

PEMBANGUNAN APLIKASI *MOBILE-COMMERCE* PADA BUTIK SORAYA SHOP PALEMBANG

Arista Loga

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma
Jalan Jendral Ahmad Yani No. 12 Palembang
Email : aristaloga12@gmail.com

Abstract

Soraya Boutique Shop is an online store that sells women's clothing. In increasing marketing and sales of products to consumers, it is necessary to apply precise business strategies to increase new market share. The problem experienced by the Soraya Boutique shop is that competitiveness is increasingly higher with online media. Marketing information system design uses context diagram information system modeling, Data Flow Diagrams, and e-commerce website application design by designing information systems that are fast and precise to customers, making it easy for potential customers, and providing e-commerce website based applications. which is easy for customers to use. This sales information system takes a case study at the Soraya Shop Boutique. Sources of data obtained are through primary data sources and secondary data sources. Data collection techniques conducted by researchers using observation, interviews and documentation. The results of research using e-commerce implementation by using OpenCart software at the Soraya Shop Boutique will be able to help reduce costs and can convey information in detail and quickly about the product to customers, Based on the results of this study it is expected to help the Soraya Shop Boutique to get more results maximum and can compete with similar stores. made using Web-Based Programming and databases using Xampp and MySQL.

Keywords : Development of Mobile-Commerce Application at the Palembang Soraya Shop Boutique

ABSTRAK

Butik Soraya Shop merupakan toko online yang menjual pakaian wanita. Dalam meningkatkan pemasaran dan penjualan produk kepada konsumen perlu menerapkan strategi bisnis jitu untuk meningkat pangsa pasar baru. Masalah yang dialami Butik Soraya shop adalah daya saing yang semakin tinggi dengan adanya media *online*. Perancangan system informasi pemasaran menggunakan pemodelan system informasi diagram konteks, Data Flow Diagram, dan rancangan aplikasi berbasis situs web *e-commerce* dengan merancang sistem informasi yang cepat dan tepat kepada pelanggan, 'memberikan kemudahan bagi calon konsumen, dan memberikan aplikasi berbasis situs web *e-commerce* yang mudah digunakan oleh pelanggan'. Sistem informasi penjualan ini mengambil studi kasus pada Butik Soraya Shop. Sumber data yang diperoleh yaitu melalui sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik Pengumpulan data yang dilakukan peneliti menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. 'Hasil penelitian menggunakan implementasi *e-commerce* dengan menggunakan software opencart pada Butik Soraya Shop akan dapat membantu mengurangi biaya yang dikeluarkan serta dapat menyampaikan informasi secara detail dan cepat mengenai' produk kepada pelanggan, Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu Butik Soraya Shop untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal serta dapat

bersaing dengan toko yang sejenis. dibuat menggunakan Pemrograman Berbasis *Web* dan basis data menggunakan Xampp dan MySQL.

Kata kunci : Pembangunan Aplikasi Mobile-Commerce pada Butik Soraya Shop Palembang.

1. PENDAHULUAN

Dinamika persaingan bisnis dalam perkembangan dunia teknologi informasi yang semakin maju dan pesat dari waktu ke waktu sudah terasa dampaknya oleh sebagian besar masyarakat dari yang sederhana menjadi modern dan serba cepat sehingga dampak perilaku informasi dalam segala bidang, baik pendidikan , kesehatan , hiburan , sumber informasi , tenaga kerja , dunia bisnis dan komunikasi tanpa batasan tempat dan waktu, kebutuhan informasi yang lebih cepat dan murah tentunya menuntut para pemberi informasi untuk memiliki sebuah media *online* yaitu Internet (Muzakir, 2018). Dalam dunia bisnis, website dalam bentuk *ecommerce* sudah merupakan kebutuhan dari suatu bisnis yang telah maju saat ini untuk pengembangan usaha karena terdapat berbagai manfaat yang dimiliki oleh *m-commerce*. Diantaranya adalah para konsumen tidak perlu datang langsung ke toko untuk memilih barang yang ingin dibeli dan bagi perusahaan dapat melaksanakan kegiatan transaksi selama 24 jam. Butik Soraya Shop merupakan salah satu toko online yang menjual berbagai macam pakaian khusus wanita. Masalah yang dihadapi Butik Soraya Shop adalah sistem pencatatan yang masih manual, kurangnya pemasaran dan kurangnya suatu inovasi dalam menjual produknya. Dengan meningkatnya permintaan konsumen dan untuk memperluas jaringan penjualannya, Butik Soraya Shop merasa membutuhkan suatu sistem informasi yang dapat melayani konsumen dengan baik, mencatat hasil penjualan dan memasarkan produknya lebih luas lagi. Adapun media yang digunakan hanya melalui instagram. Pencatatan transaksi penjualan masih dilakukan secara manual dan tidak tertata dengan baik.

Dengan adanya sistem informasi penjualan tersebut diharapkan Butik Soraya Shop tidak lagi tertinggal dengan penjualan-penjualan yang lebih dulu menggunakan media website untuk melakukan transaksi penjualan, dimana transaksi penjualan itu dapat mempermudah pengguna dalam transaksi tersebut dan diperlukan strategi pemasaran yang tepat sehingga dalam jangka panjang laba Butik Soraya Shop meningkat dan dapat memberikan pelayanan yang terbaik bagi pelanggan.

Oleh karena itu Butik Soraya Shop membutuhkan sebuah sistem pemesanan dan penjualan yang berbasis pemograman *Mobile Commerce*. Pembuatan *website* ini diharapkan dapat menangani pemesanan juga dapat meningkatkan daya jual dengan pemasaran yang sangat luas dengan menggunakan jaringan internet yang dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun.

Dimana sistem tersebut yang nantinya mampu membantu proses bisnis dengan melakukan pemasaran, penjualan, update data produk secara online, Sehingga diharapkan dapat lebih meningkatkan nilai tambah terhadap perusahaan. Berdasarkan latar belakang di atas penulis memilih judul untuk mengimplementasikan Mobile *ecommerce* dengan melakukan perancangan website *m-commerce* dengan sistem pembayaran secara online melalui payment gateway yang dituangkan dalam penelitian dengan judul “ Implementasi *M-commerce* Sebagai Media Penjualan Online “(Studi Kasus pada Butik Soraya Shop)”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

A. Hasil Observasi (Pengamatan)

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sistem yang sedang berjalan pada Butik Soraya Shop Palembang telah berjalan dengan baik namun memiliki kekurangan dalam proses penjualan yakni tanpa adanya proses online yang akan meningkatkan penjualan apabila diterapkan, hasil observasi kemudian dijadikan sebagai bahan acuan.

B. Hasil Wawancara (Interview)

Peneliti melakukan wawancara kepada Ibu Rahma selaku pemilik Butik Soraya Shop Palembang, peneliti menanyakan sistem yang sedang berjalan dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi. Pada sesi wawancara tersebut peneliti membuat daftar list pertanyaan mengenai penelitian dan permasalahan-permasalahan yang ada.

C. Pengambilan Data Dokumentasi

Penulis melakukan pengambilan dokumen seperti data produk, Data transaksi. Pengambilan dokumen ini telah disetujui pemilik sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

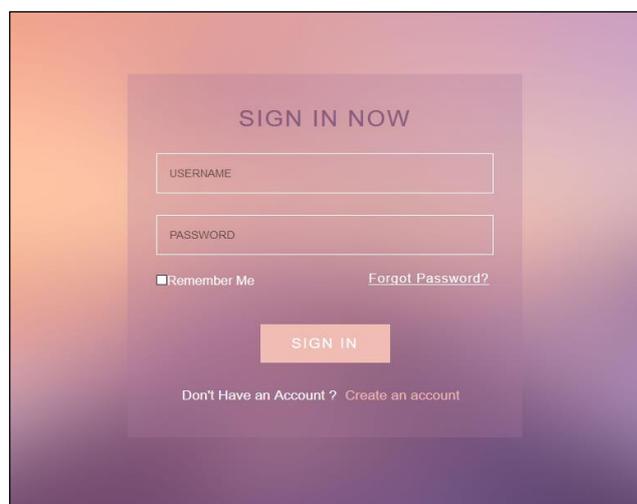
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan aplikasi *Mobile Commerce* pada butik Soraya Shop Palembang, aplikasi penjualan ini memiliki tiga *interface* dalam proses penggunaannya yakni halaman depan, halaman member, dan halaman admin. Halaman depan sebagai halaman depan dalam proses transaksi antara calon pembeli dengan sistem pada halaman ini memiliki fitur pendukung proses transaksi seperti produk, *checkout* dan pendaftaran akun. Halaman *member* berfungsi sebagai halaman khusus pengunjung atau calon pembeli yang ingin membeli produk butik Soraya Shop secara *online*, untuk melakukan pembelian pembuatan halaman *member* diharuskan dengan melakukan registrasi dan *log in* pada akun masing-masing. Halaman *Admin* didesain untuk mengelola data transaksi dan data-data pendukung lainnya, halaman ini dikhususkan untuk pihak pengelola butik Soraya Shop Palembang sehingga mempermudah proses transaksi yang sedang berlangsung. Memiliki tiga *interface* aplikasi berarti memiliki tiga aktor dalam proses perancangan yakni *admin*, *member* dan pengunjung.

1. Halaman *Admin* Log In

Halaman utama ini adalah halaman pertama kali tampil ketika *admin* melakukan *browse* dan membuka link halaman.



Gambar 1 Halaman Admin Log In

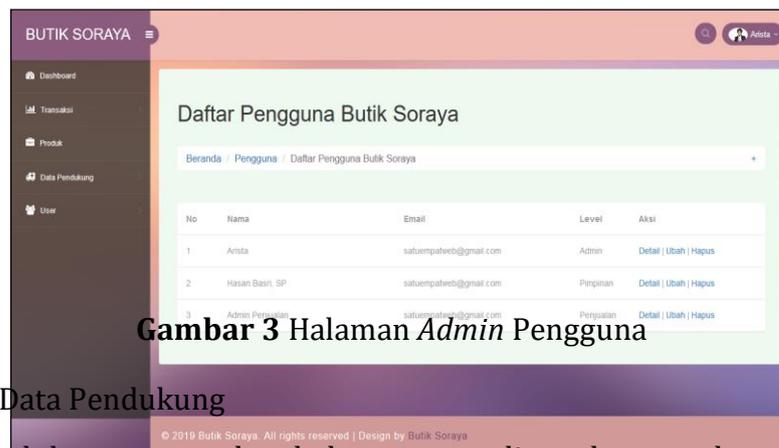
2. Halaman Admin Beranda

Setelah Admin melakukan login maka akan menampilkan halaman beranda, di dalam halaman shortcut link yang mengarah langsung kepada link masing-masing dari fitur seperti transaksi, produk, member dan admin.



3 Halaman Admin Pengguna

Halaman pengguna Admin ini berfungsi untuk mengolah data pengguna dari masing-masing pengguna.



4 Halaman Admin Data Pendukung

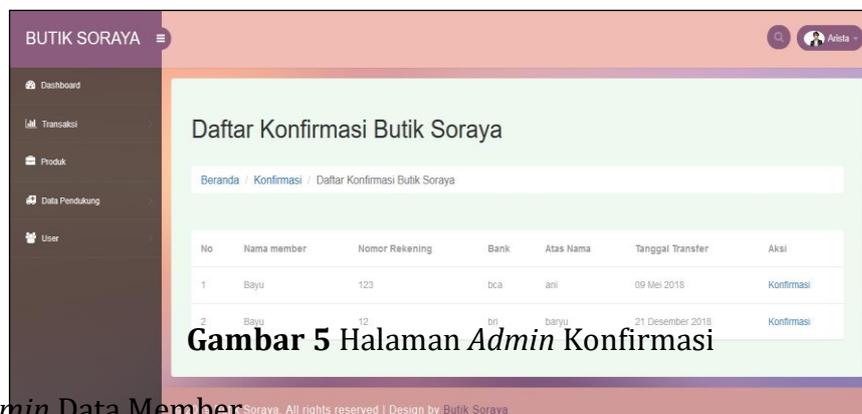
Halaman pendukung merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data pendukung dari transaksi seperti data jenis, ongkir, kategori, dan ongkir.



Gambar 4 Halaman Admin Data Pendukung

5 Halaman Admin Konfirmasi

Setelah pengunjung melakukan konfirmasi pembayaran maka data tersebut akan masuk kedalam halaman ini. Admin bertugas melihat konfirmasi pembayaran pada halaman ini.



Gambar 5 Halaman Admin Konfirmasi

6 Halaman Admin Data Member

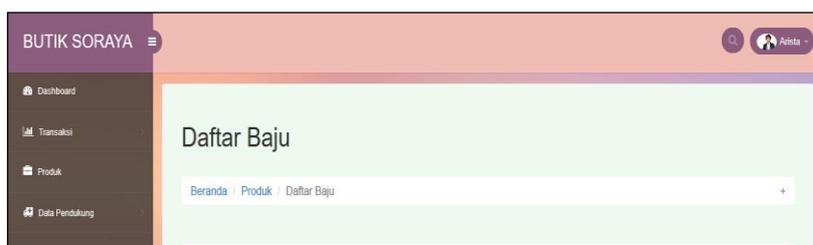
Proses pendaftaran member akan dikelola dalam halaman ini. Berfungsi untuk mengelola data member dari butik Soraya Shop Palembang.



Gambar 6 Halaman Admin Data Member

7 Halaman Admin Produk

Halaman ini berfungsi untuk mengelola data produk dari butik Soraya Shop Palembang seperti menambah, mengubah dan menghapus produk.



Gambar 7 Halaman *Admin* Data Member

8 Halaman *Admin* Transaksi

Halaman admin transaksi untuk melihat transaksi yang telah berlangsung. Proses pengelolaan dapat dilakukan disini seperti mengubah status dan menghapus transaksi.

No	Nama Pelanggan	Tanggal Pesan	Status Bayar	Total Belanja	Status	Aksi
1	Bayu	13 Juni 2019	belum	Rp. 150.000	Sedang Proses	Detail Ubah Hapus Batal
2	Bayu	10 Juni 2019	konfirmasi	Rp. 300.000	Jatuh Tempo	Detail Ubah Hapus Batal
3	Bayu	10 Juni 2019	sudah	Rp. 150.000	Jatuh Tempo	Detail Ubah Hapus Batal
4	Bayu	10 Juni 2019	sudah	Rp. 150.000	Jatuh Tempo	Detail Ubah Hapus Batal
5	Bayu	10 Juni 2019	sudah	Rp. 150.000	Jatuh Tempo	Detail Ubah Hapus Batal
6	Bayu	09 Juni 2019	konfirmasi	Rp. 150.000	Jatuh Tempo	Detail Ubah Hapus Batal

Gambar 8 Halaman *Admin* Transaksi

9 Halaman *Member* Data transaksi

Halaman member yakni halaman yang digunakan oleh pengunjung yang ingin membeli produk yang memiliki akun. Untuk memiliki akun seorang calon pembeli terlebih dahulu mendaftarkan akun pada halaman registrasi. Halaman member data pemesanan berfungsi untuk menyajikan data pemesanan yang telah dilakukan oleh member dalam tiap proses transaksinya.

No.	Nama Produk	Jumlah	Harga	Total Harga	Status Bayar	Tanggal
1	Batik Blouse Wanita	1	Rp. 150.000	Rp. 150.000	sudah	10 Juni 2019
2	Batik Blouse Wanita	1	Rp. 150.000	Rp. 150.000	sudah	10 Juni 2019
3	Batik Blouse Wanita	1	Rp. 150.000	Rp. 150.000	sudah	10 Juni 2019
4	Batik Blouse Wanita	1	Rp. 150.000	Rp. 150.000	belum	13 Juni 2019
5	Batik Blouse Wanita	1	Rp. 150.000	Rp. 150.000	konfirmasi	09 Juni 2019

Gambar 9 Halaman *Member* Data Pemesanan

10 Halaman *Member Keranjang Belanjaan*

Halaman ini untuk menampilkan produk-produk yang dibeli oleh member atau pembelian saat ini.



Gambar 10 Halaman *Member Keranjang Belanjaan*

11 Halaman *Member Rekam Jejak*

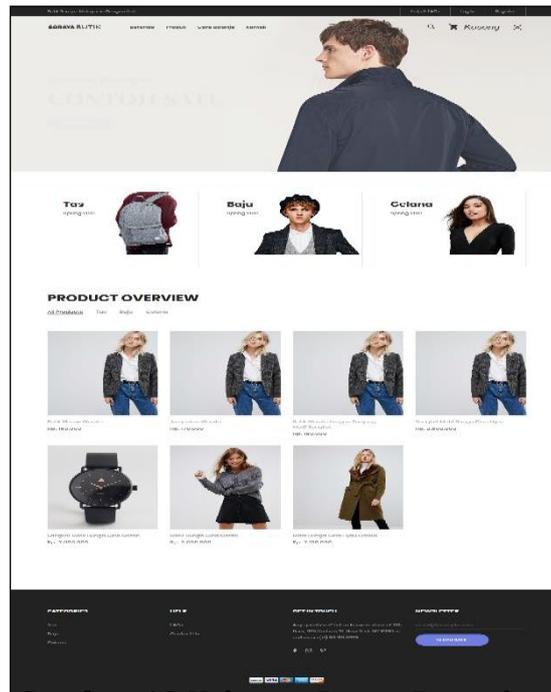
Halaman transaksi adalah halaman yang berisi proses transaksi yang telah dilakukan seperti pemesanan yang telah dilakukan, produk yang telah dikirim.



Gambar 11 Halaman *Member Rekam Jejak*

12 Halaman Depan Beranda

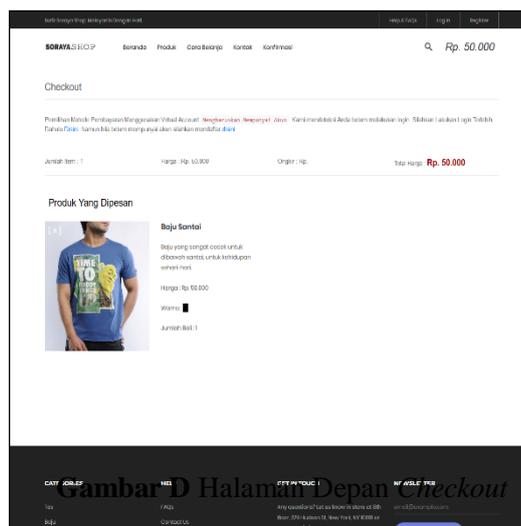
Halaman utama ketika pengunjung masuk kedalam aplikasi sistem *Mobile commerce* butik Soraya Shop Palembang.



Gambar 12 Halaman Depan Beranda

13 Halaman Depan Checkout

Setelah proses pemilihan produk selesai dilakukan maka langkah selanjutnya adalah melakukan *checkout* untuk melihat membeli produk tersebut pada halaman *checkout* akan ditampilkan jumlah keseluruhan dari pembelian dan metode pembayaran apa yang diinginkan.



Gambar 13 Halaman Depan Checkout

4. KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan analisa masalah yang telah dilakukan oleh penulis pada Butik Soraya Shop maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan aplikasi yang dinamis, yakni aplikasi yang isinya dapat diubah sewaktu-waktu dengan sangat mudah tanpa harus melakukan perubahan pada kode-kode atau coding.
2. Aplikasi yang dirancang dan diimplementasikan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara baik dan melakukan transaksi penjualan secara online.
3. Sistem Informasi pada aplikasi ini telah menghasilkan aplikasi yang dapat berinteraksi dengan user yang telah mengenal internet dan yang awam mengenal internet. Hal ini dikarenakan penulis membangun system informasi yang sederhana dan mudah dipahami oleh semua kalangan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muzakir, "Prototyping Aplikasi E-Health sebagai Bagian Pengenalan Obat-Obatan Dengan Teknologi Cross-Platform," J. Inform. J. Pengemb. IT, vol. 3, no. 1, pp. 61-66, 2018.
- Kristanto, Andri. (2008), *Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya*, Penerbit Gaya Media Yogyakarta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sanusi, M Arsyad. 2001. *E-Commerce Hukum dan Solusinya*. Jakarta: Mizan Grafik Sarana
- Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. 2002. *Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- A. Muzakir and E. Hidiensah, "Mobile Hybrid Application Sebagai Solusi Dalam Pelaporan Bencana Menggunakan Framework Cordova," J. Inform. J. Pengemb. IT, vol. 3, no. 2, pp. 242-248, 2018.
- Spica, Luciana dan Robahi, Lidia. 2005. Penerapan E-Commerce sebagai upaya meningkatkan persaingan bisnis perusahaan. STIE Perbanas Surabaya
- Triton PB. 2006. *Mengenal E-Commerce dan Bisnis di Dunia Cyber*. Yogyakarta: Argo Publisher.
- Himawan, Asep Saefullah dan Sugeng Santoso. 2014. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif. *Scientific Journal of Informatics* Vol. 1 No.1 ISSN 2407-7658. Hlm.55--59.
- Asropudin, Pipin. 2013. *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: CV.Titian Ilmu.
- Dhanta, Rizky. 2009. *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: Indah Surabaya.
- Hidayatullah, Priyanto. dan Jauhari, K. 2014. *Pemrograman Web*. Bandung: Informatika.
- Irawan. 2008. *Pengenalan Komputer Untuk Orang Awam*. Palembang: Maxicom.
- Kristanto, Andri. 2003. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ladjamudin, Bin Al-Bahra. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Saputra, Agus. 2012. *Web Tips: PHP, HTML5 dan CSS3*. Jakarta: Jasakom.