

**NASKAH PUBLIKASI**

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* DALAM MENUNJANG  
STRATEGI BISNIS**

**(Studi Kasus : Otaco Store Yogyakarta)**

Program Studi Informatika



Disusun oleh:

**DWI APRI KURNIAWAN**

**5150411312**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA  
2020**

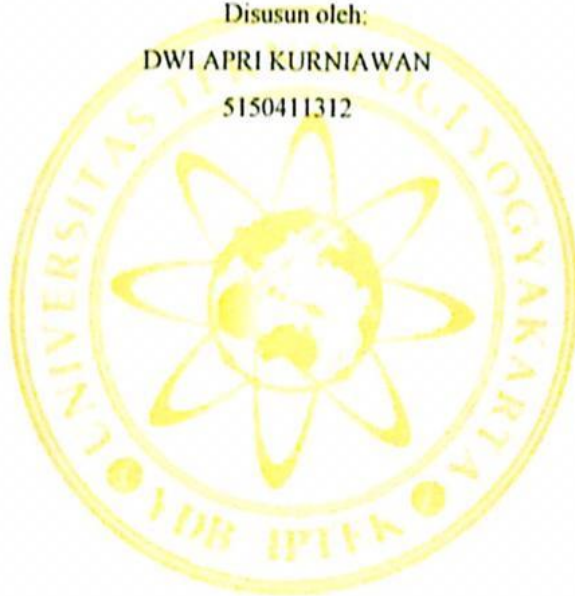
**NASKAH PUBLIKASI**

**PERANCANGAN *E-COMMERCE* DALAM MENUNJANG  
STRATEGI BISNIS  
(Studi Kasus : *Otaco Store* Yogyakarta)**

Disusun oleh:

DWI APRI KURNIAWAN

5150411312



Suhirman, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Tanggal: 02 Maret 2020



Scanned with  
CamScanner

# PERANCANGAN *E-COMMERCE* DALAM MENUNJANG STRATEGI BISNIS

(Studi Kasus : *Otaco Store* Yogyakarta)

Dwi Apri Kurniawan<sup>1</sup>, Suhirman<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi & Elektro*

*Universitas Teknologi Yogyakarta  
Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta  
Email: [dwiaprikurniawawn@gmail.com](mailto:dwiaprikurniawawn@gmail.com)*

## ABSTRAK

*Otaco store is a store which sells various clothes such as shirts, pants, bags, and also accessories. The selling and buying process only happens in store, so it is hard to do for the customers from out of Yogyakarta who want to shop continuously. Otaco store already sells their products via Instagram and they only put their private phone number and then they post the products, so it makes the customers should ask about the product availability, so It needs more time just for the transaction process. To solve this problem, the seller should be able to innovate by making a transaction changes from conventional into digital forms. This research is to design and make a website based E-commerce app for Otaco store so that it can make a simple online store, but its reliable in fulfilling the needs of the seller by using a different application and platform. The programming language that is used to build this selling information system are PHP, Javascript, and HTML. The database processing is Mysql, and the Web server that is used is Apache. With personal website, Otaco store can make the store more credible and also can increase the opportunity to cooperate with another brands.*

**Keywords :** *E-commerce, selling, online store.*

---

## 1.PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Otaco Store merupakan sebuah toko yang kegiatan bisnisnya menjual berbagai macam pakaian seperti baju, celana, kemeja, tas, dan aksesoris. Perusahaan ini menginginkan adanya kemudahan terhadap konsumen dari segi sistem penjualan produk yang digunakan selama ini masih menggunakan cara manual yaitu seluruh pemesanan dan administrasi dilakukan secara manual yaitu

masih pencatatan dan pelanggan harus datang ke toko.

Sekarang ini disadari bahwa hampir semua aspek kegiatan disegala bidang ditentukan oleh kualitas dari teknologi informasi yang diterima dan dihasilkan, bahkan sampai pada saat aspek dan kegiatan yang biasa dilakukan secara manual, sekarang dilakukan dengan menggunakan media online. Beberapa sistem yang implementasinya telah berkembang dengan media internet adalah *E-Government* (pelayanan pemerintahan melalui internet), *E-Learning* (pembelajaran melalui

internet), *E-Banking* (transaksi perbankan secara online) dan *E-Commerce* (belanja *online* atau metode penjualan produk melalui internet)

*E-Commerce* merupakan salah satu metode baru dalam berbisnis melalui internet. *E-Commerce* dapat menghubungkan penjual dan pembeli yang berbeda tempat dan tidak akan menjadi kendala dalam melakukan transaksi. Calon pembeli dapat mengetahui info mengenai produk seperti harga, model, warna dan sebagainya. Masalah tersebut yang menarik diangkatnya menjadi topik dalam tugas akhir ini karena dengan dikembangkannya aplikasi *e-commerce* ini akan semakin meningkatnya kinerja perusahaan. Menampilkan produk-produk yang dijual, menampilkan pilihan warna dan ukuran produk serta harga setiap produk yang dijual oleh Otaco Store Kabupaten Sleman, Yogyakarta serta dapat memberikan fungsi transaksi (*checkout*) penjualan barang dengan cepat dan mudah

Salah satu tujuan kegiatan pemasaran adalah berusaha mempengaruhi konsumen agar membeli produk yang ditawarkan. Dengan kata lain pemahaman terhadap perilaku konsumen merupakan salah satu faktor dasar yang diperlukan untuk menyusun strategi pemasaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya suatu aplikasi *e-commerce* dengan harapan dapat mempermudah dalam melakukan suatu pembelian produk. Dengan adanya aplikasi tersebut konsumen tidak lagi harus ke toko untuk mendapatkan informasi produk. Semua bisa dilihat secara online sehingga menghemat waktu, tenaga dan fokus untuk membeli produk dan mempercepat kinerja pihak toko dalam mengelola data barang serta mempermudah dalam membuat laporan rekapitulasi.

## 1.2 Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah dapat terdefinisi masalah yang bisa diselesaikan, yaitu mencakup berbagai hal, sebagai berikut:

- Penyajian informasi produk terbaru dan produk yang dijual.
- Sistem informasi memberikan panduan cara membeli produk diwebsite.
- Fitur chatting digunakan untuk menanyakan ketersediaan produk.
- Pembayaran dapat dilakukan melalui transfer antar bank.
- Halaman blog digunakan untuk memberikan informasi kepada pengunjung.

Fitur komplain digunakan untuk menanggapi keluhan produk yang tidak sampai atau produk yang tidak sesuai dengan pesanan.

## 1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk melakukan transaksi pembelian produk yang dijual oleh Otaco Store.
- Membantu mempromosikan produk yang dijual oleh dan menjual produk kepada konsumen.
- Memperluas target pasar dari luar kota dengan mempromosikan produk melalui *website*.

## 2. KAJIAN PUSTAKA DAN TEORI

### 2.1 Kajian Hasil Penelitian

Pernah meneliti dengan judul Sistem Informasi Pakaian Berbasis Web Pada Toko Sweet Batam. Penelitian tersebut membahas bagaimana *e-commerce* berperan penting sebagai media penjualan dan promosi. Penggunaan *e-commerce* bisa lebih cepat dalam menyampaikan informasi produk ke pelanggan dan jangkauan pemasaran yang lebih luas, sehingga diharapkan bisa meningkatkan penjualan. Dengan memanfaatkan *e-commerce*, para penjual dapat menawarkan produknya secara online sehingga memberikan kemudahan berbelanja, bertransaksi, dan pengiriman secara efektif dan efisien.[1]

Pernah meneliti tentang Perancangan Sistem Informasi Penjualan *E-Commerce* Berbasis Web Pada Toko Fara *Collection*. Penelitian tersebut membahas bahwa internet merupakan media informasi yang dapat diakses secara lintas negara karena sifat internet tidak mengenal batasan geografis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan suatu sistem perdagangan yang menggunakan teknologi internet, yang disebut dengan *electronic commerce (e-commerce)*. Banyak toko terbatas dalam memasarkan dan menjual produknya, biasanya hanya mencakup pada daerah toko itu sendiri, ini disebabkan oleh pemasaran yaitu dengan menggunakan media internet.[2]

Pernah meneliti tentang bagaimana perkembangan *e-commerce* di kota Makassar membuat banyak pelaku usaha ingin menerapkan strategi pemasaran menggunakan website sebagai peluang pasar. Hal ini terbukti dengan makin banyak kegiatan di dunia nyata (fisik) yang dialihkan ke dunia internet. Salah satu dari pelaku usaha yang memanfaatkan peluang ini adalah Toko cinderamata khas Makassar "Wisata". [3]

Pernah meneliti tentang Pembuatan Website *E-commerce* Untuk Sistem Penjualan Pada Toko Bezain. Penelitian tersebut membahas Sebuah toko yang berfokus di bidang desain kaos dan printing yang berada di daerah Brebes Jawa Tengah

ini dinamakan beZain yang berarti Brebes Desain ditemukan beberapa kendala yang menyulitkan perluasan perusahaan secara promosi dan pemasaran untuk meningkatkan profit perusahaan dan menjadi icon salah satu oleh – oleh khas daerah Brebes masih sangat lemah sehingga perusahaan berkembang sangat lambat dikarenakan perusahaan ini baru saja berdiri. Maka diperlukan suatu media yang dapat meningkatkan profit perusahaan yang berperan pula sebagai perluasan promosi dan pemasaran produk. Dengan merancang dan membuat website e-commerce akan semakin memfasilitasi pelanggan dalam proses pembelian produk serta dapat meningkatkan produktivitas dan penjualan perusahaan. Diharapkan dengan perancangan dan pembuatan website e-commerce ini dapat diimplementasikan dengan baik di perusahaan dan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. [4]

Pernah meneliti tentang tentang Usaha Kecil Menengah (UKM) yang telah lama menjalankan usaha dan memiliki prospek luar biasa, tapi karena kurang dana dan pemahaman manajemen masih terbatas, maka UKM jarang menjadi besar. Salah satu UKM yang sedang berkembang seperti UKM Muska Tangerang dirasa sangat membutuhkan media e-commerce. UKM Muska yang merupakan rumah industri pembuatan aksesoris wanita selama ini sudah mempromosikan aksesoris produksinya lewat berbagai cara. Salah satunya melalui pameran-pameran yang sering diadakan di Jakarta. Namun cara ini dirasa kurang mengingat hanya sebagian masyarakat kalangan tertentu saja yang dapat melihat langsung. Dengan adanya web ecommerce maka pelanggan dapat bertransaksi langsung melalui web. [5]

Pernah meneliti tentang bagaimana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang disebut internet begitu luar biasa manfaatnya dan cepat sekali mengisi kehidupan kita dalam keseharian ini. Internet yang sekarang aksesnya sudah mudah dan lumayan cepat sering dimanfaatkan oleh manusia sebagai alat perdagangan dan penjualan untuk menunjang perdagangan mereka didunia maya. Salah satu terobosan dari internet ini adalah *e-commerce* atau disebut toko *online*. Toko herbal La Roiba sebagai toko herbal biasa yg menjual bermacam-macam herbal juga ingin memasarkan dan mengenalkan produknya lewat internet melalui pembuatan ecommerce atau toko online. Dengan *e-commerce*

ini konsumen yang berada di tempat yg jauh bisa ikut mengaksesnya dan melihat-lihat produknya melalui internet. Sehingga penjualan menggunakan *e-commerce* ini tidak di batasi ruang dan waktu berbeda dengan toko-toko yang biasa kita lihat di rumah atau di jalan yg dibatasi ruang dan waktu. [6]

## 2.2 Dasar Teori

### 2.2.1 E-Commerce

E-Commerce atau disebut juga perdagangan elektronik merupakan aktivitas yang berkaitan dengan pembelian, penjualan, pemasaran barang ataupun jasa dengan memanfaatkan sistem elektronik seperti internet ataupun jaringan komputer. E-Commerce juga melibatkan aktivitas yang berhubungan dengan proses transaksi elektronik seperti transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem pengolahan data inventori yang dilakukan dengan sistem komputer ataupun jaringan komputer dan lain sebagainya. Dalam teknologi informasi e-commerce dapat dikategorikan sebagai bagian dari e-business dimana e-business memiliki cakupan yang lebih luas baik dari segi aktivitas ataupun jenis-jenis kegiatan yang dilakukannya. [7]

E-commerce (perdagangan elektronik) adalah kegiatan jual beli barang/jasa atau transmisi dana/data melalui jaringan elektronik, terutama internet. Dengan perkembangan teknologi informasi dan software, hal ini membuat transaksi konvensional menjadi mungkin untuk dilakukan secara elektronik. Website digunakan sebagai pengganti toko offline. Website ecommerce mencakup berbagai fungsi seperti etalase produk, pemesanan online dan inventarisasi stok, untuk menjalankan fungsi utama sebagai e-commerce. Software yang digunakan terpasang pada server e-commerce dan bekerja secara simultan dengan sistem pembayaran online untuk memproses transaksi. Secara umum ecommerce artinya melakukan bisnis melalui jaringan yang saling terhubung (interconnected networks/internet). Berikut beberapa contoh dari praktek e-commerce:

- Menerima pembayaran kartu kredit untuk transaksi penjualan *online*.
- Menghasilkan pendapatan dari iklan *online*.
- Pertukaran saham melalui broker *online*.
- Penyaluran informasi kepada perusahaan melalui intranet.
- Penyaluran manufaktur dan distribusi dengan partner melalui ekstranet.

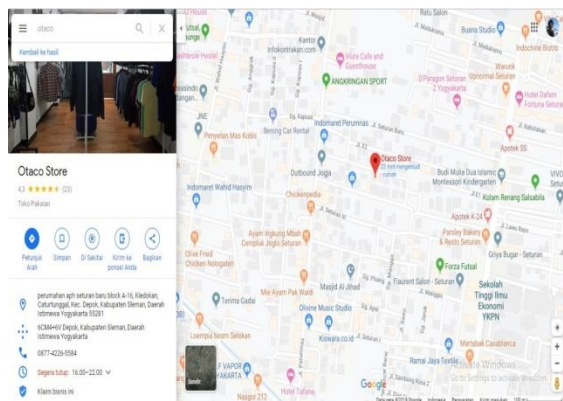
f. Melakukan penjualan produk digital melalui *website*. [7]

### 3. METODE PENELITIAN

Berisi mengenai metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian “Perancangan *E-Commerce* Dalam Menunjang Strategi Bisnis (Studi Kasus : Otaco Store Yogyakarta)” beserta penjelasan terkait pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, studi pustaka serta analisis, perancangan, implementasi dan pengujian,

#### 3.1 Obyek Penelitian

Tempat yang dijadikan sebagai obyek penelitian adalah Distro Otaco. Didirikan oleh Bapak Suryo yang bertempat di daerah perumahan Aph Seturan baru block A-16, Kledokan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281. Bisa kita lihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Lokasi Otaco Stoer Yogyakarta.

#### 3.2 Metode Penelitian

##### 3.2.1 Pengumpulan Data

Ada tiga metode yang digunakan penulis dalam melakukan pengumpulan data, diantaranya sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi dilakukan pada Bapak Suryo bagaimana pelanggan melakukan transaksi di Otaco Store Yogyakarta.

b. Wawancara

Melakukan wawancara atau tanya jawab kepada Bapak Suryo selaku pemilik Otaco Store untuk mengetahui alur proses transaksi yang harus diimplementasikan pada program yang akan dibuat.

c. Studi Pustaka

Dilakukan dengan mempelajari teori dasar mengenai penerapan API RajaOngkir untuk ongkos kirim.

##### 3.2.2 Analisis dan Perancangan

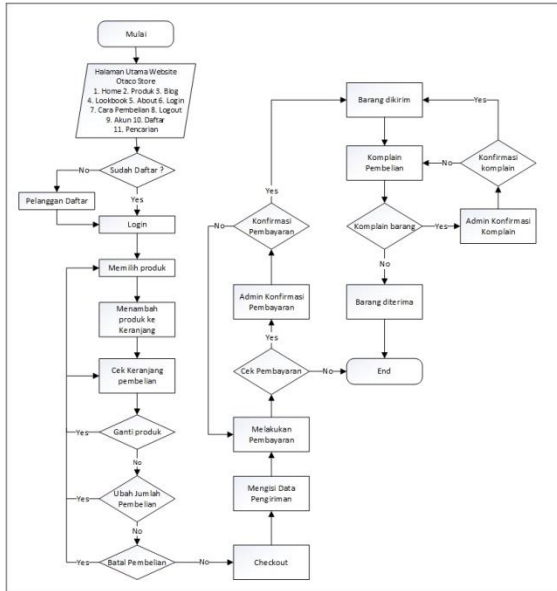
Pada tahap analisis dan perancangan ini adalah tahap yang menspesifikasikan bagaimana sistem dapat memenuhi kebutuhan informasi. Untuk dapat memenuhi kebutuhan pengguna, system ini akan memerlukan beberapa tahap desain dan perancangan seperti analisis (analysis), perancangan (design), inplementasi, pengujian (testing), selain itu pada desain sistem nantinya akan diberikan gambaran secara detail tentang DAD dan ERD pada system, berikut ini akan diberikan perincian tentang perencanaan (planning), analisis (analysis), perancangan (design), inplementasi, pengujian (testing) yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

a. Analisis (analysis), tahap dimana kita berusaha mengenali segenap permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mengomposisikan dan merealisasikan use case diagram lebih lanjut, mengenai komponen-komponen system atau perangkat lunak, objek-objek, hubungan antar objek, dan sebagainya.

b. Perancangan (*design*), tahap ini dilakukan untuk mencari solusi permasalahan yang di dapat dari tahap analisis dengan cara merancang perangkat lunak diantaranya Diagram Konteks, Diagram Arus Data, Entity Relationship Diagram (ERD), Data Dictionary (kamus Data), Struktur File, Struktur Menu, Merancang input dan rancangan output.

c. Implementasi sistem, yaitu suatu kegiatan untuk membuat program atau mengimplementasikan hasil rancangan program aplikasi yang didalamnya memuat pengkonversian data kedalam sistem yang dan pengkonversian sistem secara berkala termasuk dalam hal pemeliharaan sistem itu sendiri. Di sini kita mulailah pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak aplikasi (pengkodean / coding) Implementasi, yaitu suatu kegiatan untuk membuat program atau mengimplementasikan hasil rancangan program aplikasi yang didalamnya memuat pengkonversian data kedalam sistem yang dan pengkonversian sistem secara berkala termasuk dalam hal pemeliharaan sistem itu sendiri. Di sini kita mulailah pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak aplikasi (pengkodean / coding).

d. Pengujian (*testing*), yaitu kegiatan untuk melakukan pengetasan program yang sudah dibuat, apakah sudah benar atau belum, sudah sesuai atau belum diuji dengan cara manual, jika testing sudah benar maka program boleh digunakan.



Gambar 2 Flowchart Aplikasi

## 4. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

### 4.1 Analisa Sistem yang Berjalan

Analisis sistem merupakan suatu kegiatan untuk melakukan analisis tentang sistem yang berjalan saat ini. Selain itu analisis sistem juga diperlukan untuk mendefinisikan dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan dapat diusulkan suatu perbaikan.

Sistem yang berjalan saat ini dirasa kurang efektif dalam mendukung kegiatan proses penjualan di CV. Luciffer Inc. *Customer* harus datang ke toko dan proses penjualan masih ditulis tangan baik dari proses pencatatan nota penjualan sampai pada proses pengiriman barang yang terjual. Keterbatasan jumlah karyawan juga menjadi salah satu penyebab tidak maksimalnya dalam melayani konsumen dalam segi penyampaian informasi dan pelayanan, pembelian dan pemesanannya juga hanya bisa dilakukan pada saat jam kerja saja.

Melihat permasalahan diatas maka dibutuhkan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut untuk membantu pegawai dan karyawan supaya lebih efektif dan efisien dalam hal pelayanan pelanggan agar konsumen lebih merasa

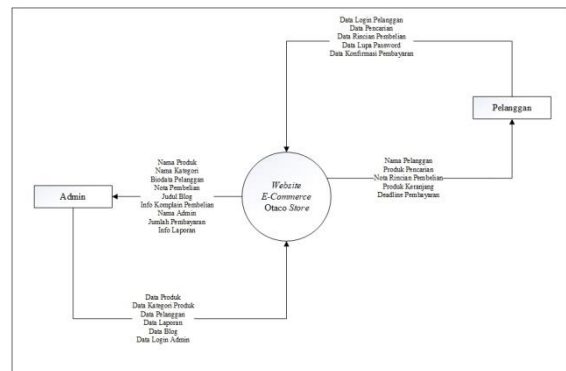
puas. Dalam hal ini penulis memberikan dengan adanya solusi penjualan berbasis website yang diharapkan bisa membantu pegawai dan karyawan, dimana transaksi bisa dilakukan kapanpun dimanapun secara online tanpa terbatas apapun.

## 4.2 Rancangan Sistem

Dalam membangun sebuah aplikasi langkah pertama adalah dengan membuat sebuah perancangan sistem untuk mendesain sistem yang akan dihasilkan. Perancangan sistem yang akan dibangun meliputi perancangan database, form tampilan, Diagram Aliran Data (DAD) dan Entity Relationship Diagram (ERD). Sistem yang dirancang berupa Aplikasi E-Commerce.

### 4.2.1 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan penggambaran dari diagram jenjang level nol yaitu sistem informasi penggajian. Pada diagram ini terdapat beberapa interaksi antara sistem dengan penggunanya, pengguna yang dimaksud dalam sistem ini adalah petugas admin. Dengan kata lain sistem ini menggambarkan antara apa yang diberikan oleh pengguna ke sistem dan umpan balik apa yang diberikan oleh sistem ke pengguna dari aktifitas input data ke sistem oleh pengguna seperti yang tertera pada Gambar 3.

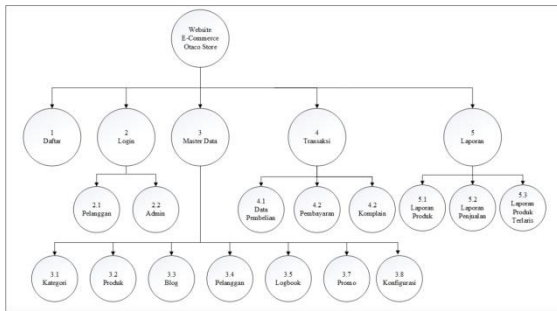


Gambar 3 Diagram Komteks

### 4.2.2 Diagram Jenjang

Diagram jenjang adalah sebuah diagram yang menggambarkan kerja sistem secara umum atau penggambaran kerja sistem yang belum terperinci/mendetail. Pada diagram jenjang yang paling atas adalah level nol yaitu e-commerce Luciffer Inc. Pada baris kedua terdapat empat bagian utama atau yang sering disebut dengan level satu yaitu daftar, login, master data, transaksi dan laporan. Sedangkan proses dibawahnya atau yang

paling bawah merupakan diagram jenjang level dua yaitu pelanggan, pelanggan dan admin, contoh produk, produk, pelanggan, pembelian, pesanan, testimoni, artikel, data pembelian, data pesanan, pembayaran, laporan pesanan, laporan pembelian, laporan stok, laporan produk terlaris seperti yang tertera pada Gambar 4.



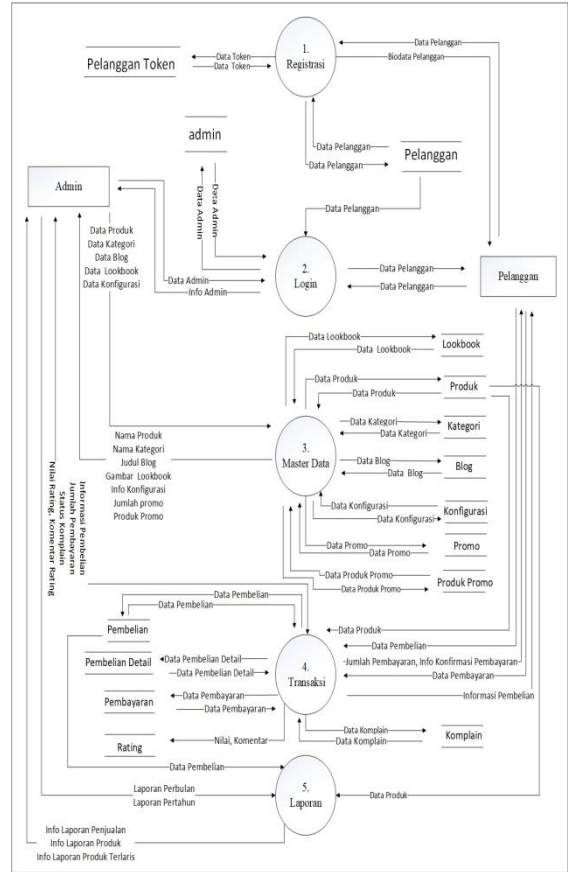
Gambar 4 Diagram Jenjang

#### 4.2.3 Diagram Alir Data (DAD)

Diagram Alir Data (DAD) adalah diagram yang memperlihatkan sistem sebagai suatu proses dan menggambarkan aliran data yang dimasukkan oleh pengguna sampai data tersebut masuk kedalam *database* yang diinginkan.

##### 4.2.3.1 Diagram Alir Data (Level 1)

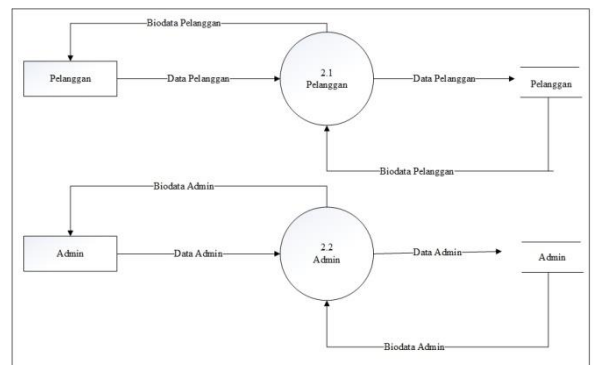
DAD Level 1 adalah diagram yang menjabarkan level satu pada diagram jenjang yaitu login, master, penggajian dan laporan. Diagram ini menggambarkan interaksi antara pengguna, sistem dan penyimpanan sistem. Dalam hal ini menjelaskan aliran data dimana data tersebut disimpan ketika data dimasukkan oleh pengguna sistem tersebut seperti yang tertera pada Gambar 5.



Gambar 5 Diagram Alir Data Level 1

##### 4.2.3.2 Diagram Alir Data (Level 2 Proses 1)

DAD Level 2 proses 2 merupakan sub proses dari diagram level 1 bagian data login yaitu pelanggan dan admin. Diagram ini menggambarkan tentang aliran proses hak akses pada aplikasi *E-Commerce* Luciffer INC seperti yang tertera pada Gambar 6.



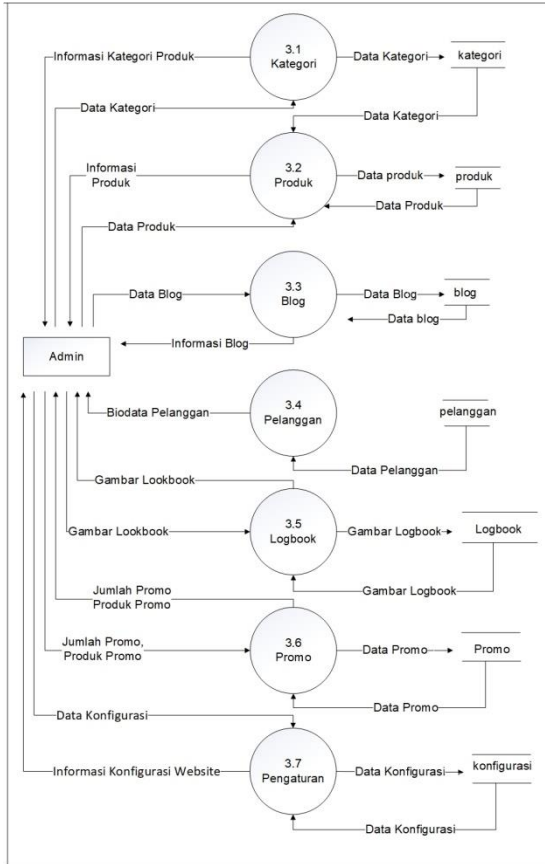
Gambar 6 Diagram Alir Data Level 2 proses 1

##### 4.2.3.3 Diagram Alir Data (Level 2 Proses 3)

DAD Level 2 proses 3 merupakan sub proses dari diagram level 1 bagian data master yaitu



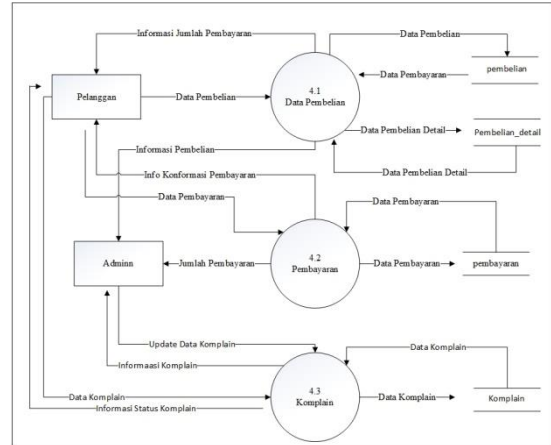
Logbook, Produk, Blog, Pelanggan, Pembelian, dan Pengaturan. Diagram ini menggambarkan aliran proses penyimpanan data oleh pengguna (admin) ke basis data atau database seperti yang tertera pada Gambar 7.



**Gambar 7** Diagram Alir Data Level 2 proses 3

#### 4.2.3.4 Diagram Alir Data (Level 2 Proses 4)

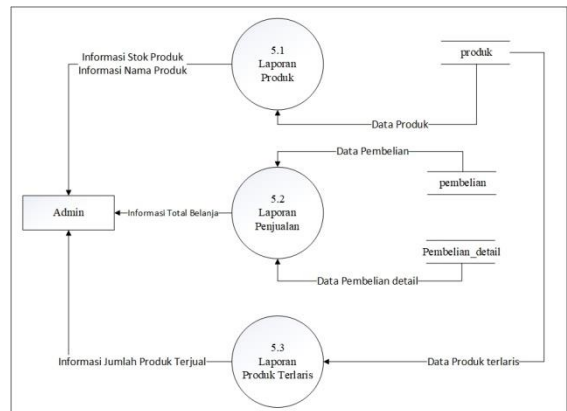
DAD Level 2 proses 4 merupakan sub proses dari diagram level 1 bagian transaksi yaitu data pembelian, data pemesanan dan pembayaran. Diagram ini menggambarkan aliran proses transaksi produk yang di order dan dipesan oleh pelanggan sampai dengan proses pembayaran seperti yang tertera pada Gambar 8.



**Gambar 8** Diagram Alir Data Level 2 proses 4

#### 4.2.3.4 Diagram Alir Data (Level 2 Proses 5)

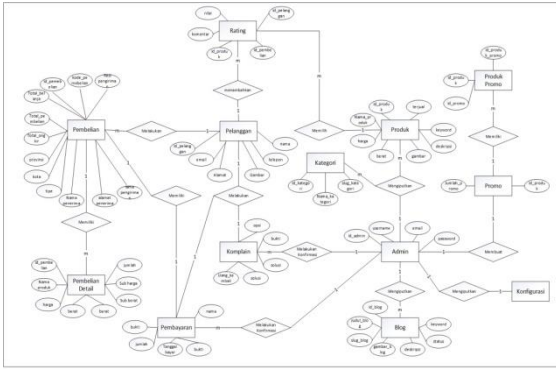
DAD Level 2 proses 5 merupakan sub proses dari diagram level 1 bagian laporan yaitu laporan pemesanan, laporan pembelian, laporan stok dan laporan produk terlaris. Diagram ini menggambarkan aliran proses informasi yang diterima admin melalui produk yang telah dibeli dan dipesan, seperti tertera pada Gambar 9.



**Gambar 9** Diagram Alir Data Level 2 proses 5

#### 4.2.4 Entity Relationship Diagram

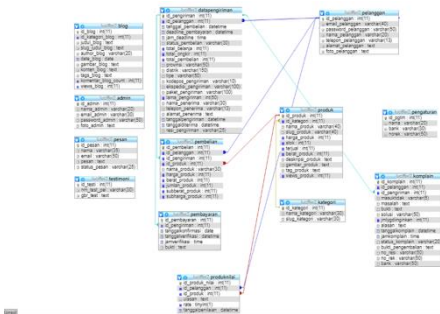
Adapun relasi antar entitas pada ERD (Entity Relationship Diagram) digambarkan seperti pada Gambar 10.



Gambar 10 Entity Relationship Diagram

#### 4.2.5 Relasi Antar Tabel

Berdasarkan ERD (Entity Relationship Diagram) dapat dijelaskan bahwa aplikasi e-commerce terdapat tabel yang saling berelasi. Sebagaimana dijelaskan pada Gambar 11.



Gambar 11 Relasi Antar Tabel

### 5. IMPLEMENTASI SISTEM

#### 5.1 Implementasi

Implementasi dari analisis dan perancangan pada penelitian ini adalah sebuah aplikasi e-commerce yang mempunyai dua tampilan halaman dengan dua proses yang berbeda yaitu admin dan pelanggan. Pada halaman admin dimana seluruh aktivitas yang terkait pada halaman tersebut hanya dapat diakses oleh admin, sehingga user tidak dapat mengoperasikan aksi yang ada didalamnya sehingga keamanannya terjaga. Pada halaman pelanggan dimana pelanggan dapat melihat beberapa informasi dan melakukan transaksi pemesanan dan pembelian produk.

#### 5.2 Perangkat Keras yang Digunakan

Perangkat keras yang digunakan untuk mengoperasikan Aplikasi ECommerce yang dikembangkan ini adalah:

- Laptop ASUS X550z.
- Processor AMD APU FX-7600P

c. RAM 8.00 GB.

d. Hardisk 1 TB. e. NVIDIA GeForce 9600M.

#### 5.3 Perangkat Lunak yang Digunakan

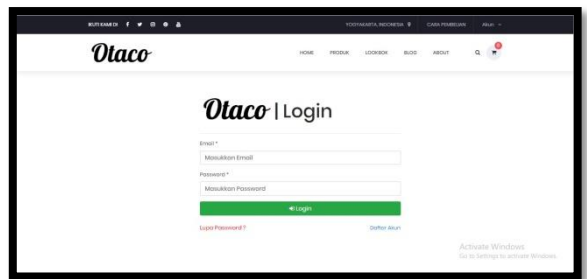
Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun Aplikasi ECommerce Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Konveksi ini adalah:

- Sublime Text 3.
- XAMPP v3.2.2.
- Google Chrome.

#### 5.4 Implementasi WEB

##### 5.4.1 Implementasi Halaman Login Pelanggan

Sebelum dapat melakukan transaksi pada Aplikasi E-Commerce ini pelanggan harus melakukan login terlebih dahulu. Pelanggan harus memasukkan e-mail dan password pada tampilan yang sudah disediakan. Tampilan halaman login pelanggan dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12 Tampilan Halaman Login Pelanggan

##### 5.4.2 Tampilan Halaman Utama Admin

Pada tampilan halaman utama admin ini terdapat dua belas bagian, diantaranya yaitu Dashboard, Galeri Produksi, Produk, Blog, Pelanggan, Pembelian, Pemesanan, Komplain Pembelian, Komplain Pemesanan, Pesan, Laporan dan Profile. Tampilan halaman utama admin dapat dilihat pada Gambar 13.

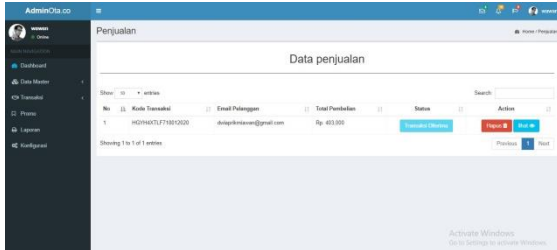


Gambar 13 Tampilan Halaman Utama Admin.

##### 5.4.3 Tampilan Halaman Pembelian

Halaman ini difungsikan untuk menampilkan data pembelian pelanggan. Serta terdapat button Lihat Rician Pembelian yaitu untuk melihat detail dari produk yang dibeli oleh pelanggan, adapun

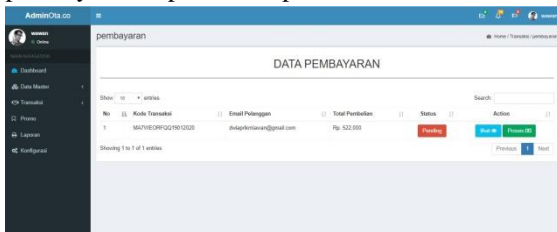
button Lihat Pembayaran yaitu untuk melihat foto bukti pembayaran yang telah diunggah oleh pelanggan serta mengubah status barang menjadi dikemas atau dikirim. Desain halaman pembelian dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14 Tampilan Halaman Pembelian

#### 5.4.4 Tampilan Halaman Pembayaran

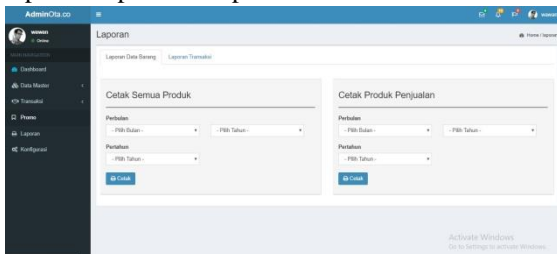
Halaman ini difungsikan untuk menampilkan data pembayaran pelanggan. Serta terdapat halaman Lihat Rician Pembelian yaitu untuk melihat detail dari produk yang dibeli oleh pelanggan, adapun halaman Lihat Pembayaran yaitu untuk melihat foto bukti pembayaran yang telah diunggah oleh pelanggan serta mengubah status barang menjadi diproses atau dikirim. Tampilan halaman pembayaran dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15 Tampilan Halaman Pembayaran

#### 5.4.5 Tampilan Halaman Laporan

Halaman ini difungsikan untuk membuat laporan pembelian, laporan pemesanan, laporan stok dan laporan produk terlaris. Desain halaman laporan dapat dilihat pada Gambar 16.

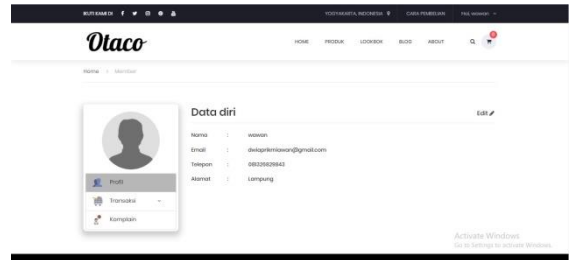


Gambar 16 Tampilan Halaman Laporan

#### 5.4.6 Tampilan Halaman Pelanggan

Pada halaman ini adalah halaman yang menampilkan data pelanggan website Otaco Store

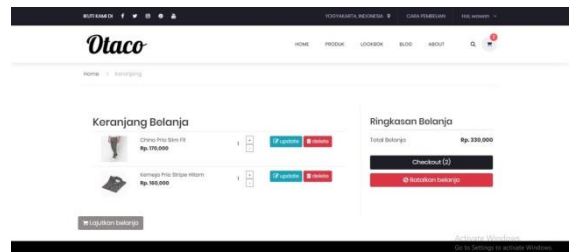
Yogyakarta. Desain halaman pelanggan dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17 Tampilan Halaman Pelanggan

#### 5.4.7 Tampilan Halaman Keranjang Belanja

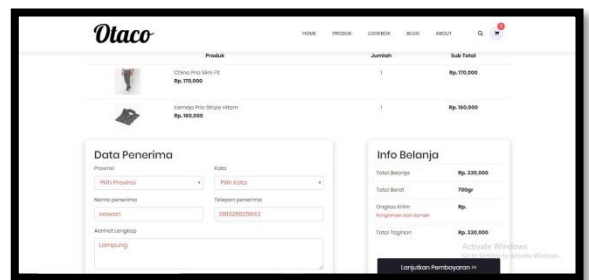
Halaman ini difungsikan untuk menampilkan data pembelian yang masuk ke dalam keranjang belanja. Desain halaman profil dapat dilihat pada Gambar 18



Gambar 18 Tampilan Halaman Keranjang Belanja

#### 5.4.8 Tampilan Halaman Checkout Pembelian

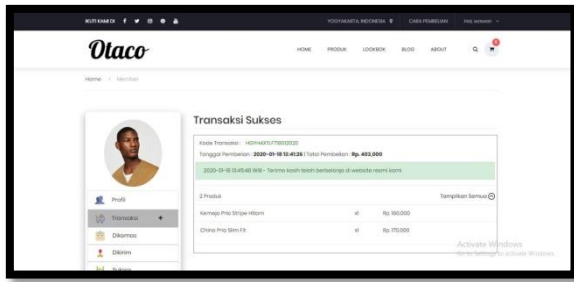
Halaman ini difungsikan untuk menampilkan data pembelian pelanggan dan memilih opsi ekspedisi pengiriman barang serta memasukkan alamat penerima barang. Tampilan halaman checkout pembelian dapat dilihat pada Gambar 19.



Gambar 19 Tampilan Halaman Checkout

#### 5.4.9 Tampilan Halaman Pembelian Saya

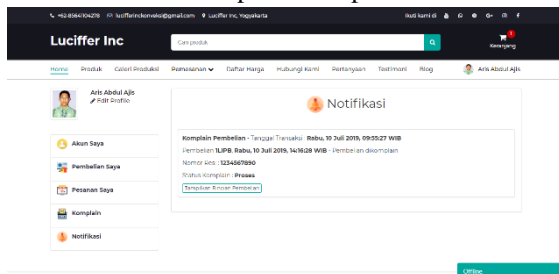
Halaman ini difungsikan untuk menampilkan data pembelian pelanggan. Desain halaman pembelian saya dapat dilihat pada Gambar 5.9.



**Gambar 5.9** Tampilan Halaman Pembelian Saya

#### 5.4.10 Tampilan Halaman Pembelian Saya

Halaman ini difungsikan untuk menampilkan data pemberitahuan setiap status barang dari Belum Bayar hingga Selesai ataupun dikomplain. Desain halaman notifikasi dapat dilihat pada Gambar 5.10.



**Gambar 5.10** Tampilan Halaman Notifikasi

## 6. PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

- Aplikasi *e-commerce* yang dikembangkan ini dapat menjadi media promosi produk dan sarana jual beli yang sangat membantu pihak Otaco Store dalam menjangkau pelanggan dari luar daerah tanpa terbatas waktu.
- Aplikasi *e-commerce* ini dapat menampilkan informasi data produk yang tersedia di Otaco Store Yogyakarta.
- Aplikasi *e-commerce* memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam melakukan transaksi melalui website Otaco Store Yogyakarta.

### 6.2 Saran

Berdasarkan hasil pengamatan dan kesimpulan, sistem ini memerlukan pengembangan lebih lanjut. Pengembangan yang diharapkan antara lain.

- Fitur ongkos kirim yang digunakan website Otaco Store masih menggunakan tipe akun starter yang mana tipe akun ini fiturnya sangat terbatas.
- Website Otaco Store dalam proses pembayaran masih menggunakan sistem konfirmasi secara

manual.

- Penambahan beberapa fitur seperti notifikasi secara *realtime* melalui website supaya pelanggan mengetahui aktifitas terbaru dari Otaco Store.

## UCAPAN PERSEMBAHAN

Naskah Publikasi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari segala bantuan, bimbingan, dorongan dan doa dari berbagai pihak, yang pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

- Kepada Bapak Dr. Bambang Moertono Setiawan, MM., Akt., CA. selaku Rektor di Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Kepada Bapak Sutarman, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro.
- Kepada Ketua Program Studi Ibu Dr. Enny Itje Sela, S.Si., M.Kom. selaku Kaprodi S-1 Teknik Informatika di Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Kepada Bapak Suhirman, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
- Teristimewa kepada Orang Tua penulis yang selalu mendoakan, memberikan motivasi dan pengorbanannya baik dari segi moril maupun materi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian Proyek Tugas Akhir ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Lie, R., (2017), *Sistem Informasi Pakaian Berbasis Web Pada Toko Sweet Batam*, Skripsi, S.Kom., Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Gici, Batam.
- Sitanggan, M.A., (2002), *Perancangan Sistem Informasi Penjualan E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Fara Collection*, Skripsi, S.Kom., Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Gici, Batam.
- Muchlisa, A.N., (2016), *Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Service*, Skripsi, S.Kom., Teknik Informatika, Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, Makassar.
- Wijaya, E., (2015), *Pengertian E-Commerce, Manfaat Serta Keuntungan ECommerce*, (<http://www.patartambunan.com/pengertian-e-commerce/manfaat-serta-keuntungan-e-commerce/>), diakses 10 April 2019.
- Rebecca, (2017), *Pengertian E-Commerce (Perdagangan Elektronik)*, Sejarah E-

Commerce,(<https://www.progresstech.co.id/blog/pengertian-e-commerce/>), diakses 3 Juni 2019.

[6] Febriana, C.N., (2014), Arsitektur Proses E-Commerce,(<https://chalifahnurfebriana.wordpress.com/tag/arsitektur-proses-ecommerce/>) diakses 20 Mei 2019.