*. Bandung: Informatika.

- [5] Febrian, Jack. (2005). *Menggunakan Internet Menjalankan Berbagai Aktifitas Internet Melalui PC, Notebook dan Handphone*. Bandung: Informatika.
- [6] Intriyaanti, A.D dan Pratama, Revaldo, (2015). “Perencanaan dan pembuatan Forum Makanan Berbasis Web”, *Manajemen Informatika*, Vol. 04, No. 01, hal 76-81
- [7] Jauhari, Hidayatullah, Priyanto & Khairul Kawistara. (2015). *Pemrograman Web*. Bandung: Edisi Kedua, Informatika.
- [8] Jogiyanto. (2008). *Sistem Teknologi Informasi*, Yogyakarta, Edisi Ketiga, Andi.
- [9] Khannedy, K.E, (2007), *Tutorial Javascript*, eds. Universitas Komputer Indonesia, Bandung
- [10] Marconi. *Marconiekonimi.blogspot.co.id/2011/07/sistem-informasi-penjualan.html?l=1*
- [11] Nugroho, Bunafit. (2004). *Database Relasional Dengan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- [12] Raharjo, Budi & Imam, Haryanto. (2006). *Menguasai Oracle SQL dan PL/SQL*. Bandung: Edisi Pertama, Informatika.
- [13] Supriyanto, Aji, (2007). *Web dengan HTML, dan XML*, eds. Graha ilmu, Yogyakarta
- [14] Sutabri, Tata. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Anfi
- [15] Soran, N. *www.pengertianku.net/2014/08/pengertian-penjualan-dan-pemasaran.html*
- [16] Suiryuk. *https://suiryuk.wordpress.com/2012/10/17/pengertian-e-commerce/*