

# APLIKASI *E-COMMERCE* PADA TOKO KHAIRUNNISWA BERBASIS WEB

**Burhanudin, Baharuddin**

STMIK Catur Sakti Kendari,

Jl. Drs. Abdullah Silondae, No. 109, (0401) 327275

[ntblombok00@gmail.com](mailto:ntblombok00@gmail.com)

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah sistem informasi berbasis *e-commerce* pada Toko Khairunniswa untuk membantu dan meningkatkan penjualan agar dapat melakukan pemesanan secara *online* dan memberikan informasi produk terbaru yang dijual kepada pelanggan melalui halaman website. Toko Khairunniswa adalah toko yang bergerak dalam bidang penjualan busana muslim seperti Gamis, Jilbab Khimar, Mukena dan lain-lain. Pengembangan aplikasi *e-commerce* Toko Khairunniswa menggunakan beberapa tahap sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada pembangunan perangkat lunak model *waterfall*, diantaranya yaitu tahap analisis, desain, implementasi, dan testing.

Hasil yang dicapai bahwa sistem *e-commerce* membutuhkan sistem penjualan yang berbasis *website e-commerce*, dengan adanya *website e-commerce* ini diharapkan dapat mempermudah baik bagi pihak Toko Khairunniswa dalam mengelola transaksi penjualan produk maupun pelanggan dalam melakukan pemesanan produk dengan memanfaatkan media Internet sehingga dapat bekerja secara efektif dan efisien sehingga target penjualan dapat berkembang. Kesimpulan yang dapat diambil adalah internet merupakan sebuah media yang dapat membantu dan mendukung dalam pengembangan bisnis.

**Kata Kunci :** *E-commerce*, Penjualan

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mempengaruhi disegala bidang pekerjaan manusia, diantaranya dalam bidang perdagangan. Seiring perkembangan teknologi informasi merubah pola hidup sebagian manusia dalam melakukan transaksi jual beli, Dimana transaksi jual beli bisa dilakukan tanpa harus mempertemukan antara penjual dan pembeli secara langsung yaitu dengan menggunakan media *website e-commerce*.

*E-commerce* adalah segala sesuatu berkaitan dengan transaksi jual beli yang dilakukan secara digital dengan menggunakan komputer yang terhubung dengan internet, Khairunniswa merupakan toko yang bergerak dalam penjualan busana muslim gamis di kota Kendari. Dalam mengembangkan usahanya Toko Khairunniswa merasa sistem bisnis yang berjalan saat ini masih kurang optimal dan berkeinginan memiliki media promosi produk dan transaksi jual beli tanpa harus terkendala dengan waktu dan jarak.

Toko Khairunniswa yang berlokasi di Pasar Baru blok A no 90 merupakan sebuah toko yang bergerak di bidang penjualan pakaian berupa busana muslim gamis wanita, Sistem penjualan yang dipakai di Toko Khairunniswa sekarang masih bersifat konvensional, yaitu pelanggan yang harus datang langsung ke Toko Khairunniswa sehingga dapat menyita waktu pelanggan yang berada jauh dari Khairunniswa, setelah pelanggan memilih dan mendapatkan barang yang diinginkan selanjutnya pelanggan melakukan transaksi pembayaran dikasir dan mengambil barang yang telah dibeli. Di samping itu, masih kurangnya bentuk pemasaran produk-produk yang dimiliki oleh Toko Khairunniswa. Menyebabkan kurangnya informasi mengenai detail produk-produk yang ditawarkan oleh Toko Khairunniswa secara akurat kepada pelanggan.

## 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 Relasional. (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 lainnya 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 *WorldWideWebyang* 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

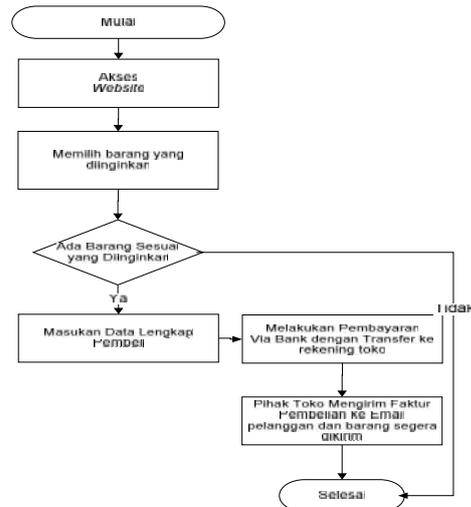
PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan sebuah bahasa pemrograman scripting beresensi Open Source. Script ini dapat bercampur dengan Script Tag HTML sehingga karena kemampuannya tersebut, ia dapat sebagai bahasa yang *embedded* pada Tag HTML anda dapat memperoleh program mirror PHP versi terbaru pada 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 *stylesheet* 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 mengizinkan pengeksekusian 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 menterjemahkannya di sisi user/klien (Khannedy, 2007).

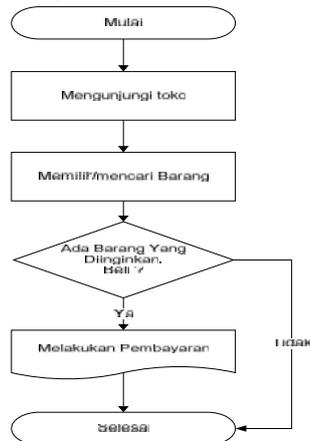


Gambar 3.2 Sistem Yang diusulkan

## III. METODE PENELITIAN

### 3.1 Perancangan Sistem

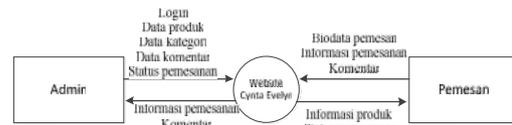
#### 3.1.1 Flowchart Sistem



Gambar 3.1 Sistem yang Sedang Berjalan

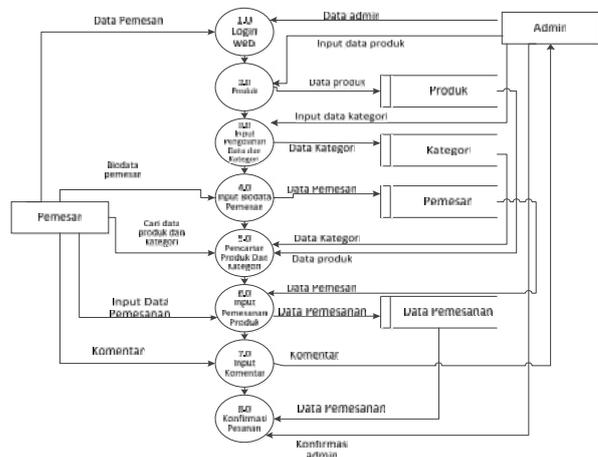
#### 3.1.2 Sistem yang diusulkan

#### 3.1.3 Diagram Konteks



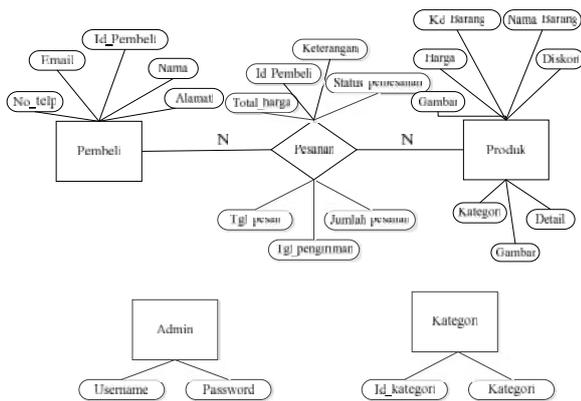
Gambar 3.3 Diagram Konteks (sistem yang diusulkan)

#### 3.1.4 Diagram Level 1



Gambar 3.4 Diagram Level 1

#### 3.1.5 Perancangan Database



**Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram (ERD)**

**3.2 Struktur Database Program**

1. Tabel Admin

Tabel admin adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data admin.

**Tabel 3.1 Tabel Admin**

No	Nama Field	Type	Size
1	Username	Varchar	20
2	Password	Varchar	20

2. Tabel Produk

Tabel produk digunakan untuk menyimpan informasi produk.

**Tabel 3.2 Tabel Produk**

No	Nama Field	Type	Size
1	Kode_Barang	INT	10
2	Nama Barang	Varchar	50
3	Kategori Barang	Varchar	20
4	Harga Barang	INT	12
5	Ukuran	Varchar	7
6	Detail	Text	
7	Gambar	Varchar	

3. Tabel Kategori

Tabel kategori ini digunakan untuk menyimpan informasi tentang kategori produk.

**Tabel 3.3 Tabel Kategori**

Tabel pesan ini digunakan untuk menyimpan data pesanan.

No	Nama Field	Type	Size
1	Id_Pembeli	INT	10
2	Nama	Varchar	50
3	Email	Text	25
5	Alamat	Varchar	150
6	No_Telpon	Varchar	12

4. Tabel Data Detail Pemesanan

Tabel data pemesanan detail ini digunakan untuk melihat detail datapemesanan.

No	Nama Field	Type	Size
1	Kd_Pemesanan	INT	11
2	Tgl_Pemesanan	Datetime	
4	Total_harga	Varchar	12
5	Id_Pemesan	INT	11
6	Jumlah	Varchar	12
7	Status	Varchar	25

**Tabel 3.5 Tabel Detail Order**

No	Nama Field	Jenis	Lebar
1	Kd_Pemesanan	INT	11
2	Kd_Barang	INT	11
3	Jumlah_Pesanan	INT	11
4	Harga	INT	12
5	Keterangan	Text	

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Hasil Pembahasan Program**

1. Rancangan Masukan (*input*)

Rancangan masukan adalah tampilan website untuk mengubah isi dari halaman *user* website. Perancangan masukan yang diusulkan adalah sebagai berikut :

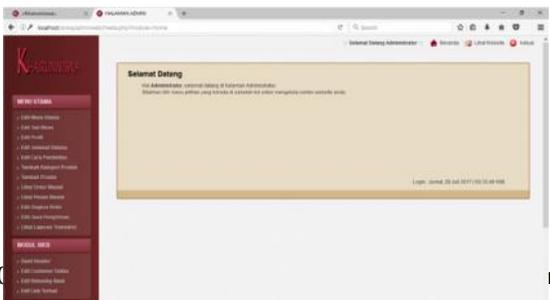
1) Menu Login Admin

Menu ini digunakan untuk login ke halaman administrator website. Jika user memasukkan *username* dan *password* yang benar maka dapat langsung memasuki halaman administrator

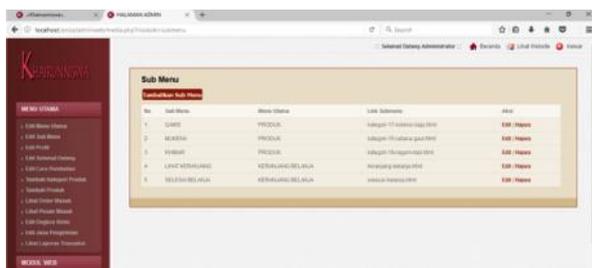


Gambar 4.1 Form Menu Login Admin

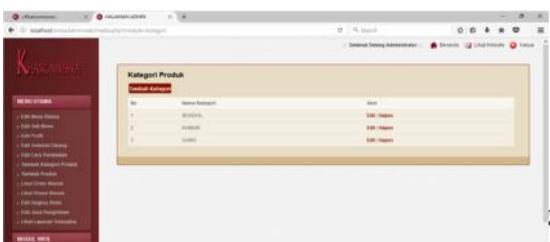
- Halaman Control Panel Administrator  
Halaman control panel administrator dipakai untuk mengubah / *update* halaman website.



- Halaman Sub Menu  
Halaman ini digunakan untuk mengubah atau mengedit sub menu website.



- Halaman Tambah Kategori Barang  
Halaman ini digunakan untuk menambahkan dan menghapus kategori barang



- Halaman Tambah Produk (Barang)  
Halaman ini digunakan untuk menambahkan dan menghapus produk (barang).



Gambar 4.5 Form Tambah Produk (Barang)

- Halaman Mengubah Password  
Halaman ini digunakan untuk mengubah (mengganti) password admin.



Gambar 4.6 Form Halaman Ganti Password Admin

- Rancangan Keluaran (*output*)  
Rancangan output ini berupa halaman *user* yang memberikan informasi kepada pengguna. Perancangan yang diusulkan adalah sebagai berikut :

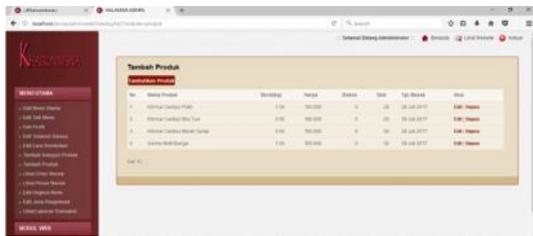
- Menu Utama  
Menu utama adalah halaman website penjualan barang yang terdiri dari beberapa pilihan kategori untuk memilih jenis barang yang ingin dipesan.



Gambar 4.7 Form Halama Utama Website

- Halaman Kategori Barang

Halaman ini digunakan untuk mengetahui barang apa saja yang tersedia ditoko tersebut.



Gambar 4.8 Form Halaman Kategori Barang

3) Halaman Form Keranjang Belanja

Halaman ini digunakan untuk menyimpan data barang yang ingin dibeli sebelum masuk ke proses pembayaran.



Gambar 4.9 Form Halaman Keranjang Belanja

4) Halaman Form Cara Belanja

Halaman ini digunakan untuk membantu pelanggan dalam melakukan pembelian barang.



Gambar 4.10 Form Halaman Cara Belanja

5) Form Halaman Hubungi Kami

Halaman ini digunakan untuk mengirim pesan kepada admin pemilik website.



Gambar 4.11 Form Halaman Hubungi Kami

1. Form Halaman Proses Transaksi

Halaman ini adalah gambar dimana proses transaksi yang dilakukan oleh pembeli dengan mengisi data lengkap terlebih dahulu..



Gambar 4.12 Form Halaman Proses Transaksi

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan penyusunan proposal hasil ini serta disesuaikan dengan tujuannya, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi *e-commerce* pada toko Khairunniswa ini adalah menggunakan bahasa pemrograman *PHP*.
2. Sistem informasi penjualan *online* yang dibangun ini dapat mempermudah proses pemesanan dan pembelian bagi *customer*.
3. Dapat membantu toko Khairunniswa memperluas jangkauan pasar dalam hal pemasaran produk.
4. Mempermudah *customer* dalam mencari produk yang dibutuhkan.

### 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Konfirmasi pembayaran belum dapat ditangani oleh sistem secara otomatis, maka perlu dibuat

- pengembangan sistem ini lebih lanjut untuk memudahkan transaksi pembelian.
2. Content *website e-commerce* perlu ditambah untuk menarik lebih banyak pembeli.
  3. Perlu pengembangan dalam versi *mobile* guna menunjang pelanggan yang menggunakan *smartphone* dalam mengakses *internet*.
  4. Menambah fasilitas keamanan agar sistem yang di buat tidak dapat di *hacking* atau di curi oleh orang yang tidak berwenang.

#### 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] Intriyantri, 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] Jogyanto. (2008). *Sistem Teknologi Informasi*, Yogyakarta, Edisi Ketiga, Andi.
- [9] Khannedy, K.E, (2007), *Tutorial Javasript*, eds. Universitas Komputer Indonesia, Bandung
- [10] Marconi. [Marconiekonimi.blogspot.co.id/2011/07/sistem-informasi-penjualan.html?m=1](http://Marconiekonimi.blogspot.co.id/2011/07/sistem-informasi-penjualan.html?m=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](http://www.pengertianku.net/2014/08/pengertian-penjualan-dan-pemasaran.html)
- [16] Suiryuk. <https://suiryuk.wordpress.com/2012/10/17/pengertian-e-commerce/>