

APLIKASI PENJUALAN HARDWARE DAN ACCESSORY KOMPUTER SECARA ONLINE BERBASIS WEB (STUDI KASUS: CV TRI ANUGRAH)

I Dewa Made Widiana¹, Imelda Atastina², Dahliar Ananda³

¹Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

Abstrak

Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan ataupun bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. CV Tri Anugrah merupakan sebuah toko yang berada di kota Mataram, Nusa Tenggara Barat dimana toko ini menjual berbagai macam hardware beserta aksesori komputer. Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh CV Tri Anugrah ini adalah dengan menggunakan sistem manual yaitu jika konsumen ingin membeli barang maka hanya dapat melalui telepon maupun datang langsung ke toko tersebut. Sistem penjualan seperti mulai dirasa kurang efektif dan efisien untuk masa sekarang ini.

Oleh karena itulah dirancang suatu sistem aplikasi penjualan yang memanfaatkan media internet dengan tujuan untuk memperluas pemasaran produk sehingga pendapatan toko dapat meningkat yaitu web pemesanan online yang menerapkan sistem ecommerce.

Kata Kunci : penjualan, internet, pemasaran, pendapatan.

Abstract

Internet technology has a profound effect on the trade or business. Only from home or office, prospective buyers can see products on the computer screen, access information, order and pay with the options available. CV Tri Anugrah is a shop located in the city of Mataram, West Nusa Tenggara where the store sells a variety of hardware and computer accessories. System sales that had been used by CV Tri Anugrah this is to use a manual system that is, if consumers want to buy the goods so it can be by phone or come directly to the store. Currently, this kind of system started to perceived lack of effective and efficient.

Therefore, designed a web-store online ordering system that implement ecommerce a sales application system that utilizes the Internet media with the aim to expand the marketing of products that can increases store's revenue.

Keywords : sales, internet, marketing, revenue.

Telkom
University

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

CV Tri Anugrah adalah sebuah toko yang melayani penjualan hardware seperti RAM, hard disk, netbook, notebook, LCD monitor dan lain-lain serta accessory komputer seperti flashdisk, webcam, speaker dan lain-lain. Selama ini proses bisnis yang dilakukan masih konvensional dimana konsumen yang hendak membeli barang datang langsung ke toko. Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat metode bisnis seperti ini kurang diminati lagi. Kebutuhan akan konsep dan mekanisme perdagangan online pun tidak dapat dipungkiri lagi.

Konsep yang dikenal dengan nama *e-commerce* ini sudah banyak diterima oleh dunia terbukti dengan banyaknya aktifitas *e-commerce* yang semakin meningkat dari tahun ke tahun. *E-commerce* merupakan suatu aplikasi perdagangan online berbasis web dengan media internet. Melalui *e-commerce*, konsumen dapat berbelanja atau mereview produk-produk apa saja yang disediakan di toko online setiap saat dan di mana saja. Hal ini sangat membantu para pembeli dalam hal jarak dan waktu. Seorang pembeli tidak harus datang ke toko dan mengorbankan waktunya untuk mendapatkan produk yang diinginkan.

Proyek akhir ini membahas bagaimana membuat sebuah aplikasi *e-commerce* berbasis web yang diharapkan dapat memperluas pemasaran produk sehingga dapat memberikan profit lebih kepada CV Tri Anugrah.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan yang terjadi dirumuskan sebagai berikut:

- a) Bagaimana membangun *website* yang dapat membantu pegawai toko dalam mengelola data produk?
- b) Bagaimana membangun aplikasi *website* yang dapat membantu pemilik toko dalam membuat laporan rekap transaksi?
- c) Bagaimana membangun *website* yang dapat membantu konsumen dalam melakukan pemesanan barang?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembangunan *website* ini, antara lain:

- a) Membangun aplikasi *website* yang dapat membantu pegawai toko dalam mengelola data produk.
- b) Membangun *website* yang dapat membantu pemilik toko dalam membuat laporan rekap transaksi.

- c) Membangun aplikasi *website e-commerce* yang mampu menampilkan berbagai produk yang ditawarkan toko dan menangani transaksi pemesanan produk secara online.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam pengerjaan proyek ini, antara lain:

- a) Proyek ini menerapkan *e-commerce* pada pembangun *website* penjualan *hardware* dan *accessory* komputer CV Tri Anugrah.
- b) *Website* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
- c) *Website* tidak menangani pembayaran secara online
- d) *Website* tidak menangani pengadaan barang. Penambahan jumlah stok dilakukan oleh admin.
- e) *Website* hanya melakukan verifikasi pembayaran.
- f) *Website* tidak menangani pengembalian barang.

1.5 Metodologi Penyelesaian

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah ini yaitu menggunakan metode oop. Sedangkan model proses yang digunakan untuk penyelesaian masalah ini adalah menggunakan waterfall model. Untuk lebih jelasnya, metodologi penyelesaian masalah ini dibagi beberapa tahap seperti di bawah ini.

1.5.1 Pengumpulan Data

Untuk membangun *website ecommerce* ini dibutuhkan beberapa data seperti daftar produk yang di tawarkan Toko CV Tri Anugrah yang nantinya akan digunakan sebagai barang dangangan yang akan di tampilkan di website.

1.5.2 Studi Literatur

Salah satu metodologi penyelesaian masalah adalah studi literatur, yaitu pencarian dan pengumpulan literatur-literatur dan kajian-kajian yang berkaitan dengan masalah-masalah yang terdapat pada pembuatan *website ecommerce* ini. Literatur tersebut berupa artikel, buku referensi, internet, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah Proyek Akhir ini.

1.5.3 Pengembangan Perangkat Lunak

Pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam Proyek Akhir ini adalah menggunakan waterfall model yang tahapannya terdiri dari analisa masalah, perancangan dan implementasi, dan pengujian.

1.5.3.1 Analisa Masalah

Tahap analisa masalah bertujuan untuk mengetahui cara penyelesaian masalah yang dihadapi dalam pembuatan *website ecommerce* ini. Dengan

pengamatan terhadap data-data dari permasalahan yang ada maka akan di analisa sehingga diperoleh penyelesaiannya.

1.5.3.2 Perancangan dan Implementasi

Sebelum tahap pembangunan aplikasi, dibutuhkan rancangan-rancangan terhadap aplikasi yang akan dibangun sebagai acuan dalam merealisasikan pembangunan aplikasi tersebut. Rancangan yang dibuat adalah rancangan antarmuka (*interface*), rancangan database, dan rancangan program yang akan digunakan. Rancangan tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam suatu aplikasi dengan menggunakan *software-software* tertentu seperti Adobe PhotoshopCS3 untuk membuat desain *interface*, Code Ignitier sebagai framework coding menggunakan XAMPP sebagai database yang akan digunakan, *coding* program menggunakan PHP dan CSS untuk tampilan pada web aplikasi tersebut, dan menggunakan web browser seperti Mozilla Firefox untuk pengimplementasian aplikasi

1.5.3.3 Pengujian

Setelah tahap perancangan dan pembangunan aplikasi, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian terhadap aplikasi tersebut. Tahap pengujian ini dilakukan secara black box, yaitu pengujian yang berfokus pada fungsionalitas-fungsionalitas yang terdapat dalam aplikasi ini. Pengujian secara black box ini dilakukan untuk melihat keluaran yang dihasilkan dari inputan, sehingga dapat diketahui kinerja dari aplikasi tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Proyek Akhir ini disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metode penyelesaian masalah dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat berbagai teori yang mendukung terlaksananya pengembangan Aplikasi Penjualan *Hardware* dan *Accesory* Komputer Secara Online berbasis Web pada CV Tri Anugrah, khususnya teori-teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan sistem saat ini sehingga bisa ditentukan kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi agar pembuatan Aplikasi Penjualan *Hardware* dan *Accesory* Komputer Secara Online berbasis Web pada CV Tri Anugrah. Untuk menggambarkan analisis sistem saat ini akan dibuat perancangan sistem dan perancangan basis datanya.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN TESTING

Bab ini berisi tentang pengimplementasian rancangan pada tahap sebelumnya dan melakukan pengujian terhadap aplikasi baru.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan aplikasi yang telah dibuat serta saran yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut.



5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari proyek akhir ini adalah bahwa Aplikasi Penjualan Hardware dan Accesory Komputer secara Online Berbasis Web telah dapat :

1. Menyimpan dan menampilkan data produk.
2. Menyimpan data transaksi, validasi pembayaran dan validasi pengiriman.
3. Menghitung total biaya pembelian dan pengiriman barang.
4. Mampu menampilkan laporan transaksi bulanan dan tahunan yang meliputi jumlah barang yang terjual serta pendapatan yang di hasilkan.

5.2 Saran

Saran bagi pengembangan Aplikasi Penjualan Hardware dan Accesory Komputer secara Online Berbasis Web adalah diharapkan admin dan superadmin mengganti password secara berkala.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arbie, 2004, *Manajemen Database MySql*, Yogyakarta, Andi
- [2] Common Laboratory, 2007, *Modul Praktikum Basis Data*, Bandung, IT Telkom
- [3] Common Laboratory, 2008, *Rational Rose : Modul Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung, IT Telkom
- [4] Hakim, Lukmanul, 2010, *Bikin Website Super Keren dengan PHP dan JQuery*, Yogyakarta, Lokomedia
- [5] <http://ilmukomputer.org/2006/08/25/pengantar-uml/> di download pada tanggal 14 agustus 2010
- [6] Kristanto, Harianto, 2007, *Konsep dan Perancangan Database*, Yogyakarta, Penerbit Andi
- [7] Nufransa Wira Sakti, 2004, *Menggunakan SQL Plus*, Jakarta, Elek Media Komputindo
- [8] Ramakrishnan, Roghu dan Johannes Gehrke, 2004, *Sistem Manajemen Database Edisi 3*, Yogyakarta, Penerbit Andi
- [9] Rumahweb, 2009, <http://www.rumahweb.com/journal/> didownload tanggal 31 Oktober 2009
- [10] Sidik, Betha., 2004, *Pemrograman Web Dengan HTML*, Bandung, Informatika
- [11] Steven Haryanto, 2004 Roghu dan Johannes Gehrke, 2004, *PHP : Kumpulan Resep Pemrograman*, Jakarta, Dian Rakyat
- [12] Supriyanto, Dodit, 2008, *Buku Pintar Pemrograman PHP*, Malang, Oase Media
- [13] Wiswakarma, komang, 2010, *Panduan Lengkap Menguasai CSS*, Yogyakarta, Lokomedia.