

E-COMMERCE PERLENGKAPAN OLAH RAGA. STUDI KASUS: MEGAH SPORTS

Astri Juisna Saleppang¹, Fazmah Arief Yulianto², Andrian Rakhmatsyah³

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

E-Commerce (Electronic Commerce) merupakan proses yang menggunakan teknologi elektronik untuk melakukan bisnis khususnya yang berfokus pada perdagangan. Mekanisme bisnis yang memanfaatkan internet ini dapat memudahkan dalam transaksi jual-beli baik antara perusahaan penjual dengan perusahaan pembeli ataupun antara perusahaan penjual dengan customer biasa (individu). Klasifikasi ecommerce sendiri berdasarkan transaksi atau interaksinya adalah business-to-business (B2B), business-to-customer (B2C), customer-to-business (C2B), customer-to-customer (C2C), business-to-business-to-customer (B2B2C).

Megah Sports merupakan salah satu toko yang memasarkan perlengkapan olahraga. Untuk mendukung agar pemasarannya menjadi lebih baik dan lebih meluas (tidak hanya untuk satu daerah saja tanpa harus membuka cabang), maka dibutuhkan suatu aplikasi yang mendukung, yang berupa e-commerce perlengkapan olahraga. Dengan adanya e-commerce untuk Megah Sports toko, maka jangkauan layanan jual-beli produknya menjadi lebih luas untuk seluruh daerah di Indonesia bahkan mungkin sampai internasional.

Dengan alasan kebutuhan tersebut, maka proyek akhir ini dibuat. Aplikasi penjualan/pembelian secara online ini dibuat berdasarkan suatu analisa dan desain dengan metode terstruktur (waterfall) dan berbasis web. Proses implementasi sistem dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Macromedia Dreamweaver sebagai editor HTML dan MySQL sebagai basis data.

Kata Kunci : Kata Kunci:E-Commerce (jual-beli secara online), web, internet.

Abstract

E-Commerce (Electronic Commerce) is a process that using electronic technology for business especially business that focus on trading. Business mechanism that using internet as media in trade transaction between seller company with buyer company or between seller company with ordinary customer (individual). E-Commerce classifications based on its interactions are business-to-business (B2B), business-to-customer (B2C), customer-to-business (C2B), customer-to-customer (C2C), business-to-business-to-customer (B2B2C).

Megah Sports is one of shops which selling sports equipments. To support Megah Sports marketing to be more better and more extended (not just in one area, without open new Megah Sports branch), needed one application that support it, the application is e-commerce of sports equipments. With e-commerce for Megah Sports shop, so Megah Sports range of products trade service will be more extended for all area in Indonesia or maybe even international.

With all that necessary reasons, then this final project has made. This online trading application has made based on analysis and design with structure method (waterfall) and web base.

Implementation process from this system used PHP language, Macromedia Dreamweaver as HTML editor and MySQL as database.

Keywords : E-Commerce (Online trading), web, internet.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem perdagangan yang ditempuh oleh masyarakat sejak jaman dahulu sering berubah. Awalnya menggunakan sistem perdagangan barter, kemudian menggunakan sistem perdagangan tradisional. Dan sekarang, banyak perusahaan yang menggunakan sistem perdagangan elektronik.

Perubahan itu disebabkan oleh keinginan setiap perusahaan untuk meningkatkan penjualan produk atau jasa dan menghasilkan lebih banyak pendapatan. Berbagai upaya dilakukan untuk menarik minat customer sehingga mau melakukan pembelian di perusahaan tersebut. Di sisi lain, customer mengharapkan banyaknya pilihan yang dapat ditawarkan kepada mereka.

Karena keinginan untuk lebih memperluas jangkauan pemasaran dan keinginan untuk meningkatkan pendapatan, maka perusahaan menggunakan media elektronik untuk melakukan transaksi jual-beli, sehingga sistem perdagangan tersebut dinamakan *perdagangan elektronik (E-Commerce)*.

Ada beberapa media elektronik yang digunakan untuk melakukan transaksi jual-beli, antara lain, internet dan televisi. Namun media yang akan digunakan untuk sistem perdagangan elektronik kali ini adalah internet.

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimanakah sistem pemasaran yang ada sekarang dan sistem pemasaran yang ditawarkan.
2. Bagaimana pembeli melakukan pembelian tanpa harus mengeluarkan tenaga dan biaya ke perusahaan penjual?
3. Bagaimana proses transaksi yang berjalan antara perusahaan, pembeli, dan bank?

1.3 Tujuan

1. Melalui aplikasi ini, pihak Megah Sports dapat memberikan info update produk kepada user.
2. Pembeli dapat melihat info produk yang ditawarkan oleh pihak Megah Sports serta melakukan pembelian.
3. Menyediakan fasilitas buku tamu yang bisa digunakan untuk memberikan masukan bagi pihak Megah Sports.

1.4 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini tidak terhubung langsung dengan sistem bank. Informasi pembayaran dari nasabah didapat dengan cara manual yaitu member mengirimkan bukti pembayaran yang di dalamnya tertera ID Order ke pihak Megah Sports.
2. Sistem pembayaran yang dipakai adalah fasilitas transfer dari bank yang ditunjuk oleh pihak Megah Sports.
3. Tidak ada perhitungan pajak dalam aplikasi ini.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Untuk mencapai tujuan yang dimaksud, maka metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Pengumpulan Data
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara observasi ke tokoh Megah Sports
2. Analisa Sistem
Data dan informasi yang sudah diperoleh pada tahap pengumpulan data selanjutnya dianalisa untuk mendapatkan kerangka global yang kemudian dipergunakan sebagai acuan pemodelan sistem.
3. Perancangan
Pada tahap ini dibuat aliran informasi, struktur aliran data, spesifikasi proses, dan perancangan aplikasi.
4. Implementasi Awal
Aplikasi diimplementasikan ke dalam bentuk program berdasarkan hasil analisa dan perancangan yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya.
5. Evaluasi
Aplikasi yang telah selesai diimplementasikan akan dievaluasi dan akan dilakukan koreksi dan penyempurnaan program apabila diperlukan.
6. Implementasi Akhir
Aplikasi telah selesai di bangun dan siap untuk diserahkan kepada end user.

1.6 Sistematika Pembahasan

Proyek Akhir ini disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada pendahuluan akan dimuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, batasan masalah, metodologi, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini memuat berbagai dasar teori yang mendukung dan mendasari penulisan tugas akhir ini.

BAB III : Analisis Sistem

Bab ini berisi analisis sistem lama dan identifikasi permasalahan yang ada serta memberikan alternatif sistem baru.

BAB IV : Perancangan Sistem Baru

Pada bab ini akan dilakukan perancangan alternatif sistem yang akan diaplikasikan.

BAB V : Implementasi dan Pengujian

Bab ini berisi batasan, asumsi, serta lingkungan implementasi, implementasi basis data, implementasi modul perangkat lunak, dan implementasi antarmuka. Selanjutnya dilakukan pengujian dan analisis hasilnya.

BAB VI : Penutup

Pada bab ini diberikan kesimpulan dari serangkaian analisis yang dilakukan dan saran pengembangan selanjutnya.



BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil implementasi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perusahaan dapat melakukan penawaran produk dan customer dapat mencari produk yang diinginkan melalui media website.
2. Pembeli dapat melakukan pembelian melalui media website.
3. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai solusi transaksi perdagangan jarak jauh.

6.2 Saran

Untuk pengembangan sistem yang lebih baik, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Peningkatan cara pembayaran yaitu dengan menambahkan sistem pembayaran menggunakan kartu kredit dan fasilitas pembayaran lainnya.
2. Pembuatan user interface yang lebih menarik lagi.



Telkom
University

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Modul Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, Jurusan Teknik Informatika STT Telkom Bandung
- [2] Fathansyah, Ir, 1999, *Basis Data*. Bandung: Informatika
- [3] Kadir, Abdul, 2001, *Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Andi.
- [4] MADCOMS. 2005. *Aplikasi Manajemen Database Pendidikan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Andi.
- [5] McClure, Stuart, dkk. 2003. *Web Hacking Serangan dan Pertahanannya*. Yogyakarta : Andi.
- [6] Mulyana, Y.B. 2004. *Trik Membangun Situs Menggunakan PHP dan MySQL*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [7] Nugroho, Adi. 2006. *e-Commerce Memahami Perdagangan Modern Di Dunia Maya*. Bandung : Informatika Bandung.
- [8] Pressman, Roger S, 2005. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. Singapore: McGraw-Hill.
- [9] Purbo, Onno W. 2003. Edisi tersedia dalam artikel *10 Pertanyaan E-Commerce*. Bandung : Institut Teknologi Bandung.
- [10] Turban, Efraim, dkk. 2004. *Electronic Commerce 2004 A Managerial Perspective*. New Jersey : Pearson Education, Inc.
- [11] Wahana Komputer. 2002. *Apa dan Bagaimana E-Commerce*. Yogyakarta : Andi.
- [12] *Perdagangan Elektronik*. 2006. Edisi tersedia dalam http://id.wikipedia.org/wiki/Perdagangan_elektronik.
- [13] Yourdon, Edward. 1989. *Modern Structured Analysis*. USA: Prentice-Hall, Inc.

Telkom
University