
Perancangan Aplikasi Berbasis Website(E-Commerce) Pada Toko Fruity Fresh

Iwan Setiawan¹, Santoso²

Universitas Logistik & Binsis Internasional
Jalan Sariasih No. 54, Sarijadi, Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40151¹²

email: ¹iwan.setiawan@ulbi.ac.id, ²santoso@ulbi.ac.id

Abstrak

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam bidang teknologi informasi. Konsep E-Commerce memberikan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional, diantaranya semua informasi yang diinginkan konsumen dapat diakses lebih detail, cepat tanpa dibatasi tempat dan waktu, dan proses transaksi pun bisa dilakukan menjadi jauh lebih mudah. Sehingga dengan penerapan sistem ini akan sangat mempermudah dan lebih menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun penjual.

Pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah website penjualan pada “ PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS WEBSITE (E-COMMERCE) PADA TOKO FRUITY FRESH “ sehingga dengan dikembangkannya sistem ini akan sangat mempermudah dan lebih menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun penjual dan dapat mendukung proses pemasaran dan transaksi penjualan melalui media internet. Untuk metode pembangunan perangkat lunak, menggunakan metode terstruktur yaitu Data Flow Diagram dan Entity Relationship Diagram. Untuk bahasa pemrograman menggunakan PHP sedangkan untuk basis data menggunakan MySQL / XAMPP

Kata Kunci: *Toko Fruity Fresh, Website, penjualan.*

Abstract

E-Commerce is one of the concepts that is quite developed in the field of information technology. The concept of E-Commerce provides many conveniences and advantages when compared to conventional shopping concepts, including all the information that consumers want can be accessed in more detail, quickly without being limited by place and time, and the transaction process can be made much easier. So that the implementation of this system will greatly facilitate and benefit many parties, both consumers and sellers.

In this study, a sales website will be developed on "WEBSITE-BASED APPLICATION DESIGN (E-COMMERCE) IN FRUITY FRESH STORE" so that with the development of this system it will greatly facilitate and benefit many parties, both consumers and sellers and can support the marketing and marketing process. sales transactions via the internet. For the software development method, using a structured method, namely Data Flow Diagrams and Entity Relationship Diagrams. For programming language using PHP while for database using MySQL / XAMPP.

Keywords: *Fruity Fresh Store, Website, sales.*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi yang serba canggih banyak orang yang memanfaatkan teknologi internet tersebut untuk meningkatkan sumber pendapatan mereka. dengan keuntungan yang didapat lebih banyak yaitu mudahnya dijangkau dengan jauhnya jarak sehingga kami berinisiatif untuk melakukan usaha buah online. Hal ini untuk mempermudah bagi para ibu-ibu rumah tangga atau untuk para pecinta buah agar dapat membeli sesuai dengan selera yang mereka inginkan. E-commerce ialah suatu proses yang dilakukan konsumen dalam membeli dan menjual berbagai produk secara elektronik menggunakan komputer sebagai perantara transaksi bisnis yang dilakukan. Konsumen dapat membeli sesuatu tanpa harus mendatangi toko yang bersangkutan, dan produk yang sudah dibeli akan dikirim ke alamat konsumen tersebut. Hal ini tentu membuat adanya suatu efisiensi waktu bagi para konsumen yang tidak memiliki banyak waktu luang.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana menjual buah secara online ?
- Bagaimana cara menyebarkan informasi tentang penjualan buah melalui web e-commerce ?
- Bagaimana memberikan fasilitas berbasis web untuk melakukan

transaksi jual beli berbagai macam buah

?

1.3 Maksud

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi maksud dari sebuah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk memberikan fasilitas berbentuk web pada pembelian buah segar.
- b. Sebagai pengelola dalam bisnis penjualan buah.

1.4 Tujuan

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dari sebuah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk membantu konsumen dalam berbelanja buah segar tanpa harus ke pasar.
- b. Dapat menjangkau lebih banyak konsumen yang akan membeli buah segar .

2. Metodologi Penelitian

2.1 Fruity Fresh

Pada bab ini tentunya akan dijelaskan tentang desain sistem Web aplikasi Fruity Fresh yang merupakan sebuah aplikasi website E-Commerce yang bergerak dibidang penjualan berbagai buah segar. Di Fruity Fresh ini memberikan buah-buah terbaik untuk para konsumen agar tidak mengecewakan saat berbelanja buah. Ketersediaan stok akan terus terjaga dan akan selalu melayani konsumen untuk melakukan perbelanjaan buah.

2.2 Penjualan

Penjualan adalah suatu kegiatan yang bertujuan mencari pembeli. Penjual biasanya juga mempengaruhi dan memberikan petunjuk agar pembeli menyesuaikan kebutuhannya dengan produk yang ditawarkan. Nah, selanjutnya penjual dan pembeli akan mengadakan kesepakatan mengenai harga yang menguntungkan kedua belah pihak. Menurut Moekjiat (Dalam istilah kamus ekonomi).

2.3 Website

Website memiliki beberapa jenis, jenis tersebut berdasarkan sifat dan Bahasa pemrograman yang digunakan (Abdullah, 2015). Halaman web dapat digolongkan menjadi dua yaitu :

a. *Website* Statis

Website statis merupakan *website*

yang berisikan data dan informasi yang

diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat, use case diagram dapat

tidak berubah – ubah. Dokumen web yang dikirim kepada *client* akan sama isinya dengan *web server*. Contohnya adalah halaman utama Google karena tidak adanya perubahan data atau informasi.

b.

Website Dinamis

Website dinamis merupakan website yang memiliki data dan informasi yang berbeda – beda tergantung *input* yang disampaikan oleh *client*. Contohnya adalah pada Google ketika sedang melakukan pencarian.

2.4 UML

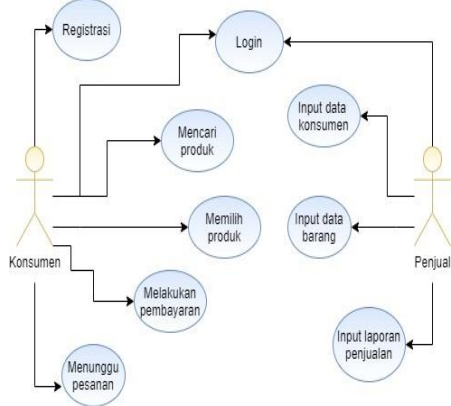
Unified Modelling Language (UML) merupakan metode permodelan yang disajikan secara visual yang bertujuan untuk menunjukkan perancangan sistem berorientasi objek. UML juga dapat dikatakan sebagai alat yang menjadi standar dalam visualisasi, perancangan, dan dokumentasi sistem aplikasi. Saat ini, UML juga telah menjadi bahasa standar yang digunakan dalam penulisan arsitektur.

Menurut Rosa-Salahudin menyebutkan bahwa UML adalah salah satu standar yang dimanfaatkan pada dunia industri untuk menunjukkan kebutuhan atau requirement dari sebuah sistem, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur yang akan digunakan dalam suatu pemrograman berorientasi objek.

2.5 Use Case

Menurut *Sukanto dan Shalahuddin (2014:155)* berpendapat use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sistem dan yang berhak menggunakan fungsi

tersebut. Berikut merupakan rancangan use case diagram pada web Bricolage.



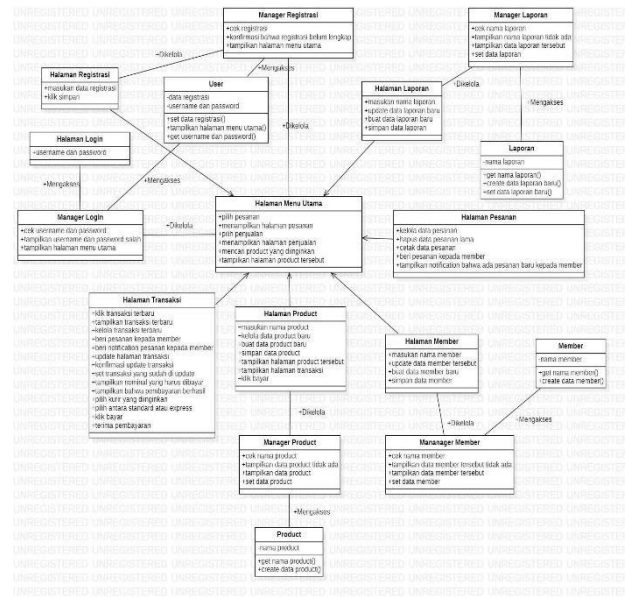
Gambar. 1 Use case

2.6 Class Diagram

Menurut Sri Mulyani (2016 247) mendefinisikan : “Class Diagram adalah diagram yang digunakan untuk mempresentasikan kelas, komponen-komponen kelas dan hubungan antara masing-masing kelas”.

Dilansir dari Visual Paradigm, class diagram adalah jenis diagram struktur statis dalam UML yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem class, atributnya, metode, dan hubungan antar objek.

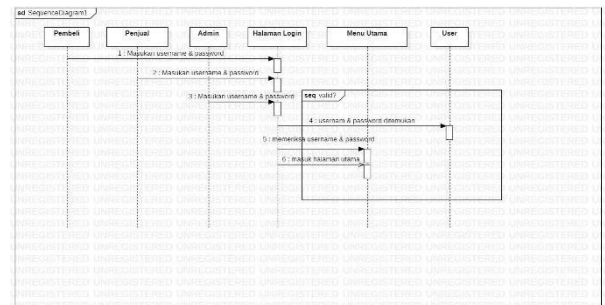
Class diagram disebut jenis diagram struktur karena menggambarkan apa yang harus ada dalam sistem yang dimodelkan dengan berbagai komponen.



Gambar. 2 Class Diagram

2.7 Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu sequence diagram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan.

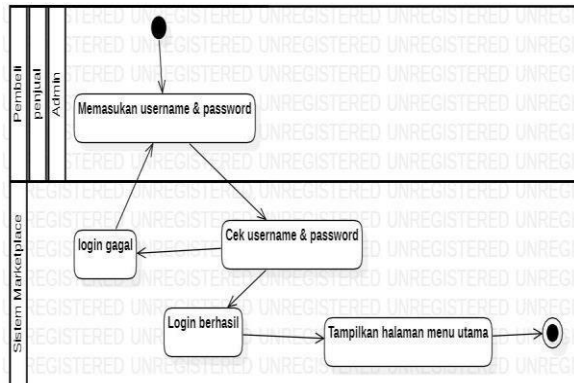


Gambar. 3 Sequence Diagram

2.8 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah

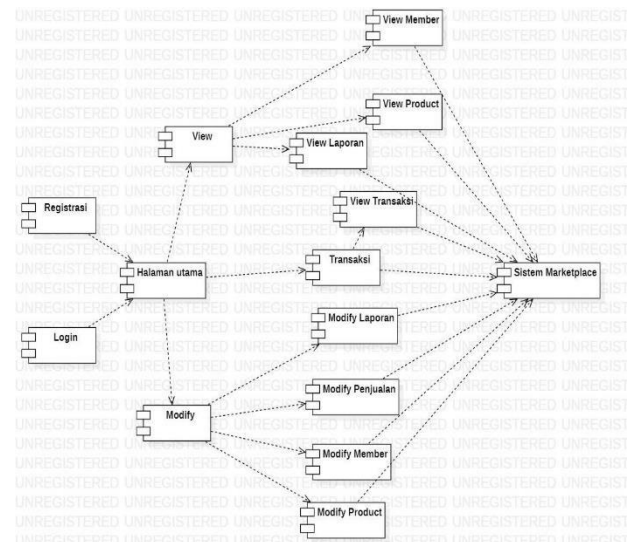
sistem yang akan dijalankan. *Activity Diagram* juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokkan aliran tampilan dari sistem tersebut. *Activity Diagram* memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda panah. Panah tersebut mengarah ke-urutan aktivitas yang terjadi dari awal hingga akhir.



Gambar. 4 Activity Diagram

2.9 Component Diagram

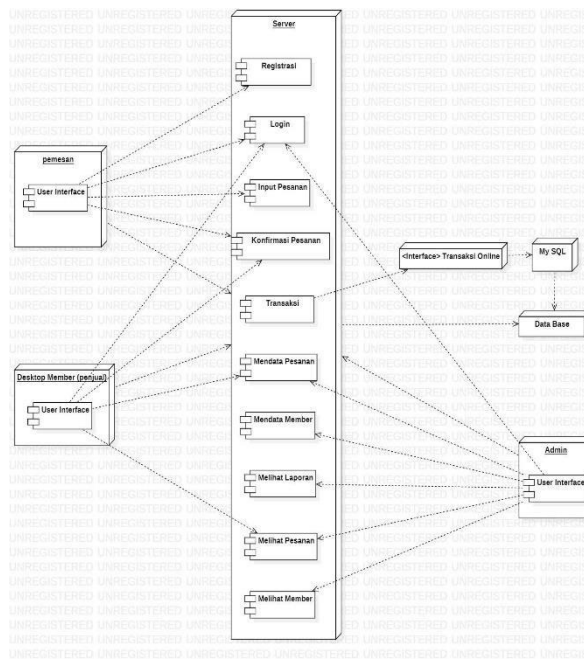
Component Diagram merupakan salah satu diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan komponen pada sistem serta hubungan atau interaksi yang terjadi di antara sistem tersebut. Hal fisik yang terdapat pada sistem nanti akan dimodelkan ketika sistem akan dieksekusi.



Gambar. 5 Component Diagram

2.10 Deployment Diagram

Deployment diagram merupakan sekumpulan diagram dengan fungsi utamanya memetakan perangkat lunak ke dalam processing node. Jenis ini adalah salah satu model UML yang mengirim beberapa artifact dalam bentuk node. Model ini biasanya akan memvisualisasikan, mendokumentasikan diagram perangkat lunak yang berbasis orientasi objek. Node dalam UML menggambarkan hardware dan lingkungan yang melingkupinya. Bentuk dari informasi yang disajikan adalah berbentuk fisik.



Gambar. 6 Deployment Diagram

3. Implementasi dan Pengujian

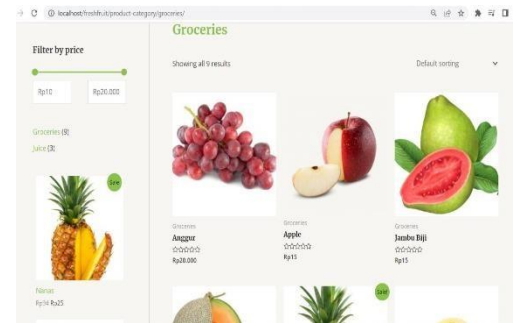
3.1 Lingkungan dan Implementasi

Setelah melewati tahapan analisis yang dilakukan pada bab sebelumnya, maka hasil yang kami peroleh adalah Perancangan Web pada toko Bricolage. Setelah e-commerce ini di analisis dan didesain, selanjutnya akan kami implementasikan. Implementasi dilakukan sebagai tolak ukur pengujian dari hasil program yang kami buat untuk pengembangan selanjutnya.

3.2 Tampilan Website

3.2.1 Tampilan Menu Utama

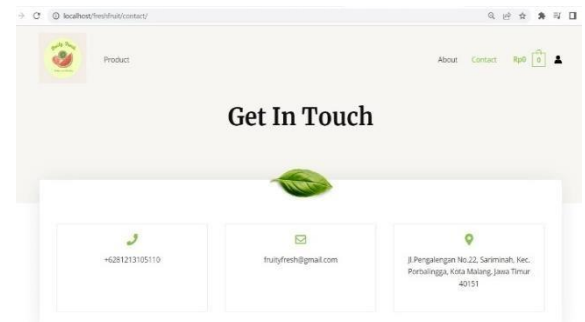
Halaman utama yang muncul saat *user* mengunjungi website *Fruity Fresh*. Pada halaman utama ada beberapa menu yang bisa diklik yaitu *Prices*, *Pesanan*. Pada halaman ini user bisa menjelajahi menu yang ada pada halaman home dan poduk yang sedang diskon juga ada pada halaman home agar dapat menarik pembeli.



Gambar. 7 Tampilan Menu Utama

3.2.2 Menu Contact

Halaman ini bertujuan untuk menampilkan komplek si pembeli.



Gambar. 8 Menu Contact

3.2.3 Menu Produk

Menu produk yaitu halaman dari seluruh produk yang ada di dalam website. Dalam halaman ini user bisa memilih produk sesuai jenis buah dan harga yang ditampilkan di halaman sesuai dengan harga yang kita inginkan. Di halaman store juga kita bisa mencari produk dengan memasukkan kata kunci dari produk tersebut.



Gambar. 9 Menu Produk

3.2.4 Lihat Produk

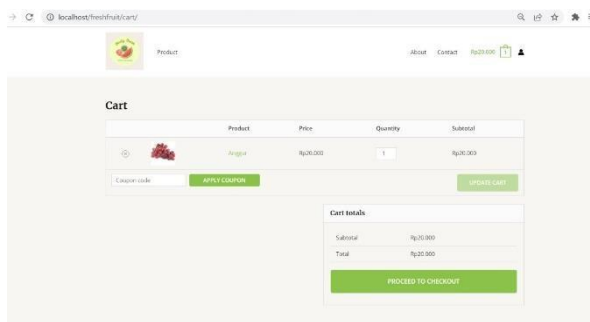
Lihat produk yaitu halaman yang mendeskripsikan secara detail dari suatu produk yang kita pilih mulai dari stok, harga dan jenis buah. Dalam halaman ini user bisa memasukan produk yang diinginkan ke dalam keranjang.



Gambar. 10 Lihat Produk

3.2.5 Keranjang Belanja

Keranjang berisi produk yang sudah user masukan ke dalam keranjang dan ingin kita beli untuk dilanjutkan ke dalam pembayaran dalam halaman ini juga user bisa menambahkan kupon untuk mendapatkan potongan harga.



Gambar. 11 Keranjang Belanja

3.2.6 Menu Order

Halaman ini berisi pesanan yang sudah dibayar, user bisa melihat secara detail pesanan dengan cara klik Lihat maka akan muncul detail dari pesanan yang telah user buat.

4. Kesimpulan

Pembuatan aplikasi Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada FRUITY FRESH bertujuan untuk mempermudah bagian penjualan, bagian pembelian dan bagian keuangan dalam menangani proses pembelian antara pihak perusahaan dengan Petani dan proses penjualan antara pihak perusahaan dengan Customer. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian ini mampu untuk memberikan efektif kerja. Secara garis besar, berdasarkan hasil perancangan dan pembuatan aplikasi untuk Rancang Bangun Sistem Informasi

5. Saran

a. Untuk pengembangan website selanjutnya:

1. Pengembangan rancang bangun sistem

informasi penjualan dan pembelian ini diharapkan lebih kompleks dan bisa mencakup stok opname barang maupun produk.

2. Pengembangan Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian ini diharapkan berupa web dalam melakukan pemesanan produk agar memudahkan dalam pelayanan tanpa harus datang langsung.

Daftar Pustaka

1. Nusa Mandiri., "No TitleNusa Mandiri." <https://repository.nusamandiri.ac.id/index.php/unduh/item/16914/File-10---DAFTAR-SIMBOL> diunduh pada tanggal 7 April 2022
2. M. F. Abigail, "Implementasi E-Commerce Menggunakan Low Code Programming pada Sam's Foodie Berbasis Responsive Web," 2021, [Online]. Available: http://eprints.kwikkiangie.ac.id/236/3/bab_2 diunduh pada tanggal 10 April 2022