

APLIKASI PENJUALAN ONLINE(STUDI KASUS : DISTRO PLATFORM)

Istiqomah Puji R¹, Hetti Hidayati², Bambang Pudjoatmodjo³

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

Platform merupakan distro berada di Bandung yang menjual dompet, tas, celana, rok, sweater, jaket, kaos, boxer, ikat kepala dan sabuk. Saat ini pelanggan harus datang langsung ke tempat produk Platform dijual untuk melakukan transaksi pembelian. Selain itu pelanggan dapat melakukan pemesanan lewat telepon ataupun email. Dengan cara tersebut menyulitkan pelanggan dalam proses transaksi pembelian karena pelanggan harus menanyakan informasi produk khususnya stok yang tersedia terlebih dahulu. Selain itu informasi produk hanya dapat diakses oleh beberapa pelanggan karena kurangnya cakupan dari pemasaran dan promosi Platform mengenai produknya.

Oleh karena itu dibangun aplikasi penjualan online yang dapat membantu pelanggan mengetahui informasi tentang produk Platform dan menyediakan fasilitas transaksi yang dapat diakses oleh pelanggan tanpa terbatas pada jam Platform buka ataupun dimanapun lokasi pelanggan berada selama lokasi tersebut terdapat akses internet.

Perangkat lunak berbasis web ini dibuat dengan metode waterfall. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan Javascript, Macromedia Dreamweaver sebagai editor HTML, desain interface dengan Adobe Photoshop dan pengelolaan basis data dengan MySQL.

Kata Kunci : waterfall, PHP, MySQL ,E-Commerce

Abstract

Platform is located in Bandung, which sells wallets, bags, pants, skirt, sweater, jacket, t-shirts, boxer, headband and belt. At this time customers must come directly to the platform where the product is sold for a purchase transaction. In addition, customers can make reservations by phone or email. In this way customers make purchase transactions in the process because the customer must ask for information products, especially the stock of available first. Besides product information can only be accessed by some customers because of the lack of coverage of the marketing and promotion of the product platform.

Therefore, the online sales application built to help customers get information about the product platform and provides a transaction that can be accessed by customers with limited hours on the open platform or the location where customer locations are there for internet access.

Web-based software is made with the waterfall method. Programming language used is PHP and Javascript, Macromedia Dreamweaver as an HTML editor, design interface with Adobe Photoshop and database management with Mysql.

Keywords : waterfall, PHP, MySQL, E-Commerce

1. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Platform merupakan distro yang berlokasi di Bandung dimana menjual dompet, tas, celana, rok, sweater, jaket, kaos, boxer, ikat kepala dan sabuk. Sasaran utama dari penjualan produk Platform adalah anak muda. Saat ini pelanggan harus datang langsung ke tempat produk Platform dijual untuk melakukan transaksi pembelian. Selain itu pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian lewat telepon ataupun email. Tapi dengan cara tersebut menyulitkan pelanggan dalam proses transaksi pembeliannya karena pelanggan harus menanyakan informasi produk khususnya stok yang tersedia terlebih dahulu dan harga dari produk. Dan dengan menggunakan media telepon transaksi penjualan hanya terbatas pada jam buka Platform.

Oleh karena itu dibangun aplikasi penjualan online yang dapat membantu pelanggan mengetahui informasi tentang produk Platform dan menyediakan fasilitas transaksi penjualan secara online yang dapat diakses oleh pelanggan tanpa terbatas pada jam Platform buka ataupun lokasi pelanggan berada yaitu selama lokasi tersebut terdapat akses internet.

1.2 .Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada dapat diambil beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat mengenalkan produk Platform ke masyarakat?
2. Bagaimana memberikan laporan penjualan yang dilakukan secara online kepada manager?
3. Bagaimana transaksi belanja online yang dapat dilakukan oleh pelanggan tanpa harus datang langsung ke Platform?

1.3. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam proyek akhir ini adalah membuat aplikasi yang mampu:

1. Memberikan informasi produk-produk Platform yang tersedia dan dapat mengetahui stok yang tersedia.
2. Menyediakan laporan penjualan produk secara online kepada manager berdasarkan periode waktu inputan yang dilakukan oleh manager.
3. Menyediakan fasilitas belanja yang bisa dimanfaatkan oleh pelanggan untuk bertransaksi secara online.

1.4. Batasan Masalah

Batasan permasalahan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Pembayaran hanya dapat dilakukan dengan transfer ke no rekening Platform dan tidak menangani pembayaran menggunakan kartu kredit.
2. Aplikasi ini tidak membahas laporan laba rugi penjualan Platform. Laporan hanya sebatas laporan tentang produk yang dijual secara online perperiode waktu yang diinputkan.
3. Produk yang dijual dalam aplikasi ini merupakan produksi dari Platform.
4. Aplikasi ini hanya untuk wilayah Indonesia.
5. Aplikasi tidak menangani jaringan jika terjadi gangguan.
6. Tidak menangani return penjualan.
7. Tidak menangani masalah kepegawaian.

1.5. Metodologi Penyelesaian Masalah

Metode pengerjaan proyek akhir ini terdiri dari beberapa tahapan, antara lain :

1. Observasi Pengumpulan Data

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data dengan survey ke Platform.

2. Study Literatur

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan literatur dan informasi yang terkait dengan pembuatan aplikasi dengan bersumber pada buku dan browsing melalui internet.

3. Pengembangan Perangkat lunak

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah waterfall karena masih bisa dilakukan pengembangan berdasarkan kebutuhan dari user. Tahapan dalam waterfall model, yaitu:

1. *System Engineering*

Sistem pasti merupakan bagian dari sistem yang besar. System engineering adalah tahap membuat daftar kebutuhan untuk semua elemen sistem dan alokasi beberapa kebutuhan ke software.

2. *Analysis*

Analysis adalah tahap yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada sistem, menjelaskan tentang fungsi-fungsi yang ada pada sistem beserta batasan masalahnya, dan menentukan spesifikasi kebutuhan sistem.

3. *Design*

Design perangkat lunak merupakan proses-proses yang berfokus pada empat atribut berbeda, yaitu struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan prosedur rinci. Tahap ini akan menerjemahkan tentang kebutuhan sistem menjadi sebuah presentasi perangkat lunak yang kualitasnya dapat diperkirakan sebelum tahap pengkodean dilakukan.

4. *Code*

Pengkodean merupakan aktivitas yang menerjemahkan hasil perancangan kedalam suatu bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

5. *Testing*

Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, untuk memastikan bahwa semua pernyataan dan fungsi-fungsi eksternal telah diuji coba. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi dan menjamin bahwa masukan yang telah didefinisikan akan menghasilkan keluaran sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

6. *Maintenance*

Pada tahap ini dilakukan pemeliharaan pada aplikasi yang telah berjalan dan jika ternyata ada kerusakan maka dilakukan perbaikan pada aplikasi, sehingga aplikasi tetap berjalan sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya. Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan. Perubahan akan terjadi karena kesalahan-kesalahan ditentukan, karena perangkat lunak harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan-perubahan di dalam lingkungan eksternalnya (contohnya perubahan yang dibutuhkan sebagai akibat dari perangkat peripheral atau sistem operasi baru), atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja. Pemeliharaan perangkat lunak mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi.

4. Pembuatan laporan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan dokumentasi dari aplikasi yang telah dibangun

1.6 .Sistematika Penulisan

Proyek Akhir ini disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metode pemecahan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II : Dasar Teori

Bab ini berisikan dasar teori yang digunakan untuk mendukung terlaksananya pengembangan system antara lain meliputi teori-teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Analisa berisi hasil analisa terhadap seluruh system untuk mengetahui kekurangan system yang akan dibuat sehingga bias ditentukan kebutuhan apa saja yang dipenuhi agar pengembangan system yang akan dibuat menjasi lebih baik. Sedangkan pada perancangan akan membahas rancangan dari system yang dibuat, yaitu rancangan basis data, pemodelan system yang akan dibuat, seperti : diagram konteks, DFD, Diagram E-R, normalisasi table, rancangan interface.

BAB IV : Implementasi dan Pengujian

Bab ini berisi implementasi dan pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi.

BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan serta saran dari penulis yang dibutuhkan untuk pengembangan aplikasi.



5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari proyek akhir ini adalah bahwa Aplikasi Penjualan Online (Studi kasus Distro Platform) telah dapat :

1. Menyediakan informasi kepada pelanggan Platform mengenai produk yang dijual dimanapun berada lewat media internet
2. Aplikasi ini menyediakan monitoring terhadap stok produk Platform.
3. Aplikasi ini dapat menyediakan laporan Penjualan yang dilakukan secara online sesuai dengan periode yang diinputkan
4. Menyediakan fasilitas belanja secara online.

5.2 Saran

Saran bagi pengembangan Aplikais Penjualan Online (Studi kasus Distro Platform) antara lain :

1. Faktor keamanan ditambahkan agar kekhawatiran akan perusakan dan ancaman terhadap data dapat ditanggulangi
2. Menyediakan fasilitas komunikasi yang dilakukan via forum/chatting
3. Perbaiki tampilan dan menu website agar lebih user friendly dan lebih baik lagi.

Telkom
University

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ramadhan Arief,S,kom . 2006. *Student Guide Series Pemograman Web Database Dengan PHP dan MySQL*. Jakarta.PT. Elex Media Komputindo.
- [2] Suprianto, Dodit. 2008 .*Buku Pintar Pemograman PHP*. Bandung : Oase Media
- [3] Jayan. 2008. *Desain Situs Keren untuk Profisional*. Palembang: Maxicom
- [4] Suryana Taryana, Jonathan Sarwono. 2007. *E-Commerce Menggunkan PHP & MySQL*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [5] Sutisna. Dadan. 2008. *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster*. Jakarta: Media Kita
- [6] Hakim. Lukmanul. 2008. *Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP*. Yogyakarta: Lokamedia.
- [7] Nugroho.Bunafit. 2008. *Membuat Sistem Informasi Berbasis Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Gava Media.
- [8] Madcom.2004. *Aplikasi Pemograman PHP dan MySQL untuk Membuat Website Interaktif*. Yogyakarta :Andi
- [9] Sutarman. 2007. *Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Graha ilmu
- [10] Nugroho. Bunafit. 2007. *Trik dan Rahasia Membuat Aplikasi Web dengan PHP*. Yogyakarta :Gava Media
- [11] Nugroho, Bunafit. 2008. *Aplikasi E-Learning dengan PHP dan Editor Dream weaver*.Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
- [12] Common Laboratory. 2008. *Modul Praktikum Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Bandung: IT Telkom
- [13] Madcom. 2005. *Aplikasi Management Database Pendidikan Berbasis Web dengan PHP dan MySql*. Yogyakarta:Andi

- [14] Sidik Bertha. 2005. *Pemograman Web dengan Html*. Bandung : Informatika
- [15] Kurniawan, Budi. 2008. *Desain Web Praktis dengan CSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

