

E-COMMERCE MERCHANDISE KPOP PADA TOKO HARUNA 88 JAKARTA MENGGUNAKAN UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML)

Anggi Oktaviani

Abstract—Improvement or development of sales is the goal of any firms, both engaged in the sale of goods or services. Many things can be done so that sales can be increased, such as by a good marketing strategy. We need a media to publish information, whether information about the company or the goods will be sold. Companies can use the Internet as a tool to publish information or to make sales online, or called the E-Commerce. With the e-commerce or sales information can be accessed wherever and whenever subscribers need. With this thesis the author makes the sale of baby equipment available on the web-based Store Babyness, using php and MySQL. With sales growth at stores Babyness proposed by the authors are expected to be easier to publish more extensive sales and can be very helpful in trading activities effectively and efficiently.

Intisari—Peningkatan atau perkembangan penjualan merupakan tujuan dari setiap perusahaan, baik yang bergerak di bidang penjualan barang ataupun jasa. Banyak hal yang bisa dilakukan agar penjualan dapat meningkat, diantaranya dengan strategi pemasaran yang bagus. Diperlukan suatu media untuk mempublikasikan informasi, baik informasi tentang perusahaan ataupun barang-barang yang akan dijual. Perusahaan bisa menggunakan internet sebagai alat untuk mempublikasikan berbagai informasi ataupun dapat melakukan penjualan secara online, atau disebut dengan E-Commerce. Dengan adanya e-commerce informasi ataupun penjualan bisa diakses dimanapun dan kapanpun pelanggan membutuhkan. Dengan ini penulis membuat skripsi penjualan Fan Goods Kpop yang ada pada Toko Haruna88 yang berbasis web, dengan menggunakan php dan MySQL.dengan perkembangan penjualan pada Toko Haruna88 yang diajukan oleh penulis diharapkan dapat lebih mudah untuk mempublikasikan penjualan lebih luas serta dapat sangat membantu dalam kegiatan bertransaksi secara efektif dan efisien.

Kata Kunci—E-Commerce, Unified Modeling Language (UML)

I. PENDAHULUAN

Dengan semakin matangnya teknologi internet, semenjak hadir sejak tahun 1972, dirasakan mampu meningkatkan kecanggihan dalam memajukan target bisnis

perusahaan maupun individu. Tidak dapat dipungkiri, perusahaan maupun individu seakan-akan berlomba untuk menjajakan dagangannya di internet karena adanya peluang pasar. Komersialisasi dan privatisasi dari teknologi internet yang meningkat, telah menjadi dasar pertumbuhan E-Commerce. E-Commerce (Electronic Commerce) telah menjadi trend dari bermunculannya ribuan perusahaan yang menjajakan dagangannya di dalam website. Persaingan yang semakin ketat, tentunya membuat perusahaan maupun individu berusaha menyediakan fasilitas kemudahan bagi konsumen atau user dalam menyusuri data-data barang sampai cara pemesanannya di dalam website, sehingga pada akhirnya konsumen atau user tersebut tertarik untuk membeli. “Dari hasil kuisioner disimpulkan bahwa program e-commerce yang diterapkan ini secara keseluruhan dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembuatan. Prosentase tingkat keberhasilan untuk website customer adalah 85,42% dan prosentase tingkat keberhasilan untuk website administrator adalah 81,25%” [1].

Seperti diketahui demam Korea (Hallyu Wave) sedang melanda Indonesia, terutama untuk jenis musik Korea (Kpop) yang sedang sangat diminati. Namun permasalahan untuk membeli CD/DVD, buku foto, buku musik essay ataupun pernak-pernik atau yang biasa di sebut Fan Goods asli dari korea masih menjadi kendala yang harus dihadapi fans Kpop di Indonesia, Paypal adalah kendala utama yang harus diatasi. pembuatan website tentang suatu perusahaan merupakan salah satu cara untuk mengembangkan ataupun meningkatkan penjualan, dengan adanya informasi tersebut, perusahaan dapat menginformasikan dan memasarkan produk-produknya serta menghubungkannya dengan para pelanggannya. Sehingga dengan adanya website tersebut pelanggan dapat mengetahui informasi tentang produk serta dapat memesan tanpa harus datang ke perusahaan secara langsung. Perusahaan juga dapat melakukan dan mengolah transaksi penjualan dengan cepat, efektif dan efisien.

Adapun permasalahan yang dihadapi dan perlu di perbaiki antara lain

1. Dalam proses pemesanan produk, customer datang langsung ke Toko Haruna88.
2. Memungkinkan terjadinya kehilangan atau kerusakan data atau arsip-arsip yang terkait dengan proses penjualan dan pembuatan laporan.

Tujuan diadakan penelitian ini adalah

Program Studi Teknik Informatika STMIK Nusa Mandiri Jakarta, Jl. Damai No. 8 Warung Jati (Margasatwa) Jakarta Selatan 12550 INDONESIA (telp: 021-78839502; e-mail: jsholic.kim@gmail.com).

1. Diterapkannya sebuah sistem penjualan berbasis *website* pada Toko Haruna88 Jakarta, sehingga *customer* dapat dengan mudah melakukan proses pemesanan produk.
2. Data-data yang terkait dengan proses penjualan dapat tersimpan lebih rapi didalam *database* sehingga tidak mudah.

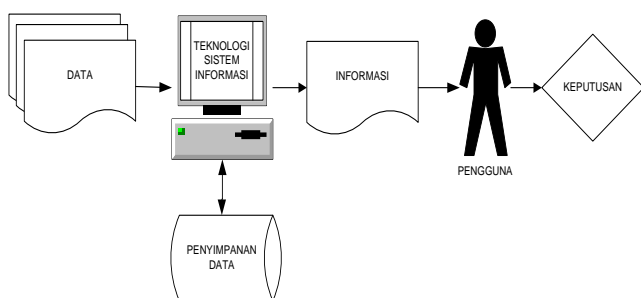
II. KAJIAN LITERATUR

Umumnya komputer digunakan untuk memproses dan menyimpan data serta informasi. Dalam pemrosesan tersebut perlu dilakukan komputasi-komputasi secara cepat dan akurat. Sehingga agar didapatkan suatu hasil komputasi yang diinginkan komputer harus diprogram.

Dalam merancang sebuah web dalam hal ini adalah *e-commerce*, terlebih dahulu kita harus mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan *e-commerce* yang akan dirancang. Hal ini dilakukan agar *e-commerce* yang akan dirancang sesuai dengan prosedur yang ada sehingga tujuan atau sasaran *web* yang dibuat tersebut dapat tercapai.

1. Sistem Informasi

Berdasarkan beberapa definisi tersebut maka sistem informasi adalah serangkaian komponen berupa manusia, prosedur, data dan teknologi (seperti komputer) yang digunakan untuk melakukan sebuah proses untuk menghasilkan informasi yang bernilai untuk pengambilan keputusan [12].



Sumber: Soeherman dan Marion Pinontoan, (2012)

Gambar 1. Interaksi Komponen-Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi saat ini telah berfungsi sebagai aktivitas penunjang yang compatible terhadap segala aktivitas dan bidang pekerjaan, karena sistem informasi hanya sebagai tool untuk memproses data menjadi informasi untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan. Terdapat bermacam-macam sistem informasi secara teori maupun praktik, salah satunya adalah sistem informasi pemasaran dan penjualan.

2. Sistem Informasi Pemasaran

Sistem informasi pemasaran [12] adalah “sistem informasi untuk menghasilkan informasi tentang aktivitas pemasaran untuk menunjang pengambilan keputusan bidang pemasaran”. Sedangkan sistem informasi

pemasaran [5] adalah “sistem yang menyediakan informasi untuk penjualan, promosi penjualan, kegiatan-kegiatan pemasaran, kegiatan-kegiatan penelitian pasar dan lain sebagainya yang berhubungan dengan pemasaran”.

3. E-Commerce (Electronic Commerce)

Di kalangan pebisnis penggunaan komputer telah digunakan sejak pertengahan tahun 1950-an. Sejak saat itu penerapan teknologi perangkat keras maupun lunak telah mengalami perubahan yang cukup pesat. Data dan informasi yang diolah oleh komputer kemudian disimpan dalam unit media penyimpanan (*database*). Seiring dengan hal tersebut kemajuan juga dirasakan pada penggunaan internet. Dampak ini terlihat dengan bermunculannya perdagangan elektronik (*E-Commerce*).

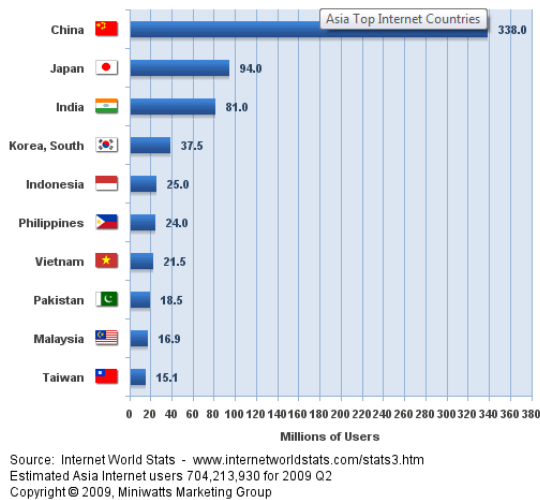
“Berdasarkan survai dari Majalah Fortune sejak 1997 terdapat 50 perusahaan top dunia yang mengagumkan dunia, kelimpuluh perusahaan tersebut ternyata seluruhnya mempunyai situs *web* (*E-Commerce*)” [14]. Tidak dapat dipungkiri bahwa perusahaan yang kemudian memanfaatkan popularitas dari E-Commerce mampu untuk segera bangkit dan dapat dengan cepat merespon fluktuasi pasar. “Perusahaan fenomenal lain adalah Jack Ma yang merintis alibaba.com dengan modal US\$ 60.000 pada Maret 1999. Meski baru mengenal internet tahun 1995 saat berada di Seattle, AS. Kini ia sudah menjadi orang kaya baru di Cina dengan mesin uang bernama internet sebagai medianya” [3]. Di Indonesia kita bisa melihat contoh kesuksesan Hendrik Tio dengan Bhinneka.com, Tonton Taufik dengan Rattanland.com dan banyak lagi *zero-to-hero* yang lain.

Pengertian E-Commerce [3] adalah “bagian dari *e-lifestyle* yang memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara *online* dari sudut tempat manapun”. “Bahwa *e-commerce* dapat memfasilitasi operasi internal maupun eksternal perusahaan” [8]. Dengan pandangan ini, istilah bisnis elektronik dan perdagangan elektronik akan sama. “*Electronic Commerce* (EC) adalah suatu konsep yang menjelaskan proses pembelian, penjualan dan pertukaran produk, servis dan informasi melau jaringan komputer yaitu internet” [2]. “*E-Commerce* adalah suatu jenis dari mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet (teknologi berbasis jaringan digital) sebagai medium pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi (*business to business*) dan konsumen langsung (*business to consumer*), melewati kendala ruang dan waktu yang selama ini merupakan hal-hal yang dominan” [7]. Dengan aplikasi *e-commerce*, hubungan antar perusahaan dengan entitas eksternal lainnya (pemasok, distributor, rekanan, konsumen) dapat dilakukan secara lebih cepat, lebih intensif, dan lebih murah dari pada aplikasi prinsip manajemen secara konvensional (*door to door, one-to-one relationship*)”.

“Negara Indonesia pada tahun 2009 menduduki peringkat 5 besar dalam jumlah pemakai internet di

kawasan Asia, dengan total pemakai kurang lebih 25 juta pemakai” [11].

Asia Top 10 Internet Countries - 2009 Q2



Sumber: Rudy (2010)

Gambar 2. Peringkat Pemakai Internet

“Industri e-commerce menjadi semakin bersemangat karena adanya kontribusi dari pengguna web. Statistik pemasaran laporan dari tahun 2006 menyatakan bahwa sedikitnya 70% dari pembeli online dan 60 % dari pembeli lebih cenderung membeli dari sebuah situs yang berisi produk” [4].

1. Aplikasi Web

”Aplikasi *web* atau aplikasi berbasis *web* (*Web-based-application*) adalah aplikasi yang dijalankan melalui *browser*” [6].

2. PHP

”PHP merupakan bahasa pemrograman skrip yang diletakkan dalam *server* yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi *web* yang bersifat dinamis [6]”.

3. MySQL

“MySQL merupakan *database* yang dikembangkan dari bahasa SQL (*Structure Query Language*). SQL merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk interaksi antara *script* program dengan *database server* dalam hal pengolahan data” [13].

4. PhpMyAdmin

“PhpMyAdmin merupakan aplikasi berbasis *web* yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP” [13].

5. XAMPP

XAMPP [6] merupakan “paket aplikasi yang memudahkan dalam penginstalan modul PHP, *Apache Web Server* dan *MySQL database*”.

6. Entity Relationship Diagram (ERD)

“ERD merupakan suatu model yang menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.

ERD memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol” [1].

7. Unified Modeling Language (UML)

“*Unified Modeling Language* (UML) adalah alat komunikasi yang konsisten dalam mensupport para pengembang sistem saat ini. Sebagai perancang sistem, mau tidak mau pasti akan menjumpai UML, baik kita sendiri yang membuat atau sekedar membaca diagram UML buatan orang lain”, menurut Pilone dalam [15]. UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain. Berikut adalah jenis-jenis UML yang penulis gunakan dalam penelitian ini:

a. Use Case Diagram

Adalah konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana sistem akan terlihat di mata pengguna potensial. *Use case* terdiri dari sekumpulan skenario yang dilakukan oleh seorang aktor (orang, perangkat keras, urutan waktu atau sistem yang lain)” [9].

b. Activity Diagram

Adalah teknik untuk menggambarkan logika procedural proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity diagram* mempunyai peran seperti halnya *Flowchart* akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak bias” [9].

c. Component Diagram

Adalah bagan fisik dari sebuah sistem karena menetap di komputer bukan dibenak para analis. Sebuah komponen bisa mengakses service yang ada pada komponen yang lain. Komponen ini menyediakan *service* tersebut di sebut *export interface* sedangkan yang mengaksesnya disebut *import interface*. *Component Diagram* menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) diantaranya” [9].

d. Deployment Diagram

Menunjukkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian *hardware*. Bagian *hardware* adalah node yaitu nama untuk semua jenis sumber komputasi. Ada dua tipe node yaitu *processor* dan *device*. *Processor* adalah node yang bisa mengeksekusi sebuah komponen sedangkan *device* tidak. *Device* adalah perangkat keras seperti printer, monitor dan perangkat keras lainnya” [9].

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penulisan jurnal ini adalah menggunakan metode sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan menggunakan beberapa metode, diantaranya Observasi (*Observation*), Wawancara (*Interview*) dan Studi Pustaka (*Literature*) melalui buku-buku referensi, jurnal ilmiah, *e-book*, sarana perpustakaan serta artikel-artikel terkait. Toko Haruna 88 Jakarta penulis jadikan sebagai objek yang digunakan penulis untuk melakukan observasi dan Pemilik Toko Haruna 88 Jakarta Bapak Andre Kurniawan adalah narasumber dimana penulis melakukan tanya jawab dan diskusi untuk melengkapi data hasil observasi.

2. Analisa Penelitian

Tahap awal penulis melakukan perencanaan. Pada perencanaan pengembangan sistem informasi ini penulis melihat akan adanya kebutuhan sistem penjualan secara *online* pada Toko Haruna 88 Jakarta yang dimaksudkan untuk efisiensi dan efektifitas dalam mencapai target bisnis.

Tahap kedua penulis melakukan analisis yang bertujuan untuk menentukan model yang didapat dari hasil analisa. Penulis menganalisa permasalahan yang terjadi untuk dapat menemukan jawaban apa penyebab masalah-masalah yang timbul. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini antara lain:

- a. Mendeteksi Masalah (*Problem Detection*)
- b. Investigasi Awal (*Initial Investigation*)
- c. Analisa Kebutuhan (*Requirement Analysis*)

Saat ini Toko Haruna 88 Jakarta menerima pesanan lewat *e-mail*, sms dan telepon ataupun pelanggan yang langsung datang ke Toko. Hal ini menjadi tidak efektif kembali, jika jumlah pelanggan pada toko ini bertambah banyak, akan terjadi kesulitan dalam mengolah data. Maka diperlukan suatu cara yang lebih baik dalam melakukan proses penjualan. Salah satunya dengan pembuatan *website* penjualan *merchandise Kpop* secara *online*.

Tahap berikutnya adalah tahapan desain, meliputi perancangan logika sistem, perancangan basis data dan perancangan antarmuka (*interface*). Mendesain sistem yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi perusahaan diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Kegiatan yang dilakukan dalam tahap desain antara lain, *Input Design*, *Output Design* dan *File Design*. Dalam penalaran rancangan (*design*) sistem informasi penjualan *online* ini penulis merepresentasikannya dengan menggunakan metode *Waterfall* sebagai landasan pembuatan sistem yang dibuat serta penulis membuat web *interface* dengan *Adobe Dreamweaver CS5*, *Php* dan *MySQL* sebagai media basis data.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Penerapan sistem yang dikerjakan berdasarkan pada tahapan-tahapan perencanaan, analisis dan desain

sebelumnya yang merupakan hasil proses dari kebutuhan yang ada di lapangan, dengan harapan penerapan sistem ini dapat meningkatkan sistem yang sebelumnya dengan baik. Dan tahapan penerapan penelitian ini hanya pada batasan desain perencanaan dan pengembangan sistem informasi penjualan yang penulis buat.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur kerja dari sistem menceritakan tentang kegiatan yang terjadi dalam pembahasan sistem, dengan menjelaskan prosedur yang ada pada Toko Haruna 88 Jakarta dalam hal ini prosedur penjualan *Merchandise Kpop*. Di dalam sistem berjalan ini akan dijelaskan tentang prosedur sistem berjalan penjualan *Merchandise Kpop* secara tunai yang berlaku saat ini pada Toko Haruna 88 Jakartadiantaranya

a. Prosedur Pemesanan Barang

Pembeli yang ingin melakukan transaksi pembelian terlebih dahulu menghubungi bagian staf divisi penjualan *merchandise* baik dengan datang langsung pada Toko Haruna 88 Jakarta ataupun melalui fax, telepon dan email untuk menanyakan informasi harga, spesifikasi barang yang akan dibeli serta informasi biaya pengiriman. Produk *merchandise Kpop* dapat langsung dibeli sesuai stok yang ada dengan harga yang sudah tertera. Bagian staf divisi penjualan *merchandise* kemudian akan mempersiapkan produk yang dipesan.

b. Prosedur Pembayaran

Setelah melakukan pemesanan, pembeli diharuskan melakukan pembayaran. Jika pembeli datang langsung ke Toko Haruna 88 Jakarta, pembayaran dapat dilakukan tunai. Sedangkan apabila pembeli memesan via telepon, fax ataupun email, pembeli diharuskan melakukan pembayaran dengan melakukan transfer melalui Bank yang sudah ditunjuk oleh Toko Haruna 88 Jakarta. Untuk pembayaran yang dilakukan melalui transfer bank, akan dikenakan biaya pengiriman sesuai lokasi tujuan pengiriman. Setelah melakukan transfer, bukti transfer (*struk*) dikirim via email atau fax kepada staf divisi penjualan *merchandise*. Kemudian bukti transfer bank yang diterima dan pembayaran yang dilakukan tunai divalidasi oleh staf divisi penjualan *merchandise* dan kemudian keduanya diserahkan kepada bagian keuangan. Kemudian setelah pembayaran sudah dilakukan, maka bagian keuangan akan membuat bukti pembayaran berupa kwitansi dua rangkap. Rangkap pertama diserahkan kepada pembeli dan rangkap kedua disimpan untuk diarsipkan.

c. Prosedur Penyerahan Barang

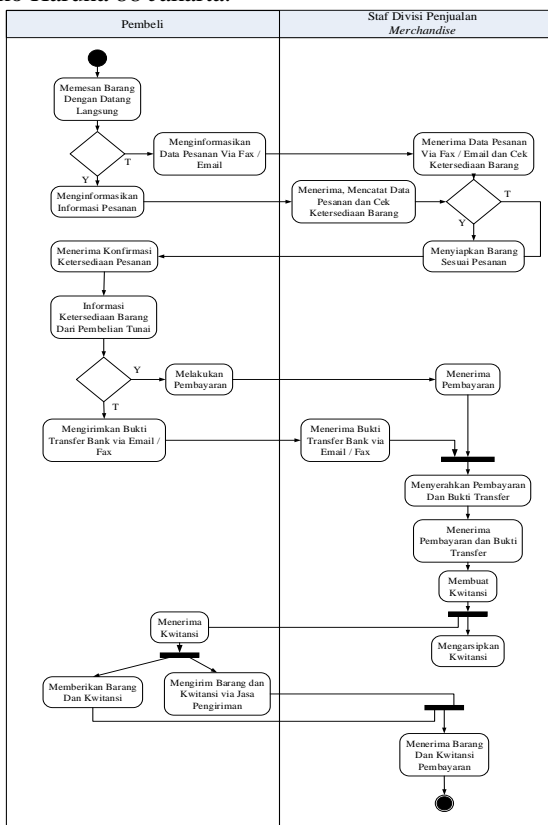
Berdasarkan arsip kwitansi pembayaran, staf divisi penjualan *merchandise* akan menyerahkan barang yang dipesan tersebut. Apabila pembeli memesan melalui telepon/fax/email, barang berikut kwitansi pembayaran akan dikirim melalui jasa pengiriman yang telah

ditunjuk oleh Toko Haruna 88 Jakarta. Sedangkan apabila pembeli datang langsung maka barang berikut kwitansi pembayaran akan diserahkan langsung kepada pembeli.

d. **Prosedur Pembuatan Laporan**

Berdasarkan data kwitansi pembayaran yang ada, maka bagian keuangan membuat laporan penjualan secara menyeluruh selama satu bulan kepada manajer. Kemudian oleh manajer laporan tersebut akan diteruskan kepadapemilik.

Berikut adalah *Activity Diagram* sistem berjalan pada Toko Haruna 88 Jakarta:



Sumber: Hasil Penelitian (2012)

Gambar 3. Activity Diagram Sistem Berjalan Toko Haruna 88 Jakarta

Berdasarkan sistem berjalan yang ada, untuk itu perlunya dibuat sebuah sistem usulan agar sistem penjualan *merchandise* Kpop di Toko Haruna 88 Jakarta dapat berjalan efektif dan efisien.

a. **Prosedur Pendaftaran Pelanggan**

Pengunjung yang ingin melakukan transaksi pembelian maupun pemesanan barang terlebih dahulu harus terdaftar sebagai pelanggan. Dalam halaman *website* terdapat formulir yang harus diisi secara lengkap jika pengunjung ingin membeli maupun melakukan pemesanan barang. Kemudian data yang diisi oleh pengunjung di formulir tersebut, kemudian akan

divalidasi dan dikonfirmasi oleh *website* untuk dapat *login* ke halaman pembelian maupun pemesanan barang serta mendapatkan fasilitas-fasilitas tertentu.

b. **Prosedur Login**

Pengunjung yang data pendaftaran pelanggannya sudah dikonfirmasi oleh *website*, berhak mendapatkan *user id* dan *password* untuk masuk ke halaman pembelian maupun pemesanan barang, dan statusnya berubah menjadi pelanggan. *User id* dan *password* yang dimasukkan oleh pelanggan di halaman *login* harus sesuai (*valid*).

c. **Prosedur Pembelian Barang**

Pelanggan yang telah berhasil *login* berhak untuk membeli produk *merchandise* Kpop dengan memilih katalog *merchandise* Kpop yang tersedia. Pelanggan dipersilahkan memilih barang apa yang ingin dibeli dengan memasukkan beberapa data yang digunakan untuk keperluan konfirmasi pesanan. Produk *merchandise* Kpop yang dijual di halaman katalog adalah produk *merchandise* Kpop dengan jenis barang *fandom* yang bermacam-macam. Pelanggan dapat membeli produk tersebut lebih dari satu *item* barang. Kemudian data pembelian akan *divalidasi* oleh *website* dan setelah *valid* akan tersimpan di dalam keranjang belanja.

d. **Prosedur Pemesanan Barang**

Selain pembelian barang produk *merchandise* Kpop, pelanggan juga dipersilahkan untuk melakukan pemesanan barang di halaman pemesanan barang. Untuk pemesanan barang ini berbeda dengan pembelian barang. Di dalam pemesanan barang, pelanggan berhak memesan barang sesuai dengan keinginan dengan spesifikasi yang diinginkan berikut dengan ukuran, warna, model dan lain-lain sesuai ketentuan yang telah ditetapkan oleh toko Haruna 88 Jakarta. Dan harga yang terbentuk adalah berdasarkan spesifikasi tersebut. Pelanggan memasukkan data pemesanan yang ingin dipesan, kemudian data akan *divalidasi* oleh *website*. Setelah *valid* data pesanan akan disimpan di dalam keranjang belanja.

e. **Prosedur Keranjang Belanja**

Data pembelian maupun pemesanan yang telah tersimpan di keranjang belanja, masih dapat dilakukan perubahan oleh pelanggan, seperti pelanggan dapat mengubah jumlah beli barang yang dibeli maupun dipesan, menghapus atau membatalkan barang yang dibeli maupun dipesan serta menambah pembelian barang maupun melanjutkan ke tahap selanjutnya. Apabila pelanggan mengubah jumlah beli barang yang dibeli maupun dipesan, maka dengan otomatis data pembelian maupun pemesanan akan *terupdate*. Apabila pelanggan menghapus barang yang dibeli maupun dipesan, maka dengan otomatis data pembelian maupun pemesanan akan terhapus. Apabila pelanggan menambah barang yang dibeli maupun dipesan, maka

dengan otomatis data pembelian maupun pemesanan akan *terupdate*. Sedangkan apabila pelanggan melanjutkan ke tahap selanjutnya maka data di keranjang belanja pembelian maupun pemesanan akan tersimpan dan tampil di transaksi penjualan.

f. Prosedur Transaksi Penjualan

Jika pelanggan telah selesai membeli barang, tahapan selanjutnya adalah akan tampil halaman transaksi penjualan. Di halaman transaksi penjualan pelanggan tidak dapat lagi mengubah data pembelian. Namun pelanggan masih dapat membatalkan data yang dibeli. Jika sudah yakin dengan barang yang dibeli tahapan selanjutnya adalah pelanggan melanjutkan dengan mengkonfirmasi transaksi. Kemudian akan tampil halaman konfirmasi transaksi.

g. Prosedur Transaksi Pemesanan

Jika pelanggan telah selesai memesan barang, tahapan selanjutnya adalah akan tampil halaman transaksi pemesanan. Di halaman transaksi pemesanan pelanggan sama halnya dengan halaman transaksi penjualan, pelanggan tidak dapat lagi mengubah data pemesanan. Namun pelanggan masih dapat membatalkan data yang dipesan. Jika sudah yakin dengan barang yang dipesan tahapan selanjutnya adalah pelanggan melanjutkan dengan mengkonfirmasi transaksi. Kemudian akan tampil halaman konfirmasi transaksi.

h. Prosedur Konfirmasi Transaksi

Di dalam halaman konfirmasi transaksi berisi tentang data pelanggan berikut data barang baik yang dibeli maupun dipesan yang sudah tidak dapat diubah maupun dihapus datanya. Pada halaman konfirmasi transaksi juga terdapat ketentuan proses selanjutnya mengenai cara pembayaran pelanggan berikut ongkos kirim serta ketentuan apa saja yang harus dilakukan setelah pembayaran.

i. Prosedur Pembayaran

Setelah melakukan pemesanan, pelanggan diharuskan melakukan pembayaran dengan melakukan *transfer* melalui Bank yang sudah ditunjuk oleh Toko Haruna 88 Jakarta. Pelanggan akan dikenakan biaya pengiriman sesuai lokasi tujuan pengiriman. Setelah melakukan *transfer*, kemudian pelanggan diharuskan mengisi halaman konfirmasi bayar dengan memasukkan data-data seperti nomor rekening, nomor transaksi dan total bayar. Kemudian setelah mendapatkan data dari pelanggan, bagian staf divisi penjualan *merchandise*

akan melakukan validasi mengenai pembayaran pelanggan, dan kemudian akan menyiapkan barang serta mengirimkannya sesuai alamat pelanggan.

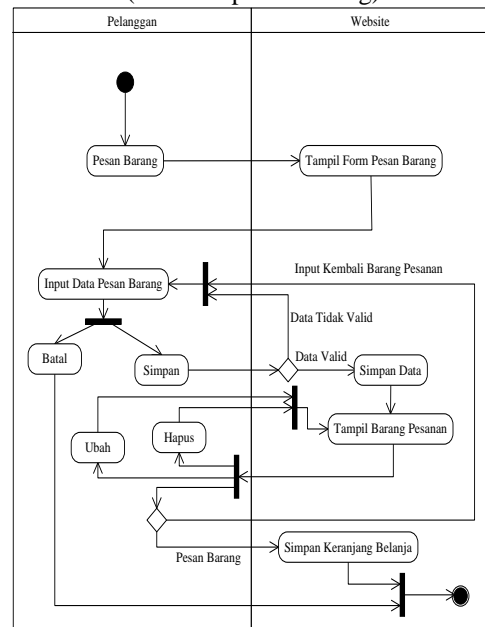
j. Prosedur Pengiriman Barang

Berdasarkan informasi data pembayaran pelanggan, staf divisi penjualan *merchandise* akan mengirimkan barang yang dipesan tersebut berikut kwitansi pembayaran melalui jasa pengiriman yang telah ditunjuk oleh Toko Haruna 88 Jakarta.

k. Prosedur Pembuatan Laporan

Berdasarkan data kwitansi pembayaran yang ada, maka bagian keuangan membuat laporan penjualan secara menyeluruh selama satu bulan kepada manajer. Kemudian oleh manajer laporan tersebut akan diteruskan kepada Pemilik.

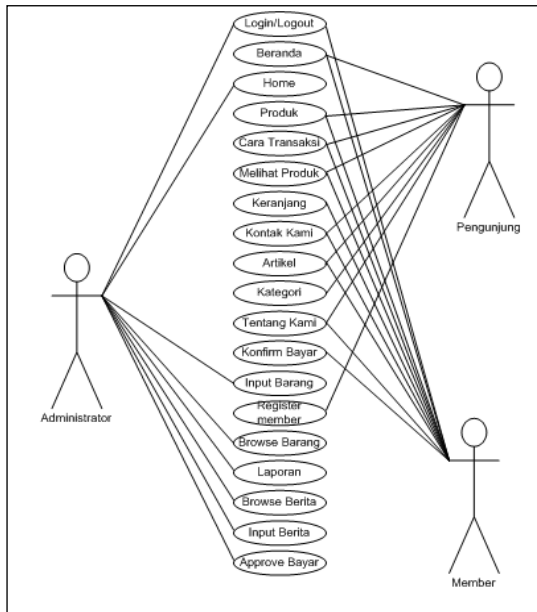
Berikut adalah *Activity Diagram* sistem usulan Toko Haruna 88 Jakarta(halaman pesan barang):



Sumber: Hasil Penelitian (2012)

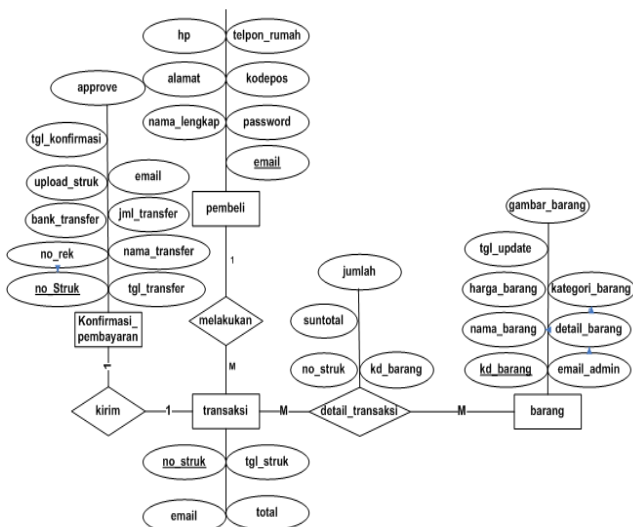
Gambar 4. Activity Diagram Sistem Usulan Toko Haruna 88 Jakarta(Halaman Pesan Barang)

Berikut adalah *Use Case Diagram* Sistem Usulan Administrator, pengunjung dan Pelanggan



Sumber: Hasil Penelitian (2012)
Gambar 5. Use Case Diagram Sistem Usulan Administrator, Pengunjung dan Pelanggan

Desain *database* dalam sistem usulan *e-commerce merchandise Kpop* Toko Haruna 88 Jakarta dapat digambarkan sebagai berikut:



Sumber: Hasil Penelitian (2012)
Gambar 9 . Entity Relationship Diagram Sistem Usulan

Setelah dilakukan analisis dan perancangan sistem, berikut adalah tampilan halaman *e-commerce merchandise Kpop* Toko Haruna 88 Jakarta:

Sumber: Hasil Penelitian (2012)
Gambar 6 . Tampilan halaman beranda



Sumber: Hasil Penelitian (2012)
Gambar 7 . Tampilan halaman registrasi member

KERANJANG BARANG						
Kode Barang	Nama Barang	Harga Barang	Gambar	Subtotal	Tambah	Hapus
K5001	Hoodies 713	Rp. 150.000,00		Rp. 150.000,00	1 Tambah	Hapus
Total					Rp. 150.000,00	
Kosongkan Keranjang Belanja						

Klik untuk belanja lagi...

Catatan :

Periksa kembali data keranjang belanja anda, jika sudah sesuai dengan pesanan anda, silahkan klik **CHECK OUT** untuk mencetak struk belanja anda, jika sudah mencetak harap hubungi admin untuk konfirmasi data pesanan.

Sumber: Hasil Penelitian (2012)

Gambar 8 . Tampilan halaman Keranjang Belanja

V. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan di atas, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa hasil yang diharapkan dari pembuatan *web e-commerce* ini antara lain:

- Dapat diakses dari mana saja kapan saja melalui jaringan *internet*
- Dapat mengurangi kesalahan yang bersifat *human error*.
- Peningkatan efisiensi dan efektifitas proses manajemen penjualan.
- Dalam teknologi pemrograman aplikasi berbasis *web* yang telah dikembangkan, PHP dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan utama dalam pembuatan aplikasi berbasis *web* karena keunggulannya dan kemudahan dalam pemakaian.

REFERENSI

- [1] Al Fatta, Hanif. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta: Andi Offset. 2007.
- [2] Handojo, Andreas, Merly Yulia dan Kartika Gunadi. Aplikasi E-Tailing Penjualan Handphone Online Pada Toko Peace Cell. Yogyakarta: Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2009 (SNATI 2009) ISSN:1907-5022 Hal B-120. 2009. Diambil dari: <http://journal.uui.ac.id/index.php/Snati/article/viewFile/1092/978/1092-1034-1-PB.pdf>. (04 Mei 2012)
- [3] Hidayat, Taufik. Panduan Membuat Toko Online dengan OS Commerce. Jakarta: Media Kita. 2005.
- [4] Huang, Shen. Promote Product Reviews of High Quality on E-Commerce Site. China: Pasific Asia Journal of The Association for Information Systems. Vol. 2. 2010. Diambil dari: <http://aisel.aisnet.org/pajais/vol2/iss3/5>.
- [5] Jogiyanto, HM. Analisa dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi Offset. 2005.
- [6] Kadir, Abdul. Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset. 2008.

- [7] Karmawan, I Gusti Made, Arta Moro Sundjaja, Devyano Luhukay. Analisis dan Perancangan *E-Commerce* PD. Garuda Jaya. Yogyakarta: Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2010 (SNATI 2010) ISSN:1907-5022 Hal B-17. 2010. Diambil dari: <http://journal.uui.ac.id/index.php/Snati/article/viewFile/1882/1660>. (04 Mei 2012).
- [8] McLeod, Reymond dan George P Schell. *Management Information System*. Jakarta: Salemba Empat. 2008.
- [9] Munawar. *Pemodelan Visual dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2005.
- [10] Nugroho, Adi. *Konsep Pengembangan Sistem Basis Data*. Bandung: Informatika. 2005.
- [11] Rudy. *Perancangan Model Bisnis Dan Antar Muka Untuk Penjualan Online (Studi Kasus: Penjualan Perangkat Komputer)*. Yogyakarta: Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2010 (SNATI 2010) ISSN:1907-5022 Hal B-149. 2010. Diambil dari: <http://journal.uui.ac.id/index.php/Snati/article/viewFile/1904/1681>. (04 Mei 2012)
- [12] Soeherman, Bonnie, dan Marion Pinontoan. *Designing Information System Concepts & Cases With Visio*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. J. Padhye, V. Firoiu, and D. Towsley, "A stochastic model of TCP Reno congestion avoidance and control," Univ. of Massachusetts, Amherst, MA, CMPSCI Tech. Rep. 99-02, 1999. *Wireless LAN Medium Access Control (MAC) and Physical Layer (PHY) Specification*, IEEE Std. 802.11, 1997. 2008.
- [13] Sugiri, dan Haris Saputro. *Pengelolaan Database MySql Dengan PhpMyAdmin*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2008.
- [14] Suyanto, M. *Strategi Periklanan Pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: Andi Offset. 2003.
- [15] Widodo, Prabowo Pudjo dan Herlawati. *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika. 2011.



Anggi Oktaviani, M.Kom. Jakarta 19 Oktober 1989. Tahun 2012 lulus dari Program Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Tahun 2015 lulus dari Program Strata Dua (S2) Jurusan Magister Ilmu Komputer STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Menulis Jurnal Paradigma dengan judul "Penerapan Metode Waiting Line untuk Peningkatan Pelayanan Jumlah Pembelian" pada Maret 2015