



Pembangunan Aplikasi E-Commerce Pemasaran Kerajinan Rotan Kota Padang

Febri Hadi¹, Hadi Syahputra², Yusvi Diana³

febri_hadi@upiyptk.ac.id

^{1,2,3}Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Jl. Raya Lubuk Begalung, Sumatera Barat 25221, Indonesia

Informasi Artikel

Diterima : Agustus 2018
Direview : Oktober 2018
Disetujui : Oktober 2018

Kata Kunci

e-commerce, perluasan pasar, waterfall approach

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu sistem e-commerce dalam melakukan transaksi penjualan dan pemesanan hasil kerajinan rotan yang ada di kota Padang. Sehingga dengan adanya e-commerce ini dapat menghemat biaya-biaya operasional seperti biaya, waktu dan tenaga. Sistem e-commerce ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman html dan php. Untuk memperindah dari tampilan web digunakan bootstraps. Dari sistem yang dihasilkan dapat disimpulkan yaitu, mempermudah dalam hal proses penjualan produk, informasi produk, serta proses pemesanan produk yang diinginkan oleh konsumen.

Keywords

e-commerce, market expansion, waterfall approach

Abstract

The purpose of this research is to produce a system e-commerce in transact sales and reservations handicrafts rattan that is there the .Hopefully with a e-commerce this can save such as the operational costs , time and energy .E-commerce system is designed by using programming language html and php. To embellish of a display web used bootstraps .Of the system resulting can be concluded that is , ease in terms of the selling process products , information products , and the process of reservations intended products by consumers.

A. Pendahuluan

Pertumbuhan hasil kerajinan rotan di kota Padang tidak terlalu signifikan karena kurangnya media promosi untuk melihat hasil kerajinan rotan yang dihasilkan. Kegiatan penjualan yang terbatas menyebabkan sejumlah industri kerajinan rotan di kota Padang tidak bisa berkembang dengan baik karena jumlah pembelinya terbatas. Sejauh ini dengan kondisi ekonomi yang belum begitu baik dan cenderung stagnan membuat pemilik mencari terobosan baru dengan menjajaki peluang bisnis memperluas pangsa pasar secara *online* melalui pemanfaatan sistem *e-commerce*. Mobilitas dan liberalisasi pasar yang terbatas membuat pihak manajemen harus melakukan inovasi perluasan pasar sasaran melalui perancangan dan pemanfaatan *e-commerce*.

Melalui *E-Commerce* seorang user/pelanggan dapat melihat katalog kerajinan rotan yang dijual secara *online* dan melakukan pembelian langsung tanpa harus datang ketempat kerajinan rotan tersebut lagi, sehingga tentunya dapat membuat segala sesuatu menjadi sangat mudah dan efisien. *E-commerce* kini menjadi pilihan yang pertama bagi masyarakat dalam mendapatkan pengetahuan tentang barang baru. Maka tak heran jika banyak orang yang mulai membuat program *e-commerce*.

Sistem *e-commerce* berkenaan dengan transaksi digital untuk berbagai organisasi dan perorangan (*individual*), dapat menjangkau konsumen dan masyarakat lebih luas sehingga memiliki peluang untuk meningkatkan pertumbuhan pasar sasarannya (Schneider, 2012). Model transaksi ini memungkinkan transaksi komersial melewati batas negara dan budaya dengan jauh lebih nyaman dan dengan biaya yang lebih efektif daripada dalam kerangka perdagangan yang bersifat tradisional. Mekanisme teknologi tersebut dapat dioperasikan di mana saja untuk semua negara di dunia ini karena memiliki standar yang bersifat universal (Kwahk, 2012).

B. Metode Penelitian

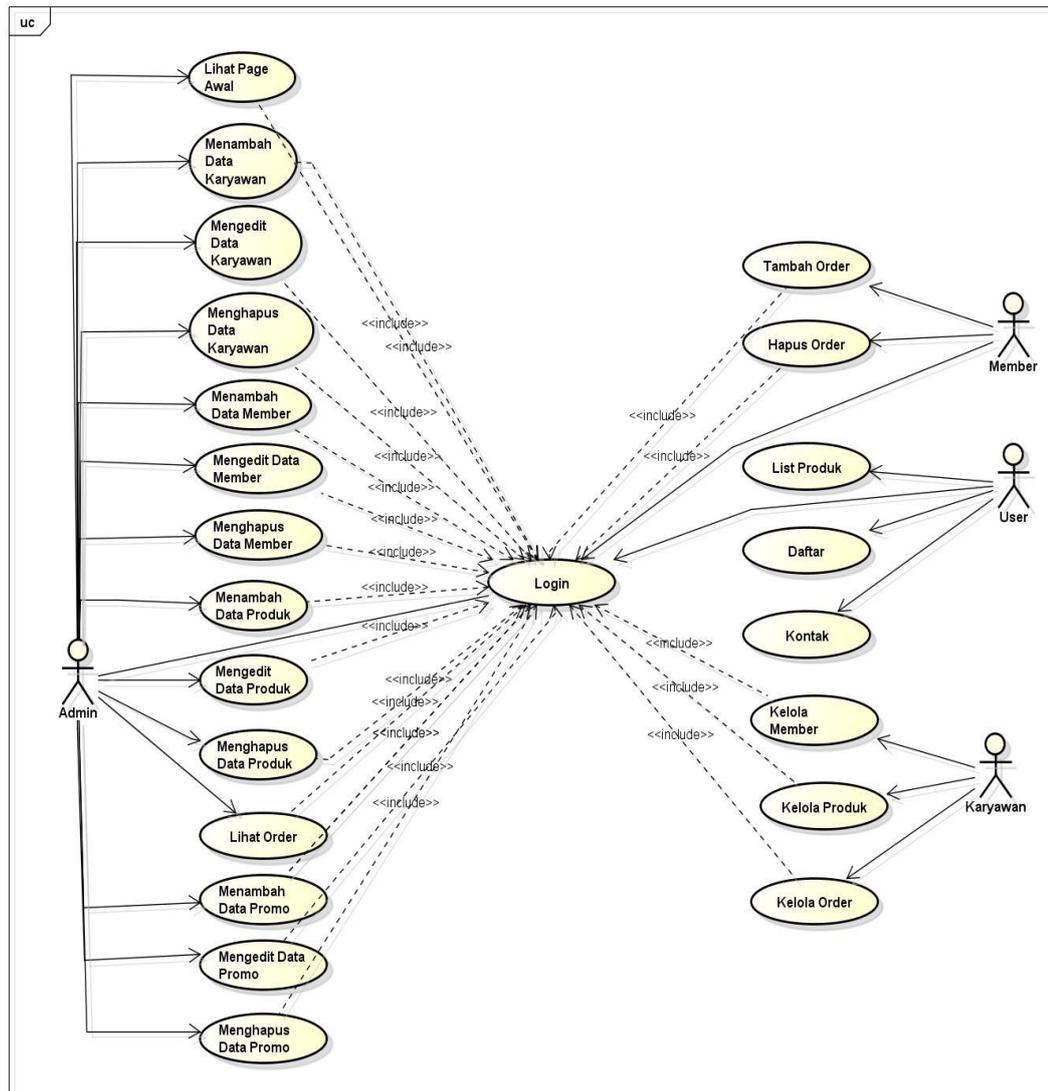
Aplikasi *e-commerce* sangat banyak manfaat dirasakan baik sebagai penjual maupun sebagai pembeli. Penggunaan aplikasi ini digunakan sebagai alat untuk mempromosikan barang yang akan dijual dan mempermudah dalam melakukan transaksi penjualan tanpa perlu si pembeli datang ke toko yang dituju. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kerajinan rotan di Kota Padang, sangat dianjurkan untuk menggunakan sebuah sistem penjualan secara *online* atau yang disebut *e-commerce*.

Setelah melakukan analisa sistem, tahap selanjutnya adalah melakukan perancangan aplikasi yang akan dibuat. Pada tahap ini akan dirancang aplikasi penjualan secara *online* yang biasa disebut *e-commerce*. Perancangan aplikasi ini dibuat untuk tujuan memudahkan para pengrajin rotan yang ada di Kota Padang untuk memasarkan hasil kerajinan rotan tersebut. Alat bantu perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Adapun diagram yang digunakan adalah :

1. *Use case diagram*

Use case diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, *use case diagram* juga dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya.

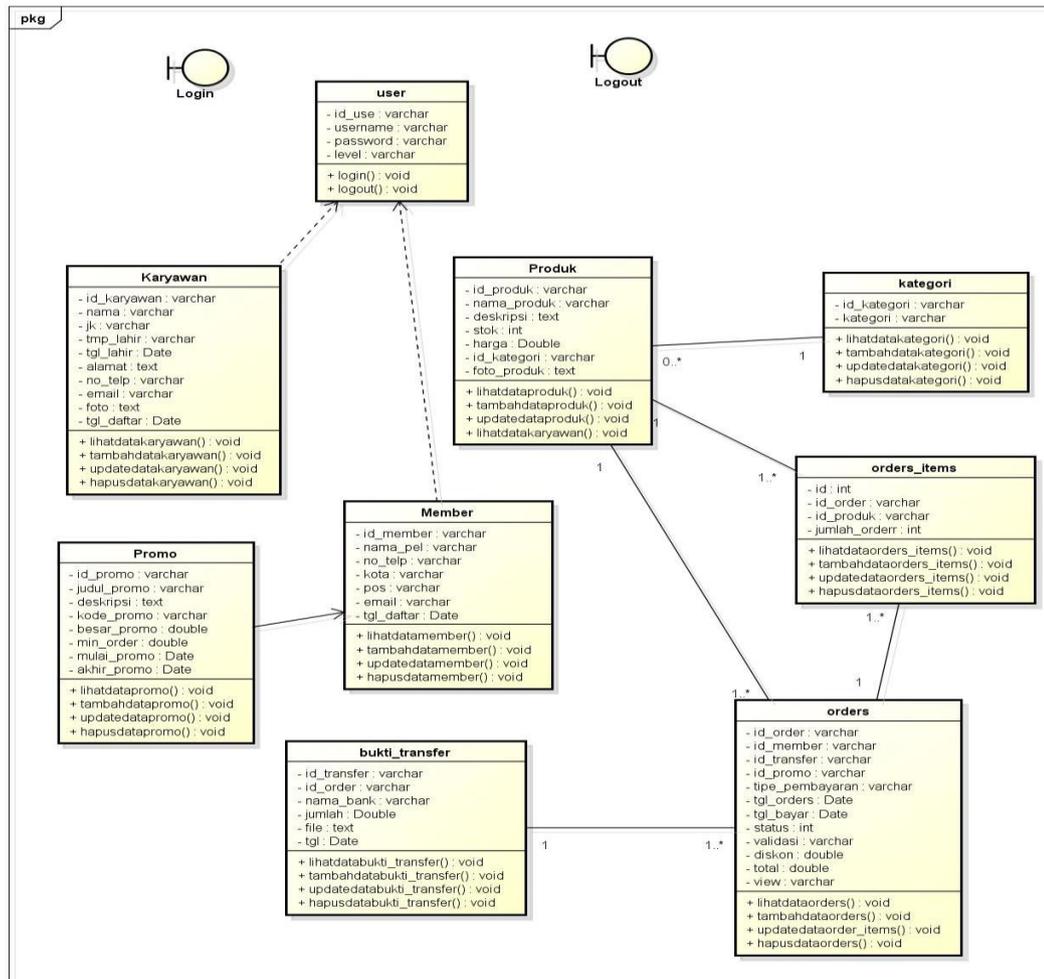
Berikut adalah use case dari aplikasi ini seperti yang terlihat Gambar 1.



Gambar 1. Use Case Diagram

2. Class Diagram

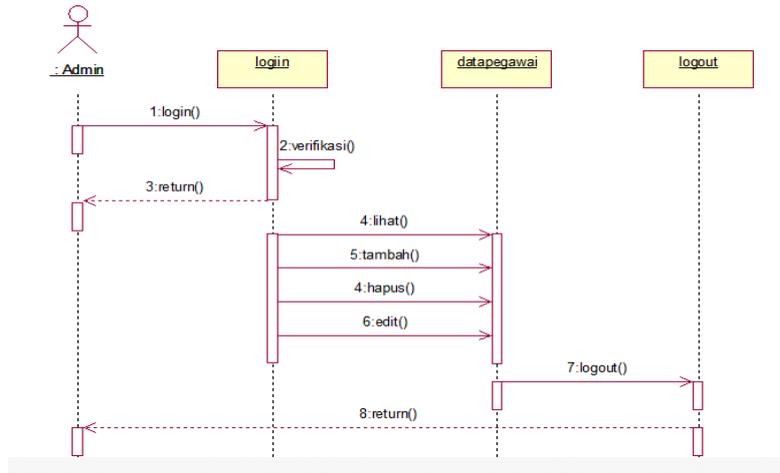
Class Diagram menggambarkan struktur sistem yang terdiri dari kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas-kelas disini seperti data karyawan, data barang, admin, officer, manager divisi, dan user umum sesuai kebutuhan data dari sistem yang akan dirancang. Berikut adalah Class Diagram dari aplikasi ini seperti yang terlihat Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Class Diagram

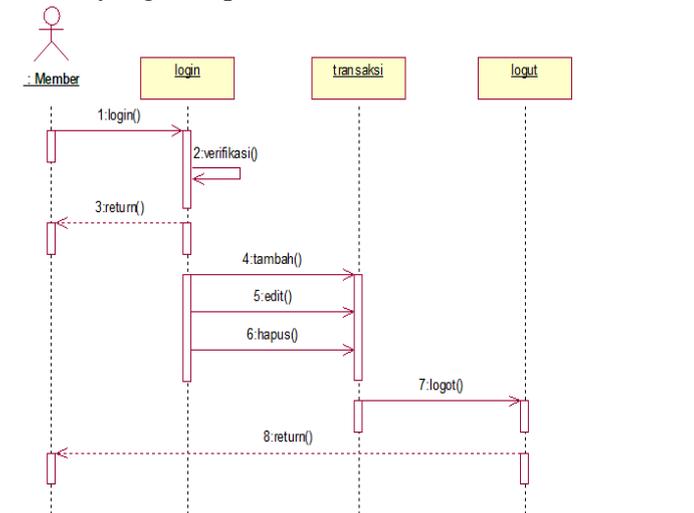
3. Sequence diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) yang dilakukan. Berikut adalah Sequence Diagram dari aplikasi ini yang dirancang oleh penulis. Sequence diagram admin dalam menjalankan dan menggunakan sistem yang dirancang dalam mengelola data karyawan yang akan diolah dan menghasilkan sebuah output berupa sebuah data yang komplit. Sequence diagram terdiri dari sequence diagram data karyawan yang terdapat pada Gambar 3. , sequence diagram transaksi yang terdapat pada Gambar 4. , dan sequence diagram faktur yang terdapat pada Gambar 5.



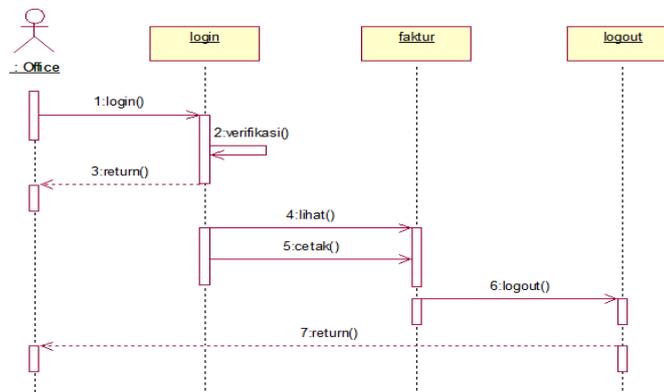
Gambar 3. Sequence Diagram Data Karyawan

Sequence diagram transaksi dalam menjalankan dan menggunakan sistem yang dirancang dalam mengelola data transaksi yang akan diolah dan menghasilkan sebuah output berupa sebuah data yang komplit.



Gambar 4. Sequence Diagram Transaksi

Sequence diagram kelola faktor dalam menjalankan dan menggunakan sistem yang dirancang dalam mengelola data kelola faktor yang akan diolah dan menghasilkan sebuah output berupa sebuah data yang komplit.



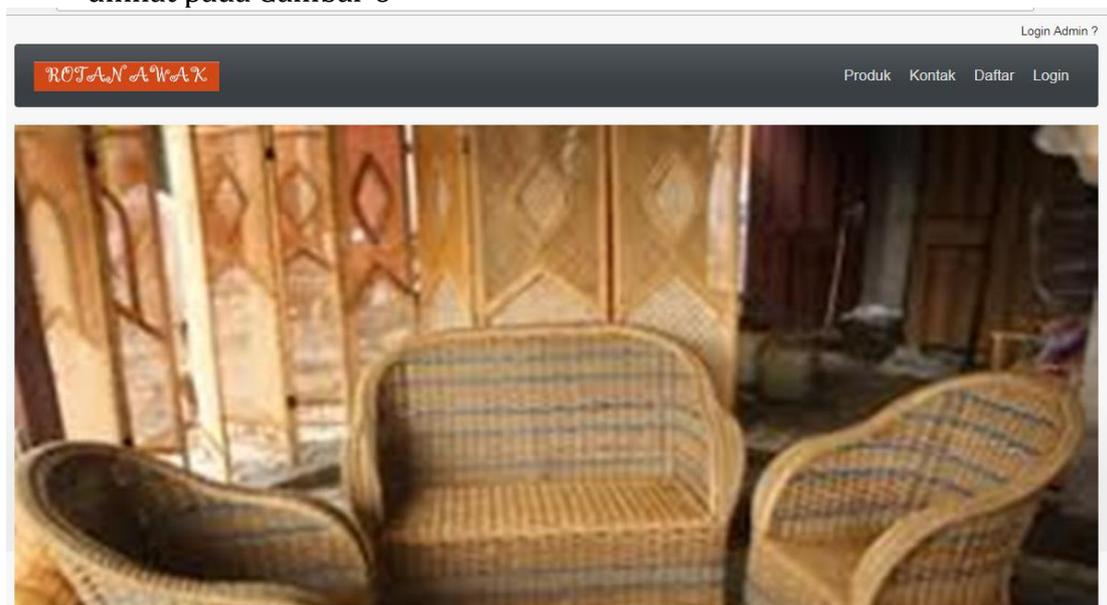
Gambar 5. Sequence Diagram Faktur

C. Hasil dan Pembahasan

Setelah tahap analisis dan perancangan, tahap selanjutnya adalah implementasi sistem. Berikut ini adalah desain antar muka *e-commerce* hasil kerajinan rotan dapat dilihat pada Gambar 6. dan Gambar 7.

1. Desain Halaman Beranda

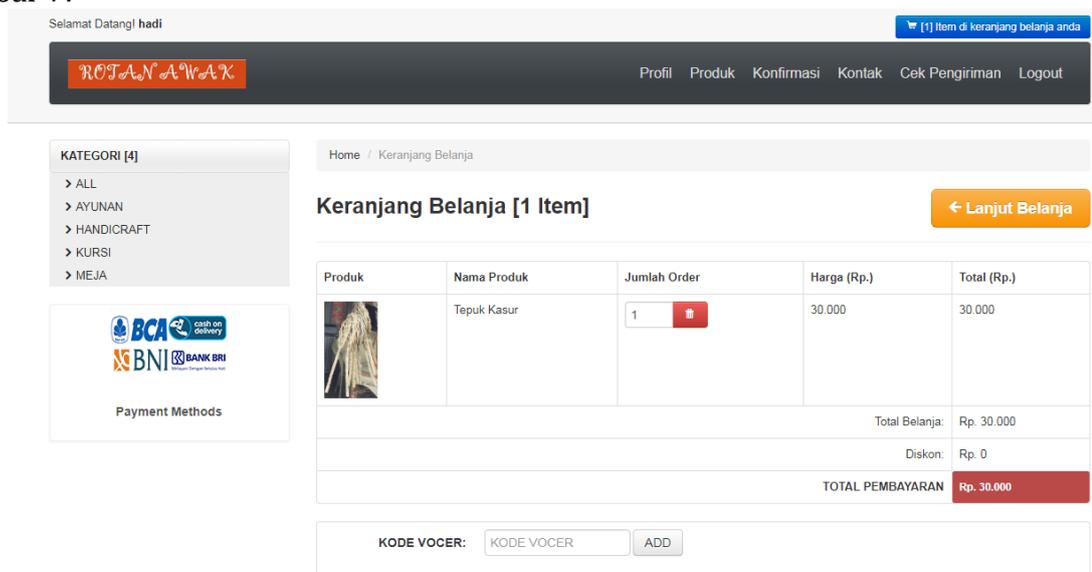
Halaman ini merupakan halaman beranda (*home*) dari sistem *e-commerce* yang akan keluar ketika website baru akan dijalankan, tampilan ini dapat dilihat pada Gambar 6



Gambar 6. Halaman Beranda

2. Desain Transaksi

Halaman ini merupakan halaman transaksi dari sistem *e-commerce* yang akan keluar ketika website baru akan dijalankan, tampilan ini dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Transaksi *E-commerce*

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan yaitu perlu dibuat sistem *e-commerce* untuk membantu penjualan hasil kerajinan rotan untuk memperkenalkan hasil kerajinan rotan di kota Padang serta mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi penjualan.

E. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih yang sebesar sebesarnya peneliti sampaikan kepada Kemenristek DIKTI, Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang, dan Lembaga Pengembangan, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UPI "YPTK" atas kesempatan dan bimbingan yang diberikan untuk melakukan penelitian ini, sehingga peneliti dapat melakukan penelitian ini sampai dengan selesai sesuai dengan yang diharapkan.

F. Referensi

- Aberg, J., and Shahmehri, N. 2000. *The Role of Human Web Assistants in E-Commerce: An Analysis and A Usability Study*. Internet Research Electronic Networking Applications and Policy
- Afsar, A., Nasiri, Z., & Zadeh, M. O. (2013). *E-loyalty Model in E-Commerce*. Mediterranean Journal of Social Sciences.
- Hidayat, Taufik. 2008. *Panduan Membuat Toko Online dengan OSCommerce*, Jakarta : Mediakita
- Kwahk, K. Y., & Ge, X. (2012). The Effects of Social Media on E-Commerce: A Perspective of Social Impact Theory. *45th Hawaii International Conference on System Sciences*. ISBN: 978-0-7695-4525-7/12 © 2012 IEEE DOI 10.1109/HICSS.2012.564. Hlm. 1814-1823
- Peranginangin, Kasiman, 2006, *Aplikasi WEB dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Priyanto Hidayatullah dan Jauhari Khairul Kawistara, 2014, *Pemrograman Web*, Bandung : Informatika Bandung
- Rosa A.S,Rekayasa. 2013. *Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung : Informatika
- Schneider, G. (2012). *Electronic Commerce. Tenth Edition*. Cengage Learning.
- Sidik, Betha. 2001. *Pemrograman web dengan PHP*. Bandung: Penerbit Informatika
- Syahrizal, Muhammad. 2007. *Mahirdan professional PHP dan MySQL*. Medan: Penerbit Gratech Media Perkasa.