

Website E-Commerce Toko Kiper Bandung

Hilman Pebrian Pratama^{#1}, Adelia, S.Kom, M.T^{*2}

#Program studi Teknik Informatika Universitas Kristen Maranatha

Jln. Saluyu A-XV No.255 Komplek Riung Bandung

hilmanpebrian@gmail.com

adelia@it.maranatha.edu

Abstract - Bandung Goalkeeper Shop is a shop that sells sports needs such as gloves, soccer shoes, soccer balls and socks. Until now, Bandung Goalkeeper Store still uses a book or manual system in the process of selling and collecting goods, so it often has difficulty in collecting data and information needed. Competition of similar stores is now one of the challenges of Bandung Goalkeeper Shop owners to maintain their stores. The Bandung Kiper Shop owner wants products sold in his shop to be sold online to increase the business reach of the Bandung Kiper shop. This system uses a database as a storage medium and retrieves data from the process. This system will use PHP, html, and MySQL.

Keywords - Database, E-commerce, Sports, Sales, Supply of Goods.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Toko Kiper Bandung adalah Toko yang menjual berbagai macam keperluan olahraga contohnya baju, celana, sarung tangan, sepatu bola, tas sport, pelindung lutut, dan siku. Sampai saat ini Toko Kiper Bandung menjual keperluan olahraga dengan sistem manual dimana pembeli datang langsung ke toko untuk dapat membeli keperluannya.

Toko Kiper Bandung pada saat ini mendapatkan kesulitan dalam segi pengelolaan data barang yang sering tidak tercatat dan membuat pegawai sulit dalam pencatatan data barang yang tersedia pada toko dan tidak adanya data supplier yang tersimpan dengan baik mengakibatkan pegawai kesulitan untuk menghubungi supplier yang tiap barang berbeda suppliernya, untuk menanyakan barang yang akan dipesan, penjualan barang, dan pembelian barang masih ditulis dalam buku sebagai tempat penyimpanan data yang menjadikan data berceceran karena buku mudah sobek dan rusak.

Sistem penyimpanan data barang dibuat digital yang disimpan dalam database membuat admin / pegawai diberi kemudahan dalam mengelola stok barang, pencatatan supplier, dan riwayat pembelian. Lalu bagi toko fisik pelanggan jika ingin membeli barang harus datang langsung ke toko dan pelanggan tidak mendapatkan informasi detail spesifikasi tentang ukuran dan warna yang tersedia ditoko berbanding terbalik dengan penjualan secara online yang memudahkan pembeli untuk mengetahui ketersediaan barang yang akan dibeli, pelanggan dapat memilih datang ketoko setelah melihat barang yang diinginkan atau langsung memesan didalam website karena setiap pelanggan berbeda-beda selera ada yang ingin melihat terlebih dahulu barang dan ada yang ingin cepat dipesan.

Semakin majunya teknologi informasi dan persaingan online shop di dunia maya kian pesat, semua aktivitas yang dilakukan oleh online shop dipengaruhi internet khususnya website. Maka dari itu website diperlukan untuk usaha online shop yang dapat membantu untuk menjual produk dengan cara online, tidak memfokuskan usaha hanya di dalam toko saja karena website saat ini dipakai oleh banyak e-commerce lain dalam menjual barang seperti shopee, Lazada, tokopedia dll

Website E-Commerce dapat membantu dan mengatasi masalah dalam menangani setiap penjualan yang ada dalam toko contohnya adanya info stock barang, detail barang dan rincian barang yang akan dibeli.. Dengan demikian penjualan barang diharapkan dapat dicapai secara optimal.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat system penjualan, pembelian, management barang dan management supplier ?
2. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi yang dapat mengelola informasi pembelian, penjualan dan persediaan barang didalam website ?
3. Bagaimana mengimplementasikan metode customer behavior pada website?

C. Tujuan penelitian

1. Merancang system penjualan, management barang dan management supplier

2. Merancang sebuah sistem informasi yang dapat mengelola laporan penjualan, dan persediaan barang.
3. Untuk membantu dalam pemasaran produk. Berdasarkan sikap konsumen, dilihat dari riwayat pembelian dan view barang

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sebuah system atau program yang dibuat untuk memberitahukan pengguna akan sesuatu hal yang berguna. Sistem yang akan dibuat oleh perancang mengenai system informasi jual-beli antara penjual dan pembeli dimana penjual sebagai admin dan pembeli sebagai user.

Sistem Informasi digunakan untuk menyajikan suatu informasi. dengan tujuan untuk mengambil sebuah keputusan dalam perencanaan dengan konsep input, output, dan proses untuk meningkatkan bisnis yang terletak pada inti bisnis.”[1]

B. E-Commerce

“E-Commerce merupakan suatu sistem atau paradigma baru dalam dunia bisnis, yang menggeser paradigma perdagangan tradisional menjadi electronic commerce yaitu dengan memanfaatkan teknologi ICT (Information and ommunication Technology), atau dengan kata lain teknologi internet” [3]. berkembang pesat pembelian dan penjualan barang dan jasa melalui jaringan elektronik seperti internet” dimana zaman sekarang e-commerce sebagai media jual-beli yang sangat berkembang pesat.

C. Internet

“Internet adalah sebuah media yang berbasis pada IP(Internet protocol) yang dapat diakses secara umum. Internet dapat dikatakan sebuah jaringan yang tidak terlihat dan dapat dipasang pada media elektronik. Internet dapat memudahkan kita untuk *browsing* kedalam situs untuk mencari informasi yang bermanfaat” [4]. *E-Commerce* sangat bergantung pada hubungan internet yang cepat karena *E-Commerce* dapat diakses oleh berbagai orang di Indonesia dengan internet yang dipakai dalam media elektronik seperti *android*, komputer dan Tablet.

D. Server site

“PHP singkatan dari PHP: *Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa script serverside dalam pengembangan web yang disisipkan dalam dokumen HTML” [5]. PHP merupakan bahasa pemrograman web yang banyak digunakan bersifat terbuka (*oper source*), PHP memperbolehkan programmer menambahkan perintah web server seperti *Apache*, *IIS*, dll. Untuk membuat halaman website yang dinamis yang terhubung kedalam database.

Pada saat ini mayoritas pemograman web menggunakan PHP karena bias membuat website dinamis, open source, dan mudah dipelajari..”Php adalah pemrograman script yang dapat membuat website yang dinamis dan dapat dihungkan dedngan database lainnya seperti DBMS,MySql dan lain-lain” [6]. Contoh website yang dibuat dengan dasar Php adalah jomla,Mambo dan xaray.

E. Informasi

Sistem informasi adalah sebuah system atau program yang dibuat untuk memberitahukan pengguna akan sesuatu hal yang berguna. Sistem yang akan dibuat oleh perancang mengenai system informasi jual-beli antara penjual dan pembeli dimana penjual sebagai admin dan pembeli sebagai user. “Sistem Informasi digunakan untuk menyajikan suatu informasi. dengan tujuan untuk mengambil sebuah keputusan dalam perencanaan dengan konsep *input*, *output*, dan proses untuk meningkatkan bisnis yang terletak pada inti bisnis.” [2, p. 9].

“Definisi informasi adalah data yang diolah oleh penggunaanya dalam bentuk kata, nilai atau pun grafik” [2]. Jadi Sistem informasi dapat diartikan juga sebagai satu elemen yang saling terhubung antara satu dengan yang lainnya untuk mengintegrasikan data memproses dan menyimpan serta mendistribusikannya.

F. Customer Behavior

“Menurut Schiffman dan Kanuk (2008:5) bahwa perilaku konsumen merupakan studi yang mengkaji bagaimana individu membuat keputusan membelanjakan sumberdaya yang tersedia dan dimiliki (waktu, uang dan usaha) untuk mendapatkan barang dan jasa yang nantinya akan dikonsumsi” [7].

Contoh kasusnya adalah penjualan game dalam website store steam dimana Pada website ini developer valve sengaja menempatkan media surveynya pada halaman depan, agar calon pelanggan dapat mengetahui secara online pengunjung yang telah registrasi dan menjadi calon pembeli serta pelanggan tetapnya [8]. Sehingga dengan demikian memicu ketertarikan konsumen lain untuk membeli produk yang diinginkan.

Selain itu konsumen dapat mengetahui trend aplikasi game yang sedang populer atau aplikasi game yang banyak diminati oleh konsumen pada saat itu. Sehingga dengan demikian konsumen dapat memutuskan untuk membeli game yang sedang populer dan dapat mengikuti. Lalu ada juga contoh perilaku konsumen yang diterapkan dalam website zalora yaitu yang pertama adalah kenyamanan, kelengkapan informasi barang, waktu, kepercayaan konsumen. Jadi perilaku konsumen mempengaruhi barang yang terjual. Semua tergantung strategi yang diterapkan oleh pemilik.

Dalam laporan ini penulis akan menerapkan customer behavior dengan cara barang yang sering banyak dilihat akan menjadi rekomendasi pada page/halaman awal ketika konsumen mengakses website kiper bandung. Sistem website akan memproses barang-barang mana saja yang sering banyak dilihat oleh customer dan dengan customer behavior view diharapkan mampu mendorong customer untuk membeli barang tersebut, dan penulis merancang system untuk mengiklankan barang yang sering dilihat pelanggan tersebut melalui email

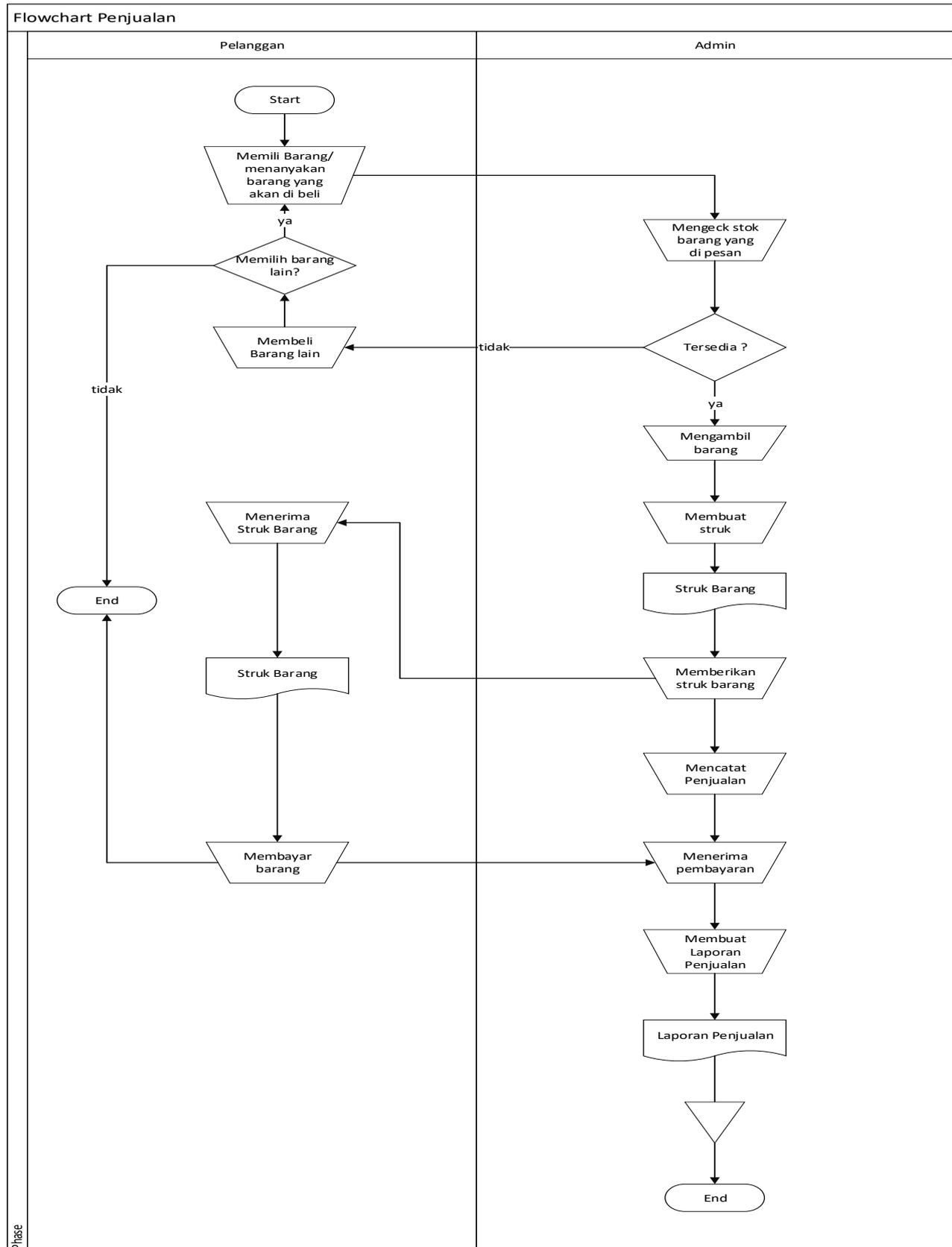
III. RANCANGAN SISTEM

A. *Flowchart Penjualan*

Gambar 1 adalah bagian alir untuk proses penjualan barang pada Toko

Kiper Bandung dengan tidak menerima pembayaran kredit kredit dan pembayaran debit. Berikut ini merupakan proses bisnis dari penjualan

1. Pelanggan datang untuk memilih barang atau menanyakan barang yang akan dibeli.
2. Pegawai akan mengecek stok barang di gudang.
3. Jika barang ada pegawai akan membuat struk pembayaran, dan palanggan akan melakukan pemesanan.
4. Jika tidak ada stok pegawai akan menanyakan pada pelanggan untuk mengganti barang atau membatalkan transaksi
5. Pelanggan menerima struk pembayaran dan barang
6. Palanggan akan melakukan pembayaran.
7. Pegawai membuat Laporan Penjualan

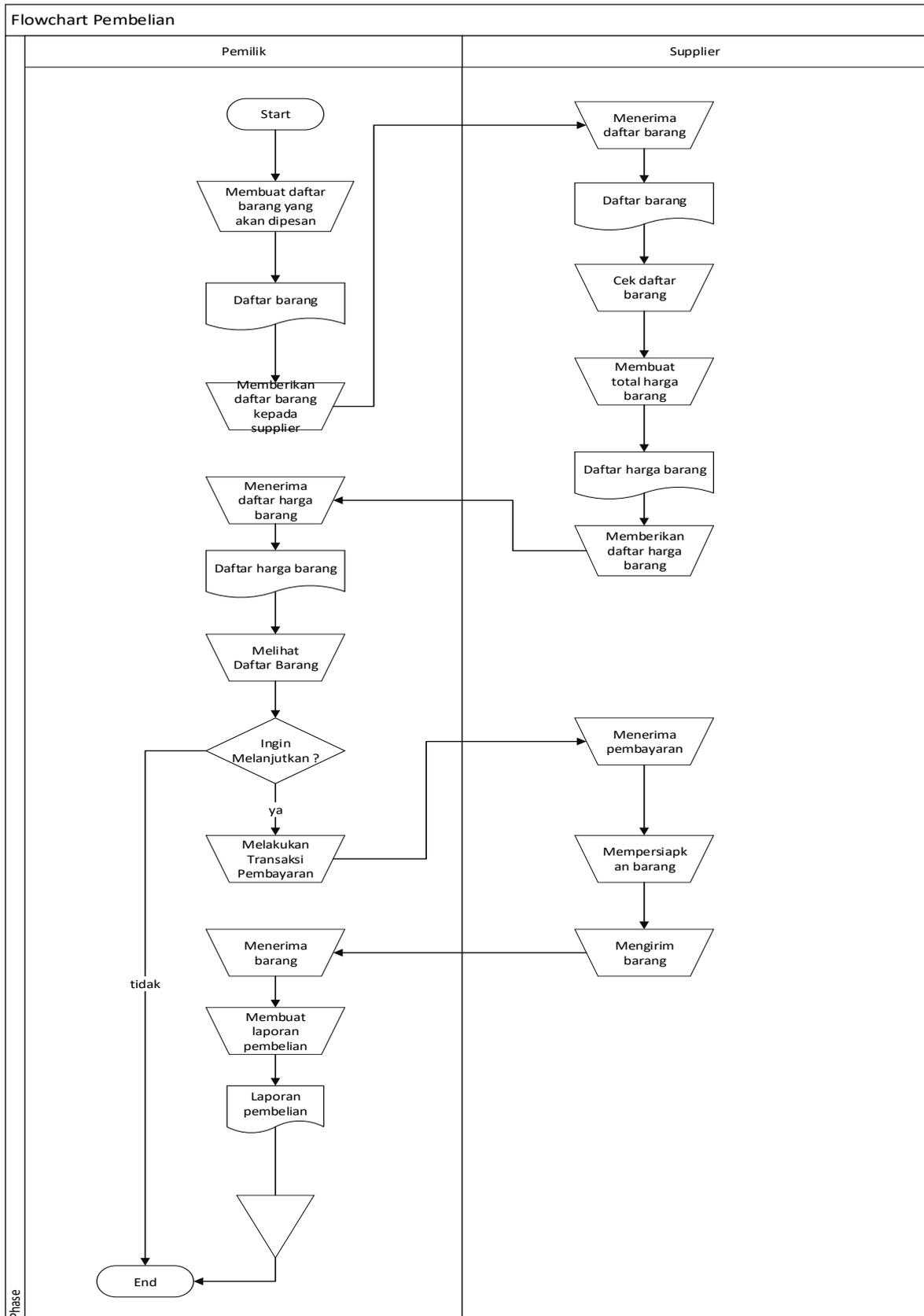


Gambar 1 Proses Penjualan

B. Flowchart Pembelian

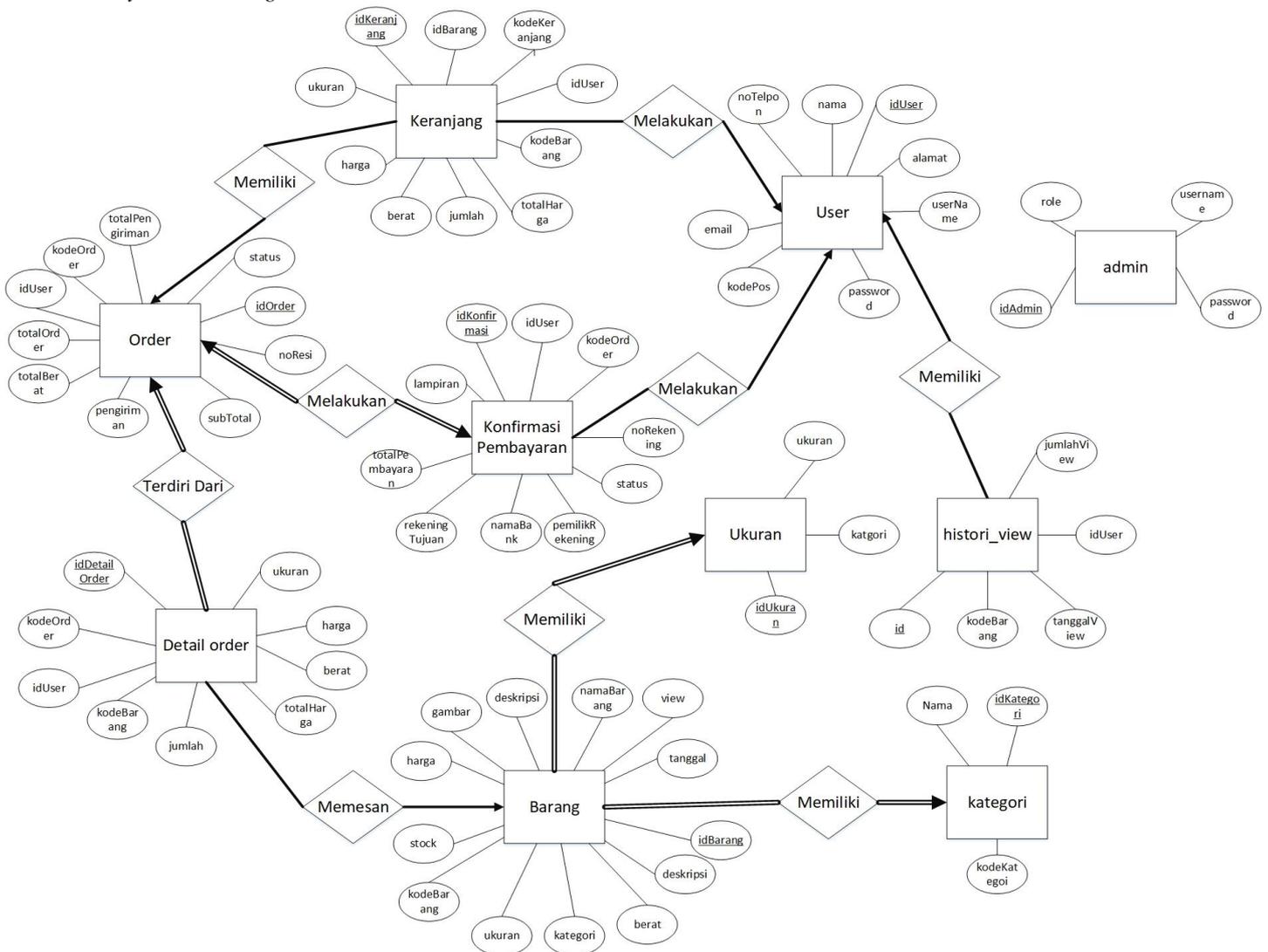
Gambar 2 adalah proses bagian alir untuk proses pembelian barang pada Toko Kiper Bandung melakukan pembelian barang atau produk melalui supplier yang bekerja sama dengan pemilik, dalam pembelian barang pemilik membuat sebuah dokumen yang berisikan informasi daftar barang atau produk yang ingin dipesan oleh pemilik. Berikut ini merupakan proses bisnis dari pembelian:

1. Pemilik akan membuat daftar barang.
2. Pemilik akan memberika list barang kepada supplier
3. Supplier akan menerima daftar barang dan mencek daftar barang yang akan dipesan
4. Supplier membuatkan total harga barang dan memberikan kepada pemilik.
5. Pemilik menerima daftar harga barang, pemilik melakukan pembayaran kepada supplier
6. Supplier mengirim barang
7. Pemilik menerima barang yang telah di pesan
8. Pemilik membuat laporan pembelian



Gambar 2 Proses Pembelian

C. Entity Relation Diagram

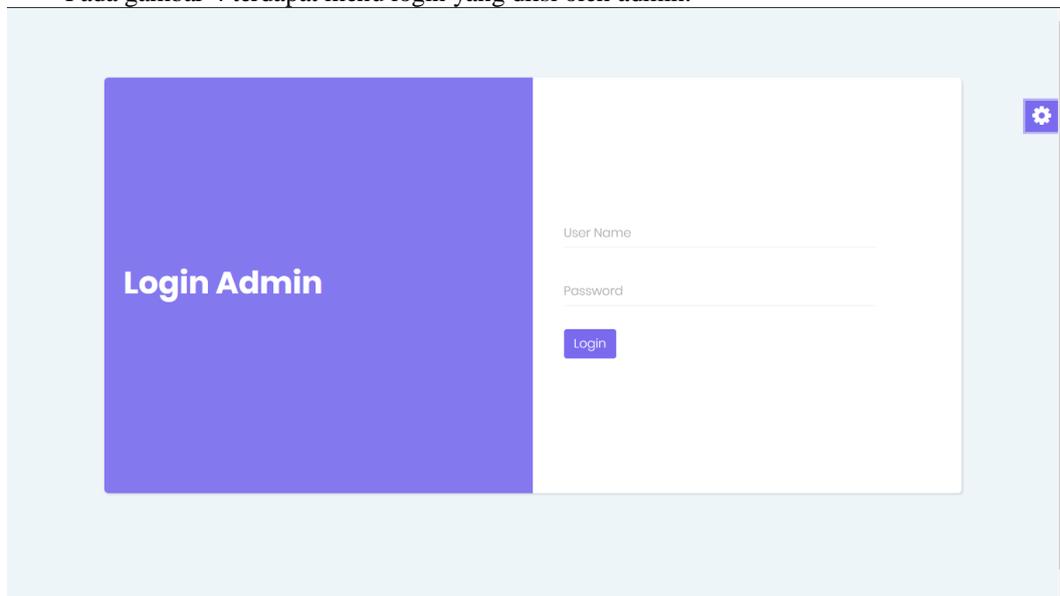


Gambar 3 ERD

IV. IMPLEMENTASI

A. Tampilan login

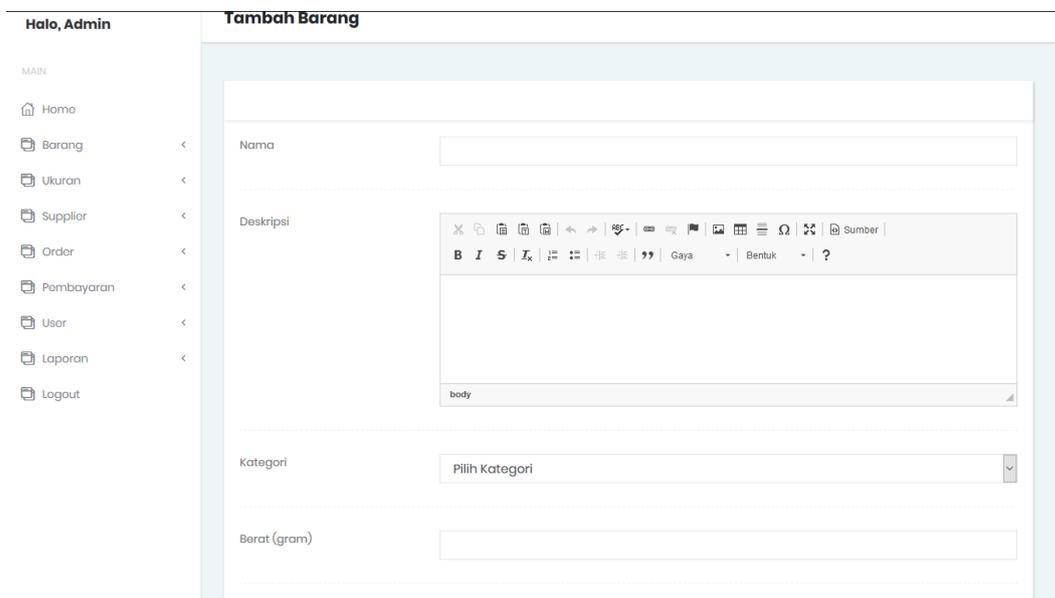
Pada gambar 4 terdapat menu login yang diisi oleh admin.



Gambar 4 tampilan login

B. Tampilan Tambah Barang

Gambar 5 merupakan tampilan untuk tambah barang, admin akan mengisi nama, deskripsi, kategori, berat barang, harga, ukuran akan menyesuaikan dengan kategori yang di pilih, stock dan upload gambar.



Gambar 5 Tampilan Tambah Barang

C. Tampilan konfirmasi pesanan

Pada gambar 6 merupakan tampilan konfirmasi pesanan, dimana bila user telah transfer maka muncul konfirmasi pesanan dan lampiran yang dapat dilihat oleh admin. Bila lampiran sesuai dengan foto yang diupload oleh user

No	Kode Order	Nama Bank	Nama Pemilik Rekening	Nomor Pemilik Rekening	Tanggal Pembayaran	Rekening Tujuan	Total Pembayaran	Lampiran	Aksi
1	ORD220320190001	BCA	Febrian Pratama	24234212	2019-03-22	BCA 9000782172 Hilman Febrian	360000	Lampiran	Konfirmasi Pembayar
2	ORD270320190001	BJB	Juniarter Simbolon	42342303	2019-03-27	BCA 9000782172 Hilman Febrian	4123123	Lampiran	Konfirmasi Pembayar
3	ORD270320190001	BNI	Fajar Wahyudi	98302189	2019-03-27	BCA 9000782172 Hilman Febrian	3700000	Lampiran	Konfirmasi Pembayar
4	ORD280320190003	Mandiri	Bambang Halim	21474836	2019-03-20	BCA 9000782172 Febrian Pratama	1180000	Lampiran	Konfirmasi Pembayar

Gambar 6 Tampilan konfirmasi pesanan

D. Tampilan data user

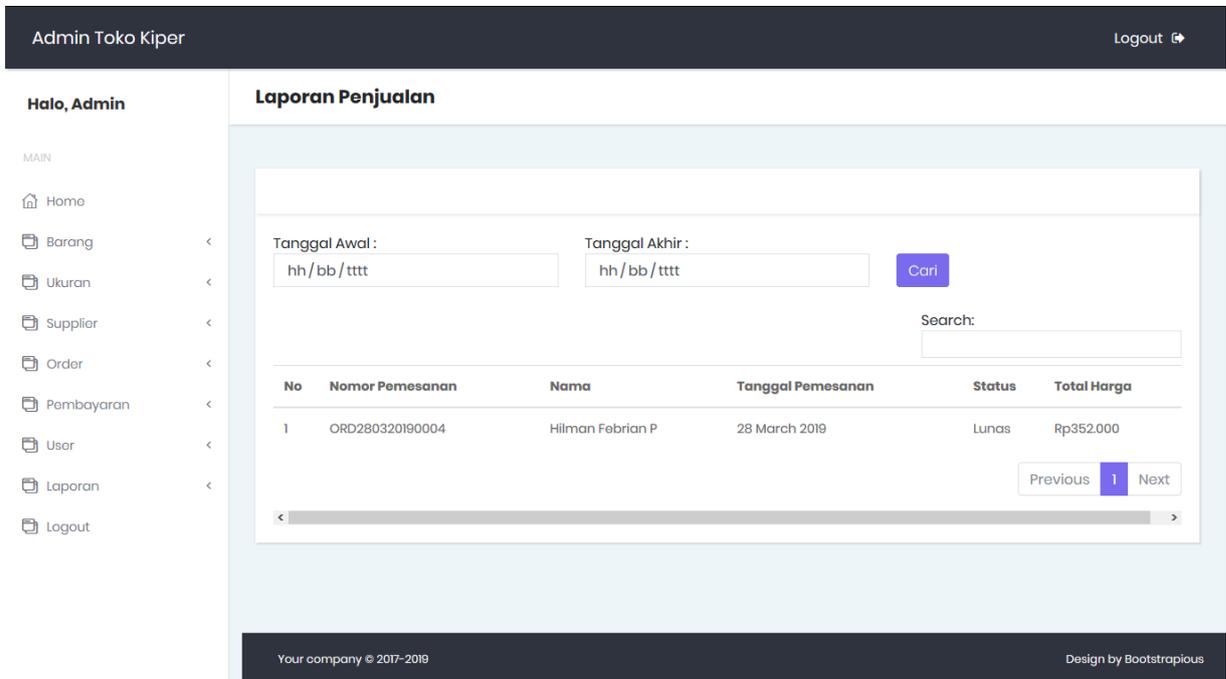
Pada gambar 7 merupakan tampilan data user yang dapat dilihat oleh admin Terdapat nama, email, dan detail.

No	Nama	Email	
1	Hilman Febrian P	hilmanpebrian01@gmail.com	Detail
2	Bintang Rahadian	bintang@gmail.com	Detail
3	Nata Sanjay	notasanjay@gmail.com	Detail
4	Bambang	bambang@gmail.com	Detail

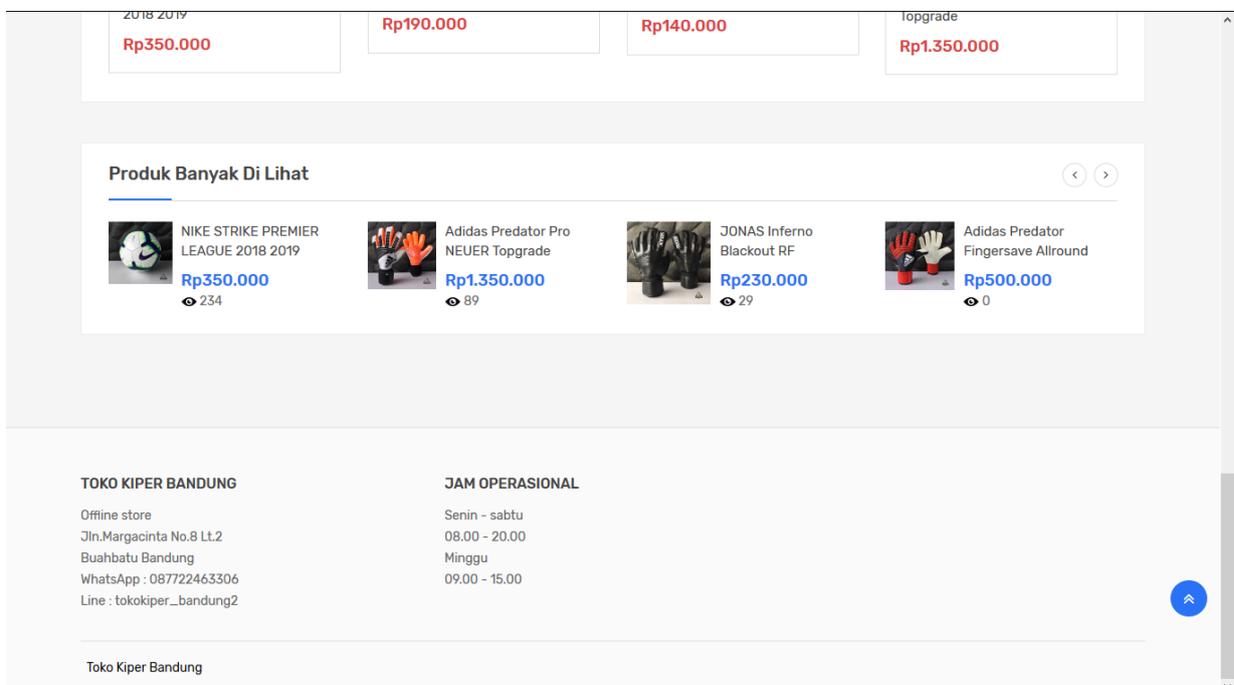
Gambar 7 Tampilan data user

E. Tampilan laporan penjualan barang

Pada gambar 8 adalah adalah menu tampilan untuk membuat laporan penjualan dengan format pdf. Admin terlebih dahulu memilih tanggal awal dan tanggal akhir laporan lalu pilih button cari, setelah itu muncul laporan dibawah menu tanggal awal dan tanggal akhir untuk mengecek data tersebut.



Gambar 8 LaporanPenjualan



Gambar 9 Tampilan Produk paling banyak dilihat

Gambar 4.5 diatas merupakan tampilan barang-barang yang paling banyak dilihat oleh semua user toko kipper bandung yang dapat menjadi referensi bagi user lain yang sedang mencari barang yang diinginkan. Dibawah tampilan barang yang sering banyak dilihat terdapat footer tentang lokasi toko dan jam operasi bilamana terdapat kendala atau ingin mengunjungi toko untuk melihat langsung barang.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penyajian informasi yang cepat, tepat dan akurat sangat berperan penting bagi perkembangan suatu organisasi atau instansi. Dengan adanya aplikasi web yang membantu dalam memperluas jangkauan penjualan dan dibantu dengan sistem pengolahan data yang terkomputerisasi dapat membantu organisasi atau instansi dalam proses penyajian informasi yang cepat dan akurat. Berdasarkan proses pembuatan sistem informasi penjualan dan pembelian barang berbasis web ini untuk membantu dalam usaha Toko kipper bandung, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

Sistem informasi penjualan dan pembelian berhasil dibuat dengan website

B. Saran

Demi kemajuan “Toko kiper bandung” kedepannya, maka berikut saran yang ingin disampaikan untuk bisa dipertimbangkan dalam pengembangan program dikemudian hari.

Untuk memperoleh informasi penjualan dan pembelian yang lebih jelas, maka perlu diberi pembukuan dengan konsep akuntansi atau semacam buku besar terhadap setiap transaksi yang telah terjadi.

Sistem ini tidak membahas keamanan sistem, oleh karena itu diharapkan agar sistem ini dapat dikembangkan dengan menambah sistem keamanan data pada jaringan agar privasi data tidak diketahui oleh user yang tidak bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. A. Fatta, Analisis & Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2009.
- [2] B. E. P. Ana Nur Cahyanti, “Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Puskesmas Pakis Baru Nawangan,” *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. IV, pp. 17-21, 2012.
- [3] T. I. Sri Haryanti, “Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion,” *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. III, p. 10, 2011.
- [4] N. A. R. Astrid Kurnia Sherlyanita, “Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta,” *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, vol. II, pp. 17-22, 2016.
- [5] H. F. Eri Zuliarso, “Sistem Informasi Perpustakaan Buku Elektronik Berbasis Web,” *Teknologi Informasi DINAMIK*, pp. 46-54, 2013.
- [6] U. A. S. T. M. Syaifudin Ramadhani, “Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Layanan Kesehatan Di,” *Jurnal Teknik*, pp. 479-483, 2013.
- [7] E. Supriyadi, “Analisa Web untuk Memahami Perilaku Konsumen Online,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi*, pp. 205-214, 2015.
- [8] S. N. R. R. Krisna Dewi, “FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERILAKU KONSUMEN,” pp. 1-10, 2012.