
E-COMMERCE PADA TOKO LABYRINTH MERCH T-SHIRT AND MERCHANDISE

¹Ade Putra, ²Muhammad Reza Dezka Esnu

¹Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma, ade.putra@binadarma.ac.id

²Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma, rdezka@gmail.com

Abstract - *The limited range of goods marketing and the inefficiency of the product promotion system to the public have caused a maximum turnover from the store to not be achieved. The rapid development of internet technology can support the implementation of e-commerce systems in product sales. The purpose of this Final Project is to create an e-commerce website Labyrinth Merch T-shirt and merchandise, which is a means of marketing and selling products through the internet. Then the design and working system of the website is carried out and implemented by making this e-commerce website. The conclusion is that the e-commerce website was successfully created using the PHP programming language combined with the MySql database. The advantage of ordering products on this website is saving time and money compared to ordering directly coming to the store, and buyers can see the product catalog that can be directly viewed on this website page.*

Keywords: *E-Commerce, PHP, MYSQL*

Abstrak - Terbatasnya jangkauan pemasaran barang dan kurang efisiennya sistem promosi barang kepada masyarakat menyebabkan tidak tercapainya omset yang maksimal dari toko. Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat dapat mendukung penerapan sistem *e-commerce* dalam penjualan produk. Tujuan Tugas Akhir ini adalah untuk membuat *website e-commerce Labyrinth Merch T-shirt and merchandise*, yang merupakan sarana pemasaran dan penjualan produk melalui internet. Kemudian dilakukan perancangan desain dan sistem kerja website dan diimplementasikan dengan dibuatnya *website e-commerce ini*. Kesimpulan yang didapatkan bahwa website *e-commerce* ini berhasil dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang dikombinasikan dengan database MySql. Kelebihan pemesanan produk pada website ini adalah menghemat waktu dan biaya dibandingkan dengan pemesanan secara langsung datang ke toko, dan pembeli dapat melihat katalog produk yang dapat langsung dilihat di halaman website ini.

Kata Kunci: *E-Commerce, PHP, MYSQL*

1. Pendahuluan

E-Commerce atau toko online merupakan salah satu konsep proses jual beli barang dan jasa melalui jaringan internet dan sangat berkembang dalam dunia internet di era milenia ini [1]. Penggunaan sistem ini dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, produsen maupun penjual. Konsep *online shopping* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, konsep toko *online* atau *e-commerce* dapat memangkas banyak biaya operasional karena penjual tidak diharuskan punya toko fisik dan pegawai yang banyak [2] [3]. Melihat pangsa pasar, peluang serta kemudahan yang dihadirkan oleh sistem penjualan *online*, penulis berencana membuat sistem dan menjajaki pasar *online* yang sekarang makin digemari oleh masyarakat dari anak-anak sampai yang dewasa

Labyrinth Merch adalah toko yang bergerak di bidang penjualan baju, topi dan kalung. *Brand* yang berdiri pada tanggal 22 Januari 2016 ini didirikan oleh Agung yang terinspirasi dari hobinya sendiri dalam seni yaitu desain.

Sistem penjualan yang digunakan oleh toko *Labyrinth Merch* sendiri saat ini masih menggunakan media sosial antara lain *Instagram*, *Facebook* dan *Whats app* dalam promosi dagangannya. Transaksi penjualannya masih secara manual atau bisa dikatakan ketika konsumen ingin membeli barang di toko maka konsumen harus datang langsung ke toko dan bukti pembayarannya masih berbentuk nota yang ditulis tangan oleh karyawan toko. Karna belum adanya *website E-Commerce* sehingga jangkauan penjualannya masih minim atau bisa dikatakan penjualannya masih berada di lokal saja (Palembang).

Sistem penjualan yang dulunya penghasilannya kecil, dengan menggunakan *website E-Commerce* akan dapat mempermudah komunikasi antara konsumen dan produsen, memperluas jangkauan calon konsumen dengan target pasar yang tidak terbatas [4], mempermudah pemasaran dan promosi barang ataupun jasa, pembayaran atau *payment* yang mudah dan dapat dilakukan secara *online*.

2. Metode Penelitian

2.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut [6] yaitu sebagai berikut :

1. Metode Interview (Wawancara) merupakan pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab kepada pemilik toko untuk memberikan informasi yang penulis butuhkan. Data yang diperoleh penulis yaitu sejarah toko, harga produk, dan jenis-jenis produk.
2. Metode Observasi Merupakan kegiatan pengamatan dengan meneliti dokumen-dokumen produk yang ada untuk pembuatan *E-Commerce*. Penulis mengamati barang-barang apa saja yang di jual pada toko *Labyrinth Merch* tersebut.
3. Studi Pustaka merupakan pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan judul tugas akhir melalui membaca buku-buku dari perpustakaan dan mencari referensi dari internet.

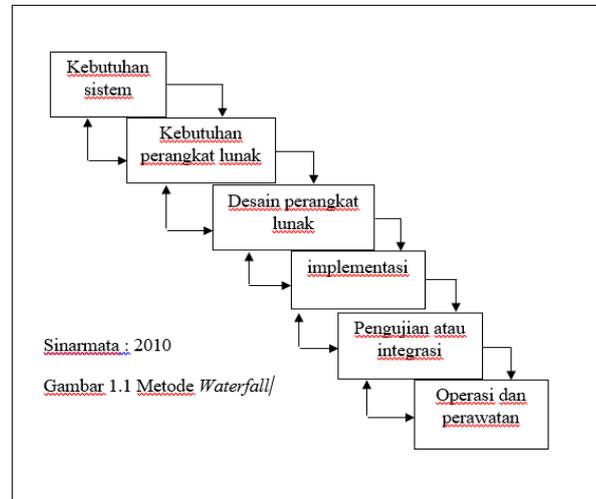
2.2 Metode Pengembangan Sistem

Toko *Labyrinth Merch* ini menggunakan metode *waterfall* atau biasa disebut model air terjun untuk metode pengembangan sistemnya, biasanya tahapan-tahapan metode ini berupa kebutuhan sistem, spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, desain perangkat lunak, implementasi perangkat lunak, uji mesin perangkat lunak, terakhir operasi dan perawatan.

Model *waterfall* sering juga disebut model air terjun dibagi beberapa tahapan [7] sebagai berikut:

1. Kebutuhan Sistem
Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen lain seperti *hardware*, *database* dan sebagainya.
2. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
Merupakan atribut yang diperlukan dalam sistem. Spesifikasi kebutuhan ini sangat penting karena memberikan basic untuk semua pekerjaan pengembangan yang diikuti.
3. Desain Perangkat Lunak
Tahap ini dilakukan sebelum melakukan *coding*. Bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya.
4. Implementasi Perangkat Lunak
Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan *software* dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

5. Uji Mesin Format Integrasi Perangkat Lunak
Tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat atau tidak.
6. Operasi dan Perawatan
Merupakan tahap terakhir dalam metode *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dan dijalankan serta dilakukan pemeliharaan.



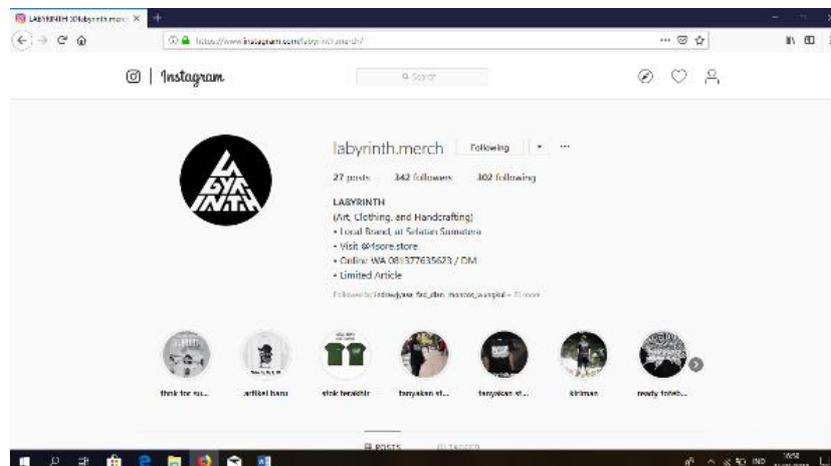
Gambar 1. Metode Waterfall

3. Analisis dan Perancangan

3.1 Analisis Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di toko Labyrinth Merch, penyampaian informasi produk masih menggunakan jejaring sosial instagram. Hal ini tentu masih banyak kendala yang dihadapi terkait dengan jejaring sosial tersebut, dimana penjualan melalui jejaring sosial tersebut hanya sebatas menampilkan foto produk serta harga dari produk tersebut.

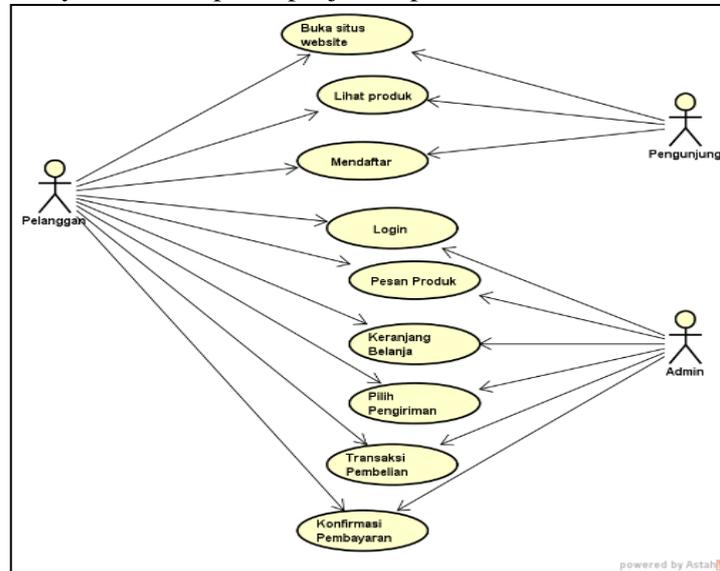
Penyampaian informasi juga masih mengandalkan media jejaring sosial. Penampilan produk-produk hanya bersifat tampilan informasi, proses transaksi penjualan di jejaring atau di blog ini tidak dapat dilakukan. Proses penjualan produk hanya dapat dilakukan dengan kontak informasi yang berupa nomor telepon dengan dicantumkan oleh Toko *Labyrinth Merch*.



Gambar 2. Instagram toko labyrinth merch

3.2 Use Case Diagram

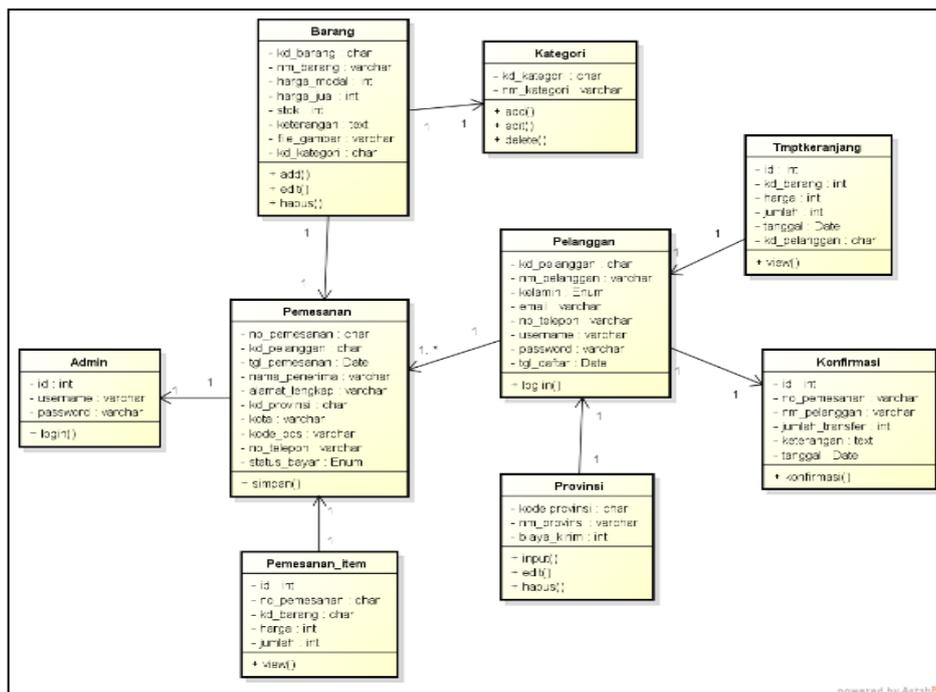
Model *use case* menjelaskan mengenai aktor-aktor yang dibangun beserta proses-proses yang ada di dalamnya meliputi buka situs website, lihat produk, daftar, pesan produk, keranjang belanja, tujuan pengiriman, transaksi pembelian, konfirmasi pembayaran, update produk, update informasi, mengkonfirmasi pembayaran, dan laporan penjualan produk.



Gambar 3. Use Case Diagram

3.3 Class Diagram

Class Diagram adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas yang ada dalam sistem perangkat lunak yang akan dikembangkan. *Class Diagram* menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan. Berikut ini digambarkan *class diagram* dari *website* toko *Labyrinth Merch*.

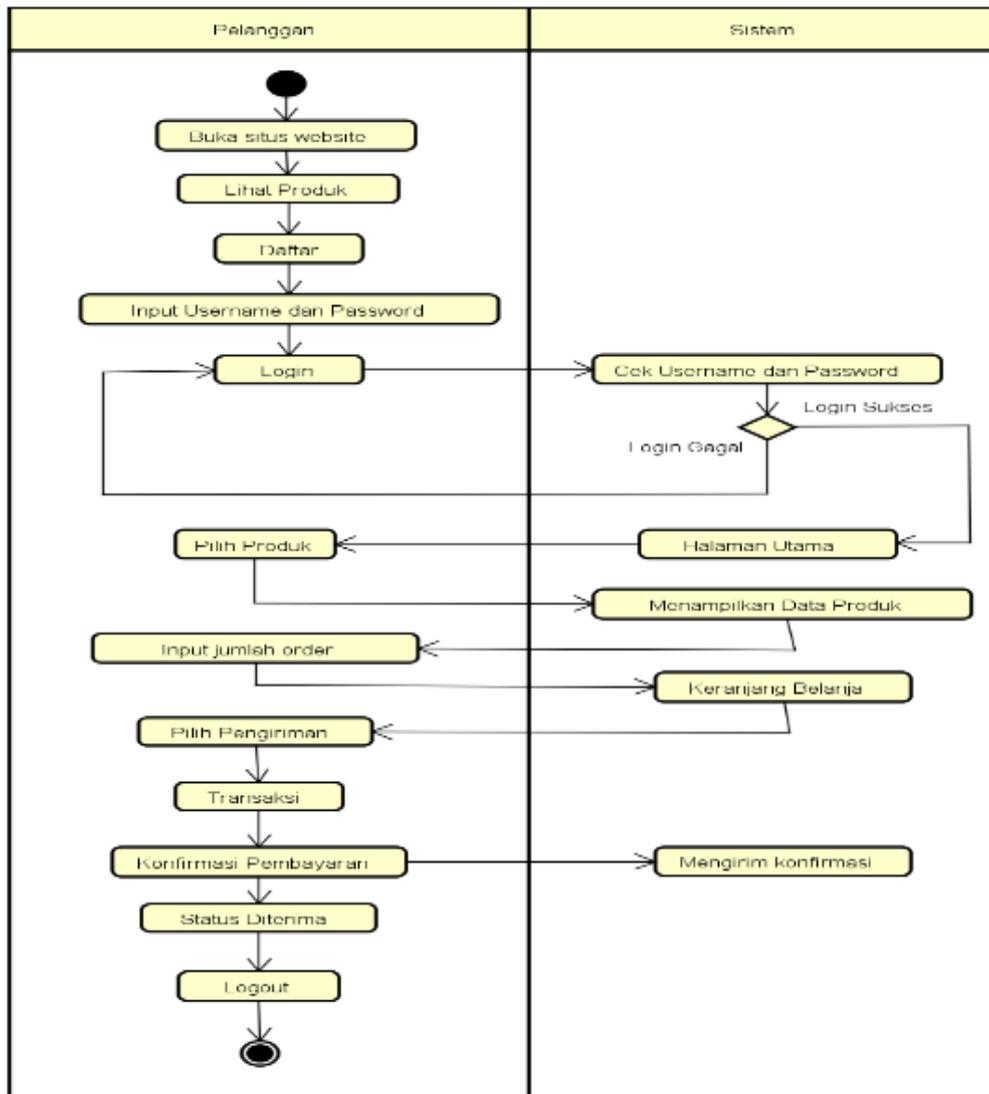


Gambar 4. Class Diagram

3.4 Activity Diagram

Activity Diagram Pelanggan

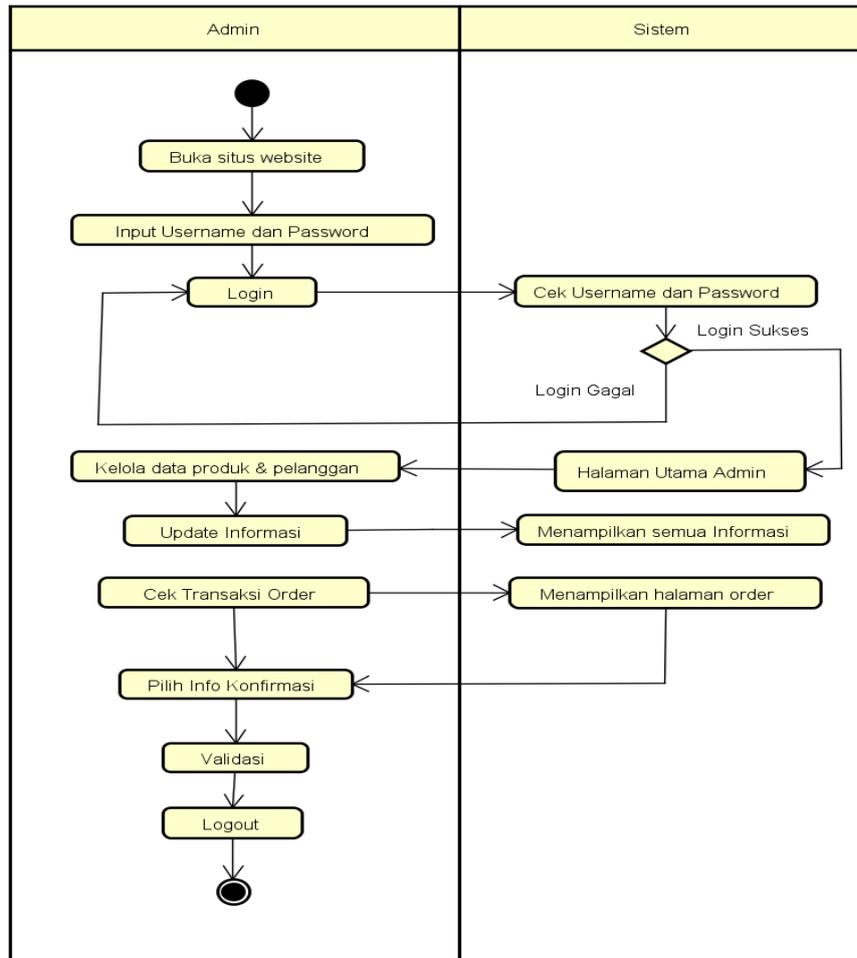
Activity Diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu *use case*. Berikut ini activity diagram pelanggan dari toko *Labyrinth Merch*:



Gambar 5. Activity Diagram Pelanggan

Activity Diagram Admin

Aktivitas yang dilakukan oleh administrator yaitu membuka situs *website* admin toko *Labyrinth Merch*, lalu input username dan password kemudian login. Sistem memeriksa username dan password, jika username dan password salah maka sistem akan menampilkan warning kesalahan dan memintanya untuk mengisikan kembali username dan password yang benar. namun jika username dan password yang dimasukkan benar maka sistem akan menampilkan halaman utama administrator. Selanjutnya administrator dapat kelola data produk dan pelanggan kemudian sistem menyimpan data yang dikelola kedalam database.



powered by Astah

Gambar 6. Activity Diagram Admin

3.5 Perancangan Sistem

Rancangan Halaman Login

Desain halaman login adalah untuk pelanggan masuk ke dalam web *Labyrinth Merch* dengan cara memasukkan *username* dan *password*.

Login Pelanggan

UserName

Password

 [Pendaftaran Baru](#)

Gambar 7. Rancangan Halaman Login

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil akhir dari penelitian di Toko *Labyrinth Merch*, maka telah ditentukan penerapan sistem berbasis web yang di rancang dengan menggunakan *Macromedia Dreamweaver MX 2004*. Setelah memperoleh gambaran hasil penelitian *sistem* yang dihasilkan yaitu sebuah *sistem* berbasis *web* yang dapat digunakan untuk menjual barang pada Toko *Labyrinth Merch*. Dalam mengoperasikan *sistem*, pengguna harus mengikuti ketentuan-ketentuan yang ada pada *sistem*.

4.1 Halaman *Login*

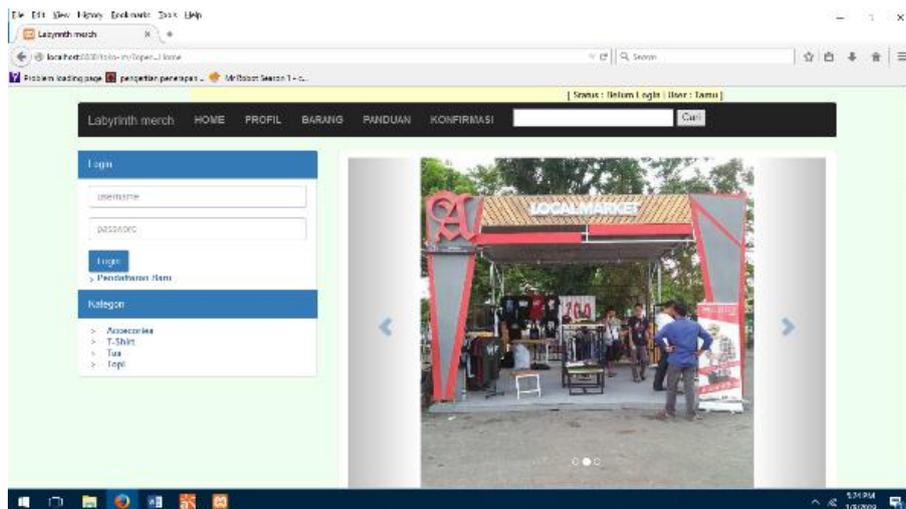
Halaman login berguna untuk login para Setelah memperoleh gambaran hasil penelitian *sistem* yang dihasilkan yaitu sebuah *sistem* berbasis *web* yang dapat digunakan untuk menjual barang pada Toko *Labyrinth Merch*. Dalam mengoperasikan *sistem*, pengguna harus mengikuti ketentuan-ketentuan yang ada pada *sistem*. pelanggan yang telah melakukan registrasi.



Gambar 8. Halaman Login

4.2 Halaman *Home*

Halaman home ditampilkan setelah pengguna berhasil melakukan login, yang terdiri dari banyak pilihan menu seperti menu profil toko, panduan, konfirmasi, keranjang belanja, tampilan transaksi, kategori barang dan logout. Berikut tampilan halaman home.



Gambar 9. Halaman Home

5. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan suatu *website* penjualan pada *Labyrinth Merch T-shirt and Merchandise*
2. *Website* yang dibangun merupakan sebuah *website* yang dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk mendapatkan informasi dan pembelian barang di toko *Labyrinth Merch*.

Referensi

- [1] nimda, "Pengertian E-Commerce," *Universitas Pasundan*, 21-Feb-2012. .

-
- [2] D. Praditya, "COST AND BENEFIT ANALYSIS OF E-COMMERCE INVESTMENT IN SMALL MEDIUM ENTERPRISE," *JURNAL PENELITIAN KOMUNIKASI DAN OPINI PUBLIK*, vol. 22, no. 2, Dec. 2018.
- [3] S. Sugeng, "E-COMMERCE SEBAGAI PENDUKUNG PEMASARAN," *JURNAL SISTEM INFORMASI UNIVERSITAS SURYADARMA*, vol. 4, no. 1, Mar. 2018.
- [4] S. Kosasi, "PERANCANGAN DAN PEMANFAATAN E-COMMERCE UNTUK MEMPERLUAS PASAR PRODUK FURNITURE," p. 8, 2015.
- [5] H. B. Dirgantara, "ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA CV DIMASINDO," p. 6, 2016.
- [6] E. W. Fridayanthie and T. Mahdiati, "JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA, VOL. IV, NO. 2 DESEMBER 2016," no. 2, p. 13, 2016.
- [7] A. Y. Muniar, "REKAYASA PERANGKAT LUNAK PENILAIAN KINERJA DOSEN PADA STMIK AKBA," p. 8.