

Penerapan E-Commerce Model Business To Customer D'Sruput Cabang Lubuk Begalung Berbasis Web

by Rini Sovia

Submission date: 04-Aug-2023 09:19AM (UTC+0700)

Submission ID: 2141068556

File name: Penerapan_E-Commerce_Model_Business_To_Customer_D_Sruput.pdf (814.42K)

Word count: 1603

Character count: 10234



Penerapan *E-Commerce Model Business To Customer* D'Sruput Cabang Lubuk Begalung Berbasis Web

Lidya Adriani Darma^{1*}, Rini Sovia², Heriyanto³

^{1,2} Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

³ Universitas Muaro Bungo

* Email Koresponden : lidyaadrianidarma@gmail.com

DOI : 10.56427/jcbd.v1i2.14

INFO ARTIKEL

Histori Artikel

Diterima : 18 Agustus 2022
Ditinjau : 28 September 2022
Disetujui: 29 September 2022

Kata Kunci

E-Commerce
Model Bisnis
Business To Customer
Web

Keywords

E-Commerce
Business model
Business To Customer
Web

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pada dunia digital dan internet berdampak kuat pada dunia pemasaran. Diciptakan teknologi *E-Commerce* sebagai salah satu strategi pemasaran yang mampu menjangkau jaringan masyarakat luas. Perancangan *E-Commerce* dalam penelitian ini di tujukan kepada "D'Sruput cabang Lubuk Begalung". Permasalahan yang dihadapi oleh D'Sruput adalah minimnya strategi pengembangan usaha, yang masih menggunakan strategi tradisional marketing, sehingga pemasaran dan keterbatasan promosi jadi lebih sempit. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan menganalisa kebutuhan yang dapat menghasilkan pemodelan system pemasaran digital dengan menggunakan perancangan system UML (*Unified Modelling Language*). Penelitian ini menghasilkan sebuah analisa pengembangan *E-Commerce* berbasis web untuk D'Sruput yang diharapkan mampu menjangkau pasar yang lebih luas, jumlah konsumen meningkat karna adanya diskon-diskon yang disediakan serta kemudahan dalam pemesanan jenis-jenis minuman yang di inginkan.

Technological developments in the digital world and the internet have a strong impact on the world of marketing. E-Commerce technology was created as a marketing strategy that is able to reach the wider community network. The design of E-Commerce in this research is aimed at "D'Sruput Lubuk Begalung branch". The problem faced by D'Sruput is the lack of a business development strategy, which still uses traditional marketing strategies, so that marketing and promotion limitations are narrower. The research method used is to analyze the needs that can produce a digital marketing system modeling using the UML (Unified Modeling Language) system design. This research produces an analysis of the development of web-based E-Commerce for D'Sruput which is expected to be able to reach a wider market, the number of consumers increases because of the discounts provided and the ease of ordering the types of drinks you want.

1. Pendahuluan

Perkembangan dunia teknologi pada saat ini telah hamper mencapai puncaknya . Sejak ditemukannya teknologi internet tersebut pada tahun 1990-an penggunaannya tak terbandung lagi karena dipandang memberikan manfaat yang sangat besar bagi kelancaran proses kegiatan bisnis [1]. Penerapan jaringan internet dalam bisnis berubah dari fungsi sebagai alat untuk pertukaran informasi secara elektronik menjadi alat strategi bisnis, seperti: pemasaran, penjualan, dan pelayanan pelanggan. Pemasaran di Internet cenderung menembus berbagai rintangan, batas bangsa, dan tanpa aturan-aturan yang baku [2]. Dengan pemanfaatan dan penggunaan teknologi internet diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang semakin kompetitif. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu menerapkan sebuah teknologi terbaru kepada perusahaannya. Salah satu jenis

penerapan teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis dan penjualan produk-produk adalah dengan menggunakan electronic commerce (ecommerce) untuk memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital [1].

E-Commerce (Perniagaan elektronik) sebagai bagian dari bisnis yang menggunakan electronic transmission (electronic bussines). Media elektronik yang diterapkan hanya difokuskan dalam hal penggunaan media internet atau transaksi dunia maya [3]. Perniagaan elektronik (*E-commerce*) memberi banyak manfaat bagi perusahaan kecil, UMKM serta usaha mikro lainnya dalam bidang pemasaran serta penjualan. Penerapan teknologi tersebut memiliki beberapa kelebihan, antara lain memperluas dan mengurangi biaya pemasaran, dapat meningkatkan pelayanan pelanggan. Meningkatnya akurasi pencatatan dan pengolahan data, mempermudah pemilik dalam melakukan analisa penjualan, dan mengetahui kebutuhan pelanggan, serta tren produk yang sedang terjadi [4].

Penerapan sistem pada penjualan secara online dengan menerapkan B2C (*E-commerce* tipe *Business To Customer*). *Business to customer* (B2C) merupakan para pelaku usaha melakukan transaksi jual beli produk juga jasa secara eksklusif pada konsumen tanpa melalui perantara, misalnya distributor & agen. Konsep B2C menawarkan banyak kelebihan baik bagi pelaku bisnis maupun bagi konsumen, seperti kemudahan dalam melakukan transaksi karena pelaku bisnis dan konsumen tidak perlu berada pada tempat dan waktu yang sama [5]. Menindaklanjuti kebutuhan sistem yang sedang terjadi, maka perlu dibuat suatu sistem yang dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada saat ini. Rancang Bangun *E-Commerce* B2C adalah suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan guna mencapai efektifitas maupun efisiensi perusahaan.

2. Metodologi Penelitian

Dalam menganalisa data, harus ditentukan tahapan atau langkah-langkah kerja. Dalam hal ini, penulis memaparkan beberapa tahap dalam menganalisa data yang dapat dilihat pada Gambar dibawah ini yang merupakan kerangka penelitian.

| |
|--|
| Penelitian Pendahuluan |
| Survei Penelitian Study Literatur |
| Pengumpulan data |
| Rumusan Masalah Tujuan Perumusan |
| Analisa Tujuan Perumusan |
| Perancangan |
| Penerapan (<i>Implementasi</i>) integrate web service |
| Pengujian |

Gambar 1. Kerangka Penelitian

Makna penelitian secara sederhana adalah bagaimana mengetahui sesuatu yang dilakukan melalui cara tertentu dengan prosedur yang sistematis. Maka penulis membentuk kerangka penelitian sebagai berikut :

a. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan pencatatan data serta mengumpulkan beberapa laporan yang di perlukan untuk dapat dijadikan pedoman dalam pembuatan penelitian ini, yaitu:

1). Survei Penelitian

Survei Melakukan pendekatan terhadap objek penelitian. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui permasalahan yang terjadi secara tepat, sehingga diharapkan penelitian dapat memberikan solusi yang paling optimal terhadap pemecahan permasalahan tersebut, kamu melakukan Study Literatur yaitu mencari jurnal

dan buku yang berkaitan dengan penerapan *e commers*.

2). Pengumpulan Data

Dalam melakukan proses pengumpulan data, penulis melakukan wawancara secara langsung ke pelaku umkm tersebut yaitu di lubuk begalung.

b.Tempat Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertempat di Kota Padang.

1). Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

2). Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan dilakukan dimana penulis turun langsung mengambil data yang diperlukan, seperti mendapatkan data atau informasi dengan melakukan wawancara dan observasi.

3). Kepustakaan

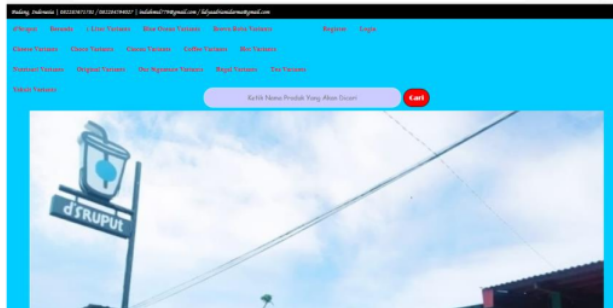
Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan literatur (kepuustakaan), baik berupa buku-buku, dan jurnal-jurnal, yang ada kaitannya dengan permasalahan yang dibahas.

3. Hasil Dan Pembahasan

Penerapan sistem adalah sebagian dari siklus pengembangan sistem tersebut. Dalam melakukan sebuah penerapan sistem di perlukan perancangan arsitektur computer yaitu perancangan tampilan dan penulisan coding yang sesuai dengan sistem yang sedang di bangun.

a. Tampilan Home

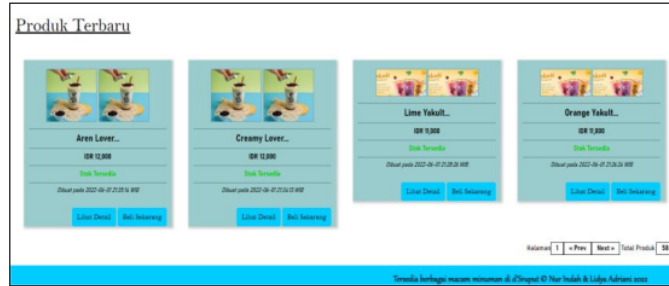
Halaman home adalah halaman pertama yang tampil ketika user membuka website. pada halaman ini terdapat beberapa menu akses, seperti login,register, dan produk yang dijual.



Gambar 2. Menu



Gambar 3. Home



Gambar 4. Dashboard

b. Tampilan Register User

User melakukan pembuatan akun agar bisa masuk kedalam system. Seperti gambar berikut :



Gambar 5. Tampilan Halaman Register

c. Tampilan User Login

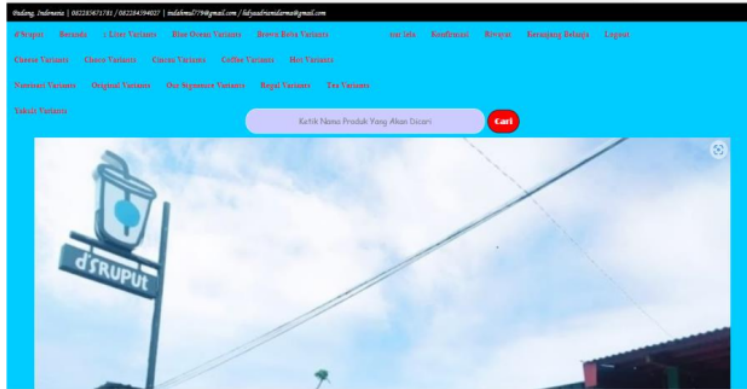
Pada halaman login user merupakan halaman yang menampilkan form login terhadap user. Gambar berikut :



Gambar 6. Tampilan Halaman Login User

d. Tampilan Halaman Utama Customer

Tampilan utama customer terdapat beberapa menu yaitu, kategori produk, keranjang saya dan status order. Seperti gambar berikut :



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama Customer

e. Halaman Keranjang Saya

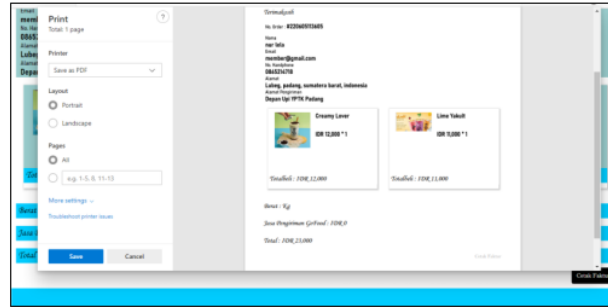
Di halaman keranjang saya adalah tempat dimana produk yang sudah di pilih sebelum melanjutkan transaksi pembelian. Seperti pada gambar berikut :



Gambar 8. Tampilan Halaman Keranjang Saya

f. Halaman Checkout

Halaman checkout adalah proses mengakhiri belanja. Seperti pada gambar berikut :



Gambar 9. Tampilan Halaman Checkout

g. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Konfirmasi pembayaran merupakan cara pelanggan untuk membayar belanjaan. Seperti pada gambar 5.7 berikut :



Gambar 10. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

4. Kesimpulan

1. Sistem informasi yang akan diterapkan adalah system pengolahan data penjualan produk minuman dimana dengan sistem yang diterapkan dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan cafe dalam proses jual beli minuman secara online.
2. Dengan adanya sistem ini dapat memudahkan customer dalam meminimalisirkan waktu dan jarak untuk mendapatkan produk minuman tanpa harus mengunjungi cafe secara langsung.
3. Dengan penerapan e-commerce ini, akan memberikan satu ruang online untuk cafe untuk menjangkau pasar lebih luas.

Referensi

[1] Allazi, E. (2017). Rekayasa Perangkat Lunak Penjadwalan dan Pemesanan Iklan Radio (Studi Kasus : Radio Classy FM). 3(2), 82–88.

[2] Amiroh, A., & Haribowo, P. (n.d.). ANALISIS PENGARUH CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN PT GARUDA INDONESIA (PERSERO) TBK BRANCH OFFICE SEMARANG. 18(3).

[3] Bisnis, P. (n.d.). PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PERKEMBANGAN BISNIS Setyaningsih Sri Utami Fakultas Ekonomi Universitas Slamet Riyadi Surakarta. 61–67.

[4] Darwis, D., Octaviansyah, A. F., Sulistiani, H., & Putra, Y. R. (2020). PENCARIAN PUSKESMAS

- DI KABUPATEN. 15(1), 159–170.
- [5] A. Rini, "Implementasi Metode Rational Unified Process pada Website PT. Cinta Kasih Pribadina," *Teknomatika*, vol. 7, no. 1, pp. 1–12, 2017.
- [6] R. J. Hidayatullah, N. H. Wardani, and A. Rachmadi, "Pengembangan Website Kampung Batik Jetis dengan Metode Rational Unified Process," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 11, pp. 4347–4356, 2018, [Online].
- [7] Devi, A. T., Fiansyah, A., Sari, A. C., & Maulana, N. R. (2021). Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi E-Report Layanan Pengaduan Masyarakat. 4(3), 157–162. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i3.11840>
- [8] Informatika, J. I. (2019). ANALISIS PEMODELAN SISTEM PENGADUAN KASUS MENGGUNAKAN OBJECT ORIENTED METHOD (UNIFIED MODELLING LANGUAGE). 4(1), 47–52. [9] Manalu, A. S. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Karyawan Teladan Dengan metode SMART (Simple Multi Attribute Rating Technique) Berbasis Web (Studi Kasus: PT.Devin Buana Perkasa). Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK) Gici Batam.
- [9] Yanto, H. (2022). Sistem Informasi Administrasi Café & Resto Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 4(1), 116-121. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v4i1.383>
- [10] Aisah, K., Yanto, H., & -, F. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI APLIKASI E-LEARNING BERBASIS WEB DI SMA N 9 PADANG. *Jurnal KomtekInfo*, 8(1), 66-72.
- [11] Sahari Sahari. "Pembangunan Aplikasi dan Implementasi SMS Gateway pada apotek Medica Kurnia". *Indonesia Journal of Computer Science*, 2018.

Penerapan E-Commerce Model Business To Customer D'Sruput Cabang Lubuk Begalung Berbasis Web

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ vdocuments.mx

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On