

NASKAH PUBLIKASI

**RANCANG BANGUN APLIKASI *E-COMMERCE*
UNTUK PENJUALAN GENSET**

(Studi Kasus : PT. Rahmad Jaya Indonesia Stell, Semarang)

Program Studi Informatika



FAUZI FATKHUROHMAN

5130411157

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

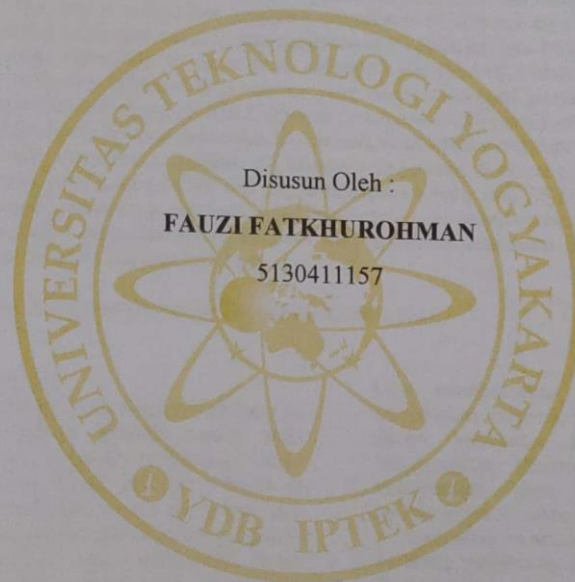
2020

NASKAH PUBLIKASI

RANCANG BANGUN APLIKASI *E-COMMERCE*

UNTUK PENJUALAN GENSET

(Studi Kasus : PT. Rahmad Jaya Indonesia Stell, Semarang)

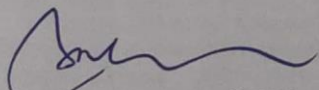


Disusun Oleh :

FAUZI FATKHUROHMAN

5130411157

Pembimbing


Yuli Asriningtias.S.Kom.,M.Kom.

Tanggal : 03/11/20

Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Penjualan Genset

(Studi Kasus PT. Rahmat Jaya Indonesia Stell Semarang)

Fauzi Fatkhurohman

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro

Universitas Teknologi Yogyakarta

Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta

E-mail : fatkhurhmanfauzi@gmail.com

ABSTRAK

E-Commerce merupakan sistem penjualan secara online dengan memanfaatkan teknologi internet. *E-Commerce* memberikan kemudahan bagi pelanggan yang ingin melakukan pembelian dan mempermudah perusahaan untuk menjual produk dalam rangka memperluas jangkauan pemasaran. PT Rahmat Jaya Stell merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penjualan genset. Sistem penjualan di PT Rahmat Jaya Stell masih menggunakan sistem manual, sehingga mempunyai keterbatasan wilayah pemasaran dan pembeli. Untuk mengatasi masalah tersebut, dirancang Sistem Penjualan Berbasis *E-Commerce* yang dapat menangani penjualan secara online. Metode penelitian yang digunakan adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu metode yang memaparkan siklus pengembangan sistem dalam perancangan *E-Commerce* dan teknik pengumpulan data seperti pengamatan, wawancara, dan studi kepustakaan. Aplikasi *E-Commerce* yang akan di rancang pada PT Rahmat Jaya Stell menggunakan bahasa pemrograman PHP dan sistem manajemen basis data MySQL. Aplikasi ini diharapkan sebagai media promosi efektif yang memberikan informasi produk, layanan transaksi pemesanan bagi pelanggan, dan pencatatan transaksi penjualan secara otomatis sehingga dapat membantu meningkatkan penjualan dan memperluas pangsa pasar PT Rahmat Jaya Stell.

Kata Kunci: Genset, *E-Commerce*, *System Development Life Cycle*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang terus berkembang di segala bidang membuat industri dagang terus berinovasi guna meningkatkan terwujudnya suatu visi produktifitasnya. Salah satu yang harus di wujudkan yakni perbaikan sistem penjualan yang terus di modernisasi, dalam hal ini proses penjualan sebagai ujung tombak suatu perusahaan dalam meningkatkan jangkauan pangsa pasar yang meluas, akan membuat suatu produk dagang di kenal masyarakat secara global, demikian pula akan menjadi momentum perusahaan dalam mendapatkan capaian target omset yang di inginkan suatu perusahaan. Pemanfaatan teknologi komputerisasi mengenai sistem penjualan yang dapat menjangkau ke segala wilayah, dianggap sebagai salah satu bentuk mewujudkan capaian perusahaan dalam hal penjualan produk- produknya.

PT Rahmat Jaya Stell adalah suatu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan barang dan jasa, berlokasi di Jalan Kaliwage Raya Km. 5.6 Nomer 27 Semarang. Untuk produk yang akan di perjualbelikan yakni genset. Dalam hal sistem penjualan masih menggunakan cara konvensional dimana calon *costumer* harus datang ke toko guna untuk melakukan transaksi pembelian produk di PT Rahmat Jaya Stell. Proses mempromosikan produk genset kurang maksimal seperti penyebaran brosur

yang membutuhkan waktu lama, tidak bisa menjangkau wilayah yang lebih luas, kemudian dalam pembuatan laporan penjualan masih menggunakan *Microsoft Excel*, sehingga dapat menghambat dalam melakukan pencarian data apabila sewaktu waktu di perlukan.

Oleh sebab itu masalah yang timbul menjadi latar belakang pembuatan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *E-Commerce*. Dengan merancang Sistem Penjualan Berbasis *E-Commerce* ini diharapkan dapat mewujudkan target- target yang di harapkan perusahaan khususnya PT Rahmat Jaya Stell dalam hal meningkatnya penjualan produk-produk unggulannya. Sistem Informasi Penjualan Berbasis *E-Commerce* sangat efektif untuk melakukan promosi ke segala wilayah, dapat membantu proses pelaporan transaksi secara cepat, selain itu proses penjualan akan lebih mudah di akses oleh calon *costumer*.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Sistem Informasi

Menurut Isa, (2012) sistem informasi merupakan terdiri dari manusia, mesin, dan metode, sebuah perusahaan untuk menjalankan suatu kegiatan operasi perusahaan yang bersangkutan dengan data untuk menghasilkan informasi, sistem informasi dapat menyangkut misalnya, komputer beserta mesin media penyimpanan, mesin perkantoran

(*mesin fax, mesin copy*), peralatan komunikasi (*controllers, routers*), dan media penyimpan lainnya.

Menurut Yakub, (2012) sistem informasi merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan aliran informasi, pada lingkungan berbasis komputer, sistem informasi menggunakan perangkat keras dan lunak, jaringan telekomunikasi, manajemen basis data dan berbagai bentuk teknologi informasi yang lain dengan tujuan untuk mengubah sumber data menjadi berbagai macam informasi yang dibutuhkan oleh pemakai (*user*).

2.2. Penjualan

Menurut Winardi, (1991 : 2) penjualan merupakan proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaat baik bagi sang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan kedua belah pihak.

2.3. E-Commerce

Menurut Harmayani dkk, (2020) *E-Commerce* adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sarana elektronik seperti internet atau televisi, www atau jaringan komputer lainnya. *E-Commerce* dapat melibatkan tranfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, sistem pengumpulan data otomatis. Berikut fungsi komponen yang ada dalam arsitektur sistem e-commerce:

a. Order Managemen Server

Sistem ini memiliki fungsi utama untuk menangani pemesanan produk atau layanan melalui proses pengirimannya kepada konsumen. Setelah perusahaan memvalidasi pesanan produk yang di buat oleh calon pembeli, sistem secara otomatis mengajukan pesanan pengadaan untuk sebagian besar pemasok yang biasanya memiliki sistem informasi mereka sendiri. Untuk memberi tahu konsumen bahwa pesanan mereka telah di proses dan dalam keadaan tertentu, metode khusus yang disebut pemberitahuan peristiwa digunakan.

b. Product Konfigurasi Server

Pada prinsipnya sistem dirancang untuk memudahkan konsumen dalam menentukan konfigurasi produk yang diinginkan tentu saja dengan catatan bahwa produk yang ditawarkan dapat di sesuaikan sesuai dengan kebutuhan spesifik konsumen. Biasanya cara sistem ini bekerja dengan menggunakan konsep mesin berdasarkan sejumlah aturan khusus, konsumen dapat menyesuaikan dengan konfigurasi produk akhir dan spesifikasi yang mereka inginkan

c. Dinamik Content Server

Komponen ini adalah jantung dari informasi perusahaan yang secara dinamis dan konsisten mengelola dan memperbarui informasi HTML yang mudah diakses oleh konsumen. Dikatakan dinamis karena perusahaan dapat dengan mudah mengubah

berbagai properti informasi dari produk yang mereka tawarkan dengan begitu mudah sehingga perubahan akan direkam oleh HTML yang terkait sehingga konsumen dapat melihat informasi terbaru.

d. Commerce Transaction Server

Transaksi *E-Commerce* biasanya melibatkan banyak pihak melalui dari proses pemesanan hingga pembayaran dan distribusi produk yang di beli. karena berbagai proses ini beberapa server atau sistem lain harus sama atau berdasarkan skenario yang disepakati. sistem bertanggung jawab untuk mengelola kebutuhan ini agar berjalan secara efektif.

e. Secured Access Server

Sesuai namanya sistem ini bertujuan untuk menjaga keamanan transaksi seperti keamanan proses transaksi pembayaran, keamanan dokumen, keamanan verifikasi, keamanan proses outentikasi dan lainnya.

3. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang di gunakan yaitu *System Development Life Cycle* (SDLC) dimulai dari perancangan sistem, analisis, desain sistem, implementasi sistem, dan pemeliharaan sistem. Penulis memerlukan data-data yang optimal, lengkap dan benar sehingga sistem yang dihasilkan dapat menjawab semua permasalahan yang muncul. Dilakukan adalah dengan cara:

3.1. Obyek Penelitian

Objek yang dijadikan tempat penelitian adalah PT Rahmat Jaya Stell dalam hal ini akan melakukan perancangan Sistem Penjualan Berbasis *E-Commerce*. PT Rahmat Jaya Stell ber-alamatkan di Jalan Kaligawe Raya 56 Nomer 27. Terboyo Wetan, Semarang. PT. Rahmad Jaya Stell bergerak dalam bidang penjualan barang dan jasa. Untul penjualan barang berupa genset dan selama ini toko tersebut penjualannya masih *offline* dikarenakan belum mempunyai sistem penjualan berbasis *E-Commerce* untuk memasarkan produk-produknya secara *online* agar lebih dikenal oleh para pembeli lainnya. Dengan demikian promosi produk dan tingkat penjualan kurang meluas hal ini menjadi salah satu faktor tidak tercapainya target atau omset suatu perusahaan.

3.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu metode dan prosedur yang digunakan untuk mendapatkan suatu informasi tentang apa saja yang harus dikerjakan pada saat pengembangan Sistem informasi. Pada tahap pengumpulan data ini terdapat beberapa hal yang harus dilakukan membangun sebuah sistem, di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara terhadap staff PT Rahmat Jaya Stell merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang muncul dari PT Rahmat Jaya Stell. Dari wawancara tersebut akan di peroleh suatu batasan masalah yang menjadi fokus dalam proses penelitian.

b. Observasi

Proses pengamatan sistem yang berjalan di PT Rahmat Jaya Stell, pengambilan data- data sampel dan data pendukung lainnya serta analisis kebutuhan sistem guna untuk menciptakan solusi dan gambaran pembuatan sistem yang akan dirancang.

c. Studi Pustaka

Metode yang dilakukan melalui membaca dan mempelajari referensi – referensi berupa makalah, jurnal ilmiah, skripsi, atau buku – buku yang berkaitan dengan penelitian. Fasilitas internet juga merupakan media untuk mencari informasi yang dipublikasikan di dunia maya yang berkaitan dengan obyek penelitian tersebut

3.3. Analisis dan Perancangan

a. Perancangan Database

Merancang sistem basis data menggunakan *HeidiSQL* yang nanti akan menjadi penyimpanan data dalam *database system*.

b. Perancangan Struktur Menu

Perancangan menu menggunakan *Visio* yang akan di gunakan sesuai kebutuhan sistem dalam rancangan *E-Commerce* ini sesuai dengan fungsi nya

c. Perancangan Antarmuka

Merancang atau mendesain tampilan antarmuka sistem yang akan akan membuat interaksi antara pengguna dengan sistem. Tampilan yang dibuat dapat memberikan gambaran umum implementasi dari aplikasi yang dibuat seperti *input* data, proses data transaksi dan *output* dari sistem.

3.4. Pembuatan Program

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis *E-Commerce* ini dibangun dengan menggunakan bahasa HTML dan CSS, bahasa pemrograman PHP, serta database MySQL. Tools yang digunakan untuk membangun sistem tersebut adalah Sublime Text 3 dan HeidiSQL.

3.5. Pengujian Program

Aplikasi yang sudah terbentuk selanjutnya akan dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan black testing, yaitu pengujian atau testing dengan cara melihat alur kerja dan output program yang dihasilkan. Pengujian ini untuk mengetahui fungsi-fungsi yang diharapkan seperti output dihasilkan secara benar dari input, dan database diakses serta di-update secara benar dan mengujinya apakah akan menjalankan fungsi-fungsi tersebut secara tepat. Uji coba dilakukan dengan mencoba fungsi menu apakah sudah sesuai harapan yaitu menampilkan informasi yang ada pada menu. Pengujian aplikasi apakah dapat menampilkan aplikasi *e-commerce* yang dapat menangani proses transaksi secara *online*.

4. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem

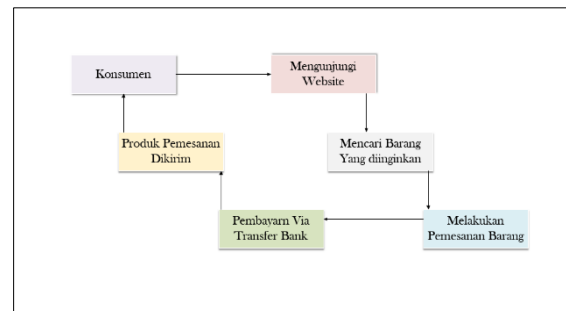
Dari hasil observasi pada PT Rahmat Jaya Stell, dalam melakukan proses pelayanan penjualan belum

terkomputerisasi, tidak dilakukan secara *online*. Hal ini menyebabkan kurang adanya informasi bagi pembeli tentang produk apa yang terdapat di PT Rahmat Jaya Stell selain mendatangi langsung kelokasi, secara umum cara ini sudah mencukupi, namun dengan adanya sistem yang sedang berjalan tersebut maka jumlah konsumen tidak dapat meningkat serta pelayanan pemesanan alat gaset tidak maksimal dari segi omset perusahaan dan tingkat pengiklanan produk kurang meluas.

Dalam melakukan pemesanan dilakukan melalui via telepon dan dikirimkan oleh bagian pengiriman yaitu karyawan, dalam proses pengirimannya hanya dibatasi di dalam kota tidak menerima pengiriman luar kota karena keterbatasan karyawan. Pembayaran yang dilakukan di PT. Rahmat Jaya Stell ada dua macam yang pertama dengan melakukan pembayaran secara cash atau memberikan uang tunai yang kedua dengan debit dengan menggunakan mesin edc (*electronic data capture*) BCA jadi selain menggunakan yang dari bank BCA terkena potongan.

4.2. Gambaran Sistem yang diusulkan

Sistem yang akan dibangun adalah Membangun aplikasi *e-commerce* sebagai media informasi dan penjualan di PT Rahmat Jaya Stell. Melalui media *website*, selain itu dengan adanya sistem ini diharapkan dapat meningkatkan pelayanan sekaligus meningkatkan penjualan gaset tersebut, Sistem yang baru dapat menerapkan prinsip pemesanan barang melalui *website* yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Sistem yang diusulkan

dijelaskan alur program dari awal konsumen membuka *website* sampai melakukan transaksi, dalam perancangan sistem yang akan dibangun nantinya admin dan pelanggan akan memiliki hak akses yang berbeda yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Admin

Admin adalah pihak yang menawarkan PT. Rahmat Jaya Stell kepada pelanggan atau pengunjung, dibawah ini hak akses admin sebagai berikut:

- Data admin ini hanya yang dilakukan oleh admin untuk menambah atau memperbarui data admin.
- Data *costumer* ini bisa juga diinputkan oleh admin, karena data *costumer* diperlukan untuk melakukan transaksi penjualan.

c. Data barang dilakukan oleh admin ini untuk menambahkan, memperbarui serta menghapus barang baru. Data kategori disini menjelaskan pada setiap pemilihan barang calon pembeli atau *customer* di berikan kategori sesuai barang ini untuk mempermudah dalam pencarian barang yang di inginkan.

2. *Costumer*

Pelanggan adalah seseorang yang telah mendaftar sebagai pelanggan *website* PT Rahmat Jaya Stell, jika sudah menjadi pelanggan maka dapat melakukan transaksi pembelian.

3. Pengunjung

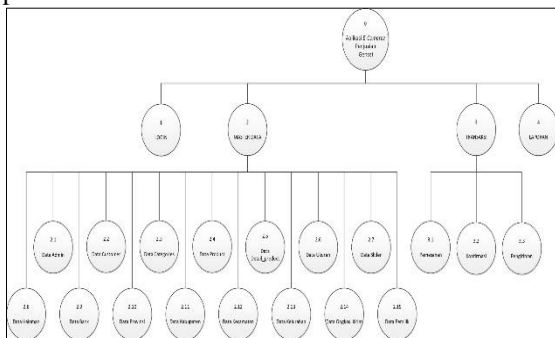
Pengunjung adalah sebagai konsumen yang belum mendaftar sebagai pelanggan pengunjung hanya dapat melihat produk di *website* tidak bias melakukan transaksi pembelian.

4.3. Rancangan Sistem

Rancangan sistem merupakan gambaran dari alur proses sistem pengolahan data di dalam suatu rancangan serta menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut

4.3.1. Diagram Jenjang

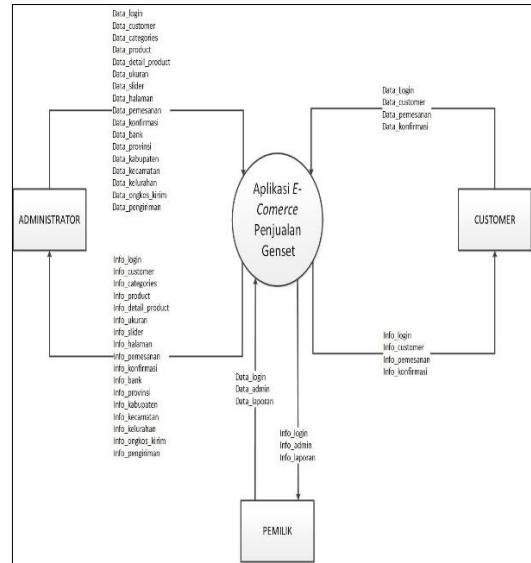
Diagram jenjang menjelaskan mengenai proses keseluruhan yang terjadi pada sistem. Diagram jenjang initerdiri dari 4 proses yaitu proses *login*, proses data master, proses transaksi, laporan penjualan. Diagram jenjang sistem ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Jenjang

4.3.2. Diagram Konteks

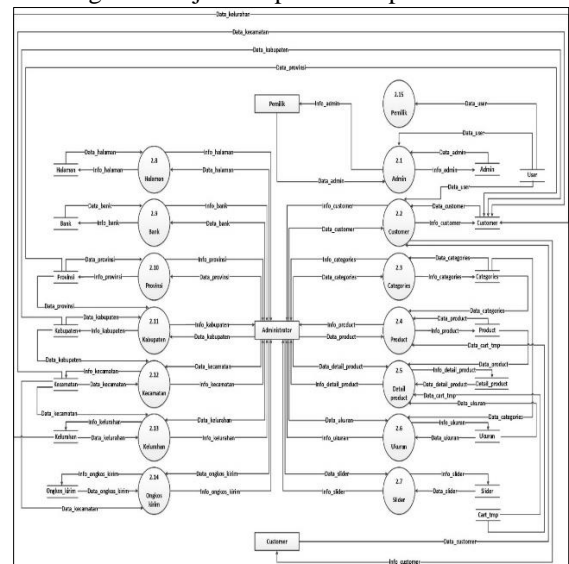
Diagram konteks pada menunjukan aplikasi *e-commerce* PT Rahmat Jaya Stell, yang dapat diakses oleh admin dan *costumer*. Pada Gambar 3 terlihat entitas memiliki hak akses masing-masing sesuai wewenang dan tugasnya.



Gambar 3. Diagram Konteks

4.3.3. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 2

Pada Diagram Arus Data Level 2 ini dapat diketahui bahwa admin dapat melakukan proses pengolahan data pada proses master data seperti data admin, data customer, data categories, data product, data detail_product, data ukuran, data slider, data halaman, data pemesanan, data konfirmasi, data bank, data provinsi, data kabupaten, data kecamatan, data kelurahan, data ongkos_kirim dan data pengiriman. Sedangkan customer hanya dapat melakukan proses pengolahan data customer. Untuk keterangan lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.

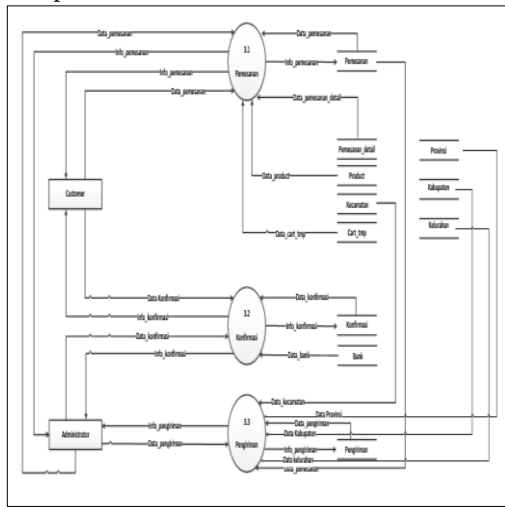


Gambar 4. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 2

4.3.4. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 3

Pada Diagram Arus Data Level 3 ini dapat diketahui bahwa admin dapat melakukan proses pengolahan data pada proses transaksi seperti data pemesanan, data konfirmasi dan data pengiriman. Sedangkan customer hanya bisa melakukan pengolahan data seperti data pemesanan dan

konfirmasi. Untuk keterangan lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.

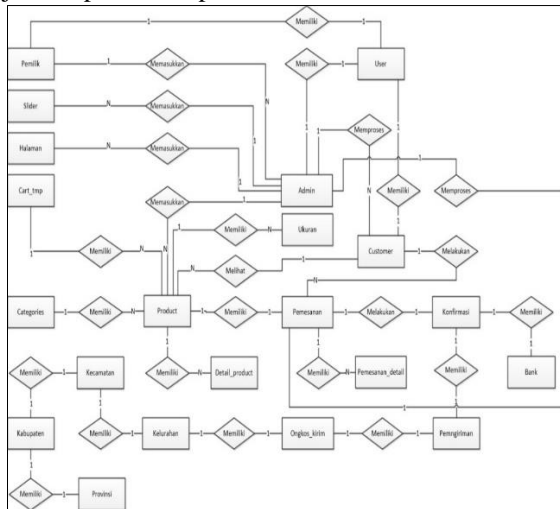


Gambar 5. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Proses 3

4.4. Rancangan Basis Data

4.4.1. Entity Relationship Diagram (ERD)

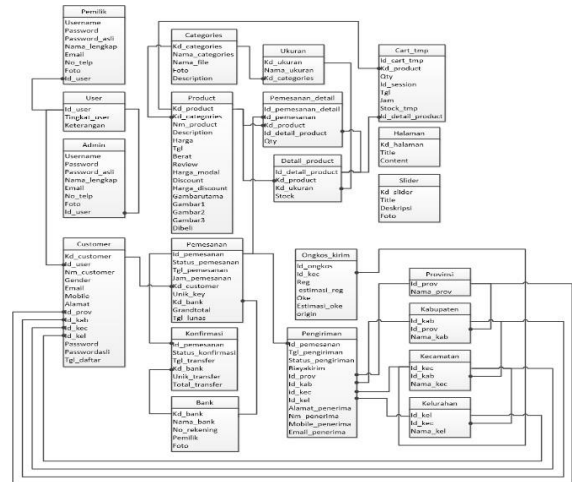
Pada *Entity Relationship Diagram* (ERD) ini dapat diketahui terdapat beberapa entitas yang saling berhubungan atau berelasi. Untuk keterangan lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Entity Relationship Relationship

4.4.2. Relasi Tabel

Relasi antar tabel adalah tiap file pada database yang telah tersusun, kemudian dihubungkan berdasarkan kunci *field* penghubung pada masing-masing tabel. Untuk keterangan lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 7.



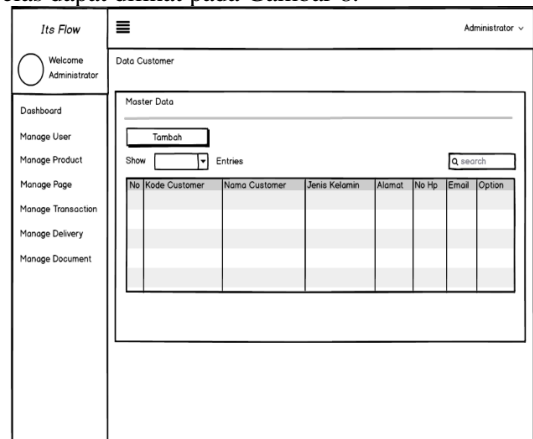
Gambar 7. Relasi Antar Tabel

4.5. Rancangan Tampilan Antarmuka

Perancangan antar muka dibuat untuk memberikan gambaran desain halaman website yang akan dibuat. Desain *interface* yang telah dirancang akan mempermudah dalam proses penyampaian informasi. Berikut adalah rancangan *interface* pada website sistem pemasaran dan penjualan dengan basis data terdistribusi (Studi kasus: Toko Pakaian Its Flow):

4.5.1. Desain Halaman Data Customer

Interface halaman data customer ini akan menampilkan informasi data customer seperti kode customer, nama customer, jenis kelamin, alamat, no hp, email dan *option* yang nantinya dapat digunakan untuk mengedit data customer. Selain itu terdapat *button* tambah yang dapat digunakan untuk menambah data customer. Untuk keterangan lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 8.

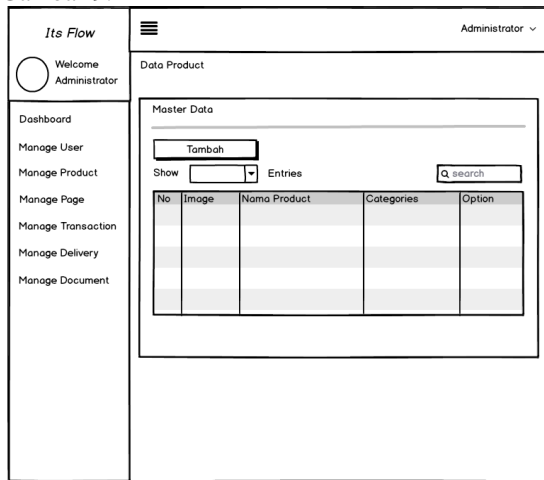


Gambar 8. Desain Halaman Data Customer

4.5.2. Desain Halaman Produk

Interface halaman data produk ini akan menampilkan informasi data produk seperti image, nama product, categories dan *option* yang nantinya dapat digunakan untuk mengedit dan menghapus data produk. Selain itu terdapat *button* tambah yang dapat digunakan untuk menambah data produk.

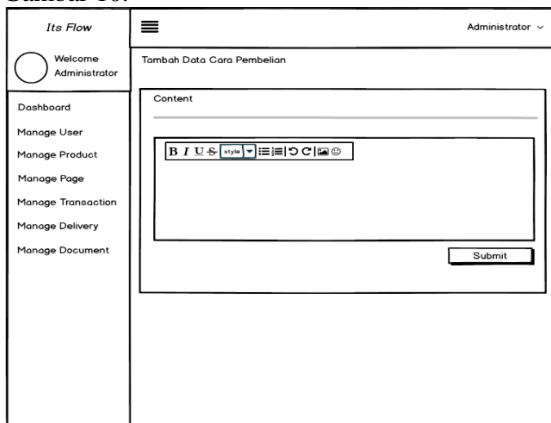
Untuk keterangan lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Desain Halaman Data Produk

4.5.3. Desain Halaman Tambah Data Cara Pembelian

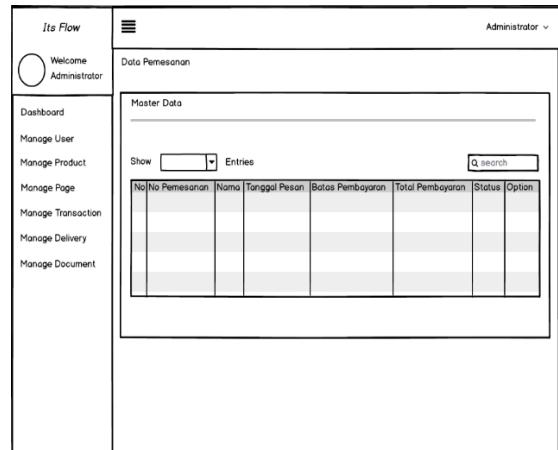
Interface halaman tambah data cara pembelian ini akan menampilkan *form input* data dengan nama kolom content yang nantinya akan digunakan untuk menambah dan mengedit data cara pembelian. Untuk keterangan lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Desain Halaman Tambah Data Cara Pembelian

4.5.4. Desain Halaman Data Pemesanan

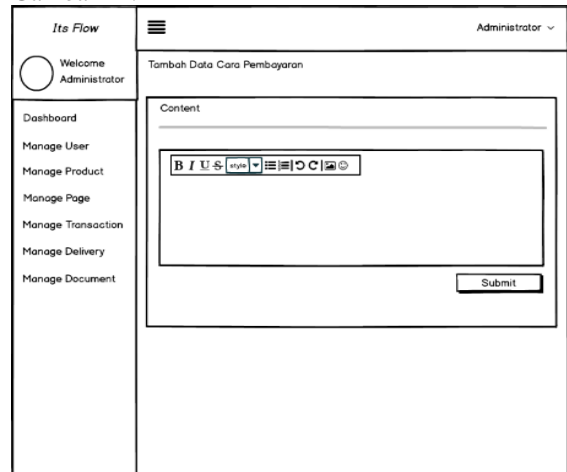
Interface halaman data pemesanan ini akan menampilkan informasi data pemesanan seperti no pemesanan, nama, tanggal pesan, batas pembayaran, total pembayaran, status dan option yang nantinya dapat digunakan untuk mengedit dan menghapus data pemesanan. Untuk keterangan lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Desain Halaman Data Pemesanan

4.5.5. Desain Halaman Tambah Data Cara Pembayaran

Interface halaman tambah data cara pembayaran ini akan menampilkan *form input* data dengan nama kolom content yang nantinya akan digunakan untuk menambah dan mengedit data cara pembayaran. Untuk keterangan lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 12.



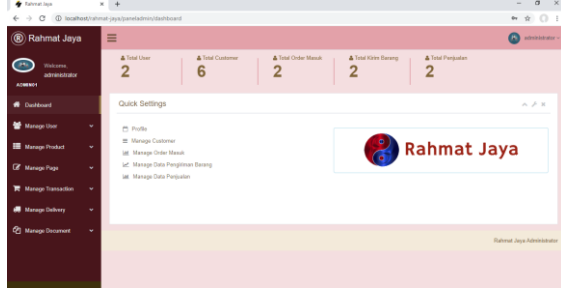
Gambar 12. Desain Halaman Tambah Data Cara Pembayaran

5. IMPLEMENTASI SISTEM

Proses implementasi dari perancangan aplikasi yang dilakukan pada bab sebelumnya akan dijelaskan pada bab ini. Implementasi bertujuan untuk menerjemahkan keperluan perangkat lunak ke dalam bentuk sebenarnya yang dimengerti oleh komputer atau dengan kata lain tahap implementasi ini merupakan tahapan lanjutan dari tahap perancangan yang sudah dilakukan. Sistem pemasaran dan penjualan dengan basisdata terdistribusi dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP serta MySQL untuk database. Implementasi program yang akan dijalankan oleh administrator, *customer*/pengunjung dan pemilik akan di jelaskan pada masing masing proses dengan hak akses yang diberikan di masing masing *user*.

5.1. Halaman Dashboard Administrator

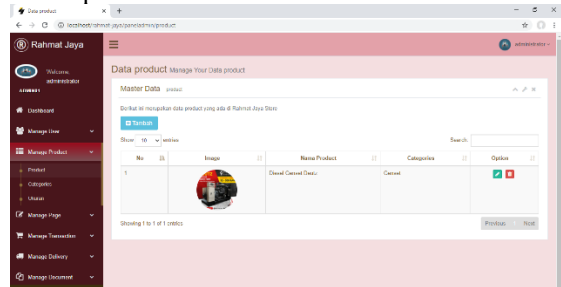
Halaman *dashboard* admin merupakan halaman utama admin yang muncul setelah berhasil masuk melalui halaman *login*. Pada halaman ini terdapat beberapa informasi seperti total *user*, total *customer*, total order masuk, total kirim barang dan total penjualan serta menu utama yang nantinya digunakan oleh admin untuk mengelola data *customer*, data produk, data halaman, data transaksi, data pemesanan dan laporan penjualan. Untuk keterangan lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Halaman Dashboard Administrator

5.2. Halaman Manajemen Data Produk

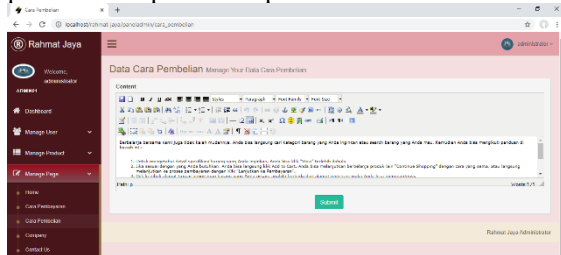
Halaman Data Produk menampilkan produk genset yang ada di PT Rahmat Jaya berupa gambar produk, nama produk, kategori produk disini administrator dapat melakukan edit, delete dan pencarian data produk. Halaman data produk dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Halaman Manajemen Data Produk

5.3. Halaman Cara Pembelian

Halaman cara pembelian merupakan halaman yang berisi data cara pembelian. Pada halaman ini terdapat *form content* yang digunakan untuk mengedit data cara pembelian. Halaman cara pembelian dapat dilihat pada Gambar 15.

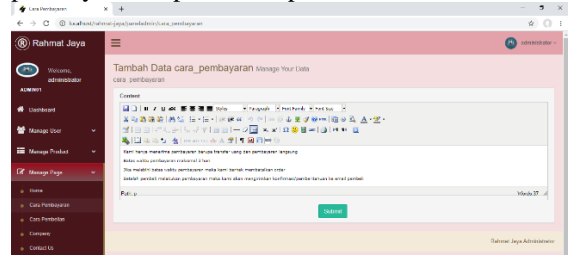


Gambar 15. Halaman Cara Pembelian

5.4. Halaman Cara pembayaran

Halaman cara pembayaran merupakan halaman yang berisi data cara pembayaran. Pada halaman ini terdapat *form content* yang digunakan untuk

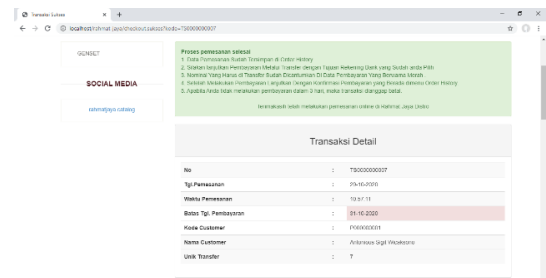
mengedit data cara pembayaran. Halaman cara pembayaran dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Halaman Cara Pembayaran

5.5. Halaman Transaksi Detail

Setelah customer selesai pada halaman *check out* maka akan muncul *form* berisi informasi transaksi detail, data pengiriman, total pembayaran serta data bank. Untuk keterangan lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 17, Gambar 18, Gambar 19.



Gambar 17. Halaman Transaksi Detail

Data Pengiriman	
Nama Penerima	: Antonius Sigit Wicaksono
Provinsi	: DI Yogyakarta
Kota/Kabupaten	: KAB. GUNUNG KIDUL
Kecamatan	: Tanjungriani
Kelurahan	: Hargosari
Alamat Lengkap Penerima	: RT 24 RW 05 Bandung, Playen, Gunungkidul, Yogyakarta
No HP	: 091756234563
Jenis Pengiriman	: Paket Reguler
Estimasi Pengiriman	: 1 - 2 Hari
Status Bayar	: Pesan

Gambar 18. Halaman Data Pengirim

Total Pembayaran						
No	Kode	Nama Product	Size	Harga	Jumlah	Total
1	PD00000001	Diesel Genset Deutz	13 KVA	Rp. 882.000,-	1	Rp. 882.000,-
Total Belanja (Rp)						Rp. 882.000,-
Harga Ongkos Kirim Ke						Rp. 8.000,- / Kg
Total Berat						0,54 Kg
Total Biaya Kirim						Rp. 8.000,-
Unik Transfer						7
GRAND TOTAL (Rp)						Rp. 890.007,-
Nominal yang harus Di transfer adalah						Rp. 890.007,-

Gambar 19. Halaman Total Bayar

6. PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan proses analisis, perancangan dan implementasi atas pembangunan aplikasi e-commerce di PT Rahmat Jaya Stell, dapat

di simpulkan bahwa aplikasi *e-commerce* ini dapat digunakan untuk proses transaksi yakni, proses penjualan, melalui aplikasi *e-commerce* ini jangkauan pemasaran yang sangat luas yakni di seluruh wilayah, proses pengiklanan yang lebih efisien dapat meningkatkan omset penjualan genset PT Rahmat Jaya Stell.

Aplikasi *e-commerce* ini diharapkan dapat digunakan *customer* dalam melakukan transaksi tanpa harus datang langsung ke lokasi PT Rahmat Jaya Stell. Sistem ini diharapkan dapat menghubungkan database antar cabang secara terdistribusi agar administrator dapat bertransaksi data satu sama lain.

6.2. Saran

Adapun saran-saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *e-commerce* ini dapat dikembangkan dan diaplikasikan di mobile aplikasi untuk mempercepat pengguna dalam mengakses sistem tersebut.
2. Aplikasi *e-commerce* ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sms gateway*, sehingga informasi seperti konfirmasi pembayaran dapat langsung masuk melalui *sms* tepat waktu.
3. Sistem ini dapat dikembangkan dengan menambahkan proses transaksi kredit.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, R. (2018), *judul Rancang Bangun Sistem Informasi E- Commerce Penjualan Buku Berbasis Web (Studi Kasus: PT. Agromedia Group)*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Anggara, D.A. (2018), *Membangun Website Sebagai Media Informasi dan Penjualan di Toko Tas Sumber Agung Purwokerto*, Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Dharmawan, R. (2020), *Penerapan Aplikasi Penjualan Online (E- Commerce) Menggunakan Content Management System Wordpress Pada Toko Jaksquere*, Universitas Budi Luhur Jakarta.
- Fathansyah (2015), *Basis Data*, Bandung: Informatika Bandung.
- Harmayani dkk (2020), *E- Commerce Suatu Pengantar Bisnis Digital*, J. Simamarta, Ed. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Isa (2012), *Reengineering Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Muhardono, A. (2018), *Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Peningkatan Penjualan Dan Daya Saing Usaha Pada UMKM (Studi Kasus di HF Batik Putra Wiradesa)*, Universitas Pekalongan.
- Prastowo Hadi, A. (2019), *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Computer Berbasis WEB Pada Toko Butterfly Comp Yogyakarta*, Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Tata Sutabri (2012), *Analisis Sistem Informasi*,

Yogyakarta: Andi.

Winardi (1991), *Pengantar Manajemen Penjualan” (Sales Management)*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.

Yakub (2012), *Pengantar Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yulianto, E. (2019), *Rancang Bangun Perangkat Lunak E- Commerce Menggunakan Metode Market Basket Analysis*, STMIK LIKMI Bandung.