

Pengembangan Web *E-Commerce* Penjualan Produk Mebel Jepara Deas

Ahmad Dandi Setiawan¹, Bambang Agus Herlambang²

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

E-mail: dandiahmad96@gmail.com¹, bambangherlambang@upgris.ac.id²

Abstrak

Jeparadeas merupakan perusahaan yang bergerak dalam keahlian tertentu dalam membuat produk, sehingga mereka ahli dalam bidangnya masing-masing. Ada yang khusus membuat pigura, gebyok, meja, kursi dan lainnya. Pengalaman tersebut menghasilkan produsen pengolah kayu yang awet dan dikerjakan dengan baik. Lokasi Jeparadeas berada di Jeparadeas Berlokasi di Jl. Sidodadi Desa Tahunan Rt 1 Rw 6, Kec. Tahunan Kab. Jepara. perusahaan Jeparadaes menggunakan Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Selain itu perkembangan perusahaan terasa dinilai agak lambat. Oleh karena itu dirancang suatu sistem penjualan secara online. Dalam proses pengembangan website penjualan mebel ini menggunakan software sublime text, XAMPP, MySQL, web browser. Pada tahap pembangunan ini terdapat beberapa tahap seperti perancangan sistem, desain menu, coding dan pengujian, hasil dari Praktek Kerja Lapangan dihasilkan rancang bangun sistem berbasis website yang dapat dikembangkan lagi oleh pihak Jeparadaes. Fitur yang ada dalam sistem tersebut antara lain informasi mengenai produk-produk ukiran mebel, jendela apung untuk terhubung ke WhatsApp.

Kata kunci : *Sistem pemasaran, E-Commerce, Website, Online Marketing.*

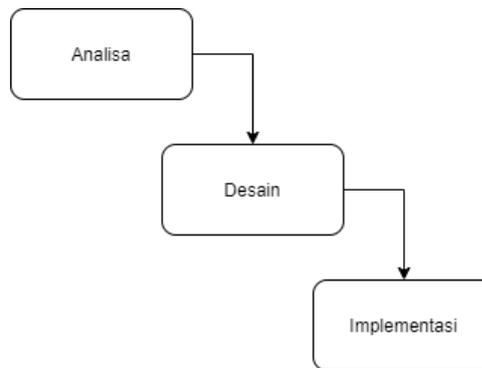
I. PENDAHULUAN

Aplikasi Jeparadeas merupakan salah satu website yang berupa sistem pemesanan untuk konsumen yang membeli mebel. Fitur yang terdapat pada sistem tersebut adalah payment, produk yang disukai dapat disimpan dan keranjang produk[1]. Target pengguna dari sistem ini merupakan sistem operasi untuk memper mudah masyarakat untuk memesan barang hanya melakukan pemesanan melalui media web di rumah. Sistem ini menggunakan teknologi Rest API yang nantinya dapat digunakan untuk pengembangan dalam berbagai platform seperti android atau IOS. Dengan menggunakan Rest API data dapat dibuat melalui satu server saja tanpa perlu membuat server lagi sehingga terjadinya redundansi data dapat dicegah. Sehingga menggunakan satu data rest API maka data dapat terintegrasi ke seluruh platform sehingga masyarakat dapat mengakses diberbagai platform tapi dengan data yang sama[2].

II. METODOLOGI PENELITIAN

Tools yang digunakan untuk perancangan sistem adalah menggunakan UML (Unfied Modeling Language)[2]. UML merupakan salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefisikan requirement, membuat analisis dan desain serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML memiliki tiga tahapan yang digunakan untuk merancang sebuah sistem yaitu use case diagram, activity diagram dan sequence diagram. Framework yang digunakan adalah CodeIgniter versi 3 dengan database MySQL[2].

Proses penelitian ini menggunakan metode yang tergambar berikut ini



Gambar 1 Metode penelitian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Requirement

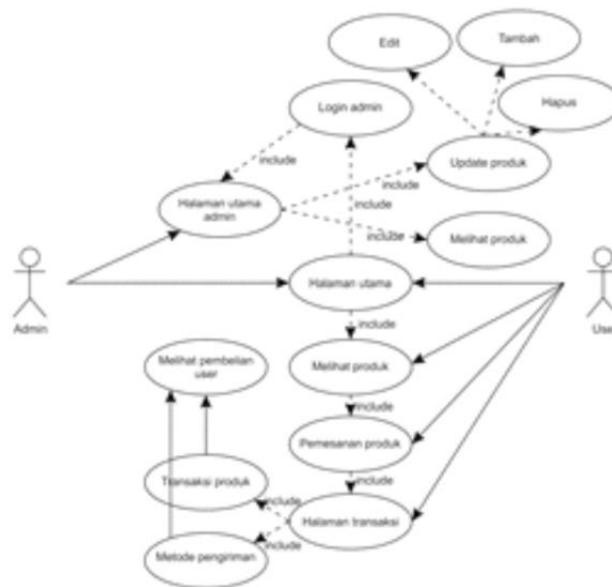
Tahapan awal sebelum membuat sistem informasi adalah menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan.

2. Design

Berikut merupakan hasil dari pemodelan sistem yang meliputi desain dari

a. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan suatu diagram yang menggambarkan alur kerja suatu sistem.

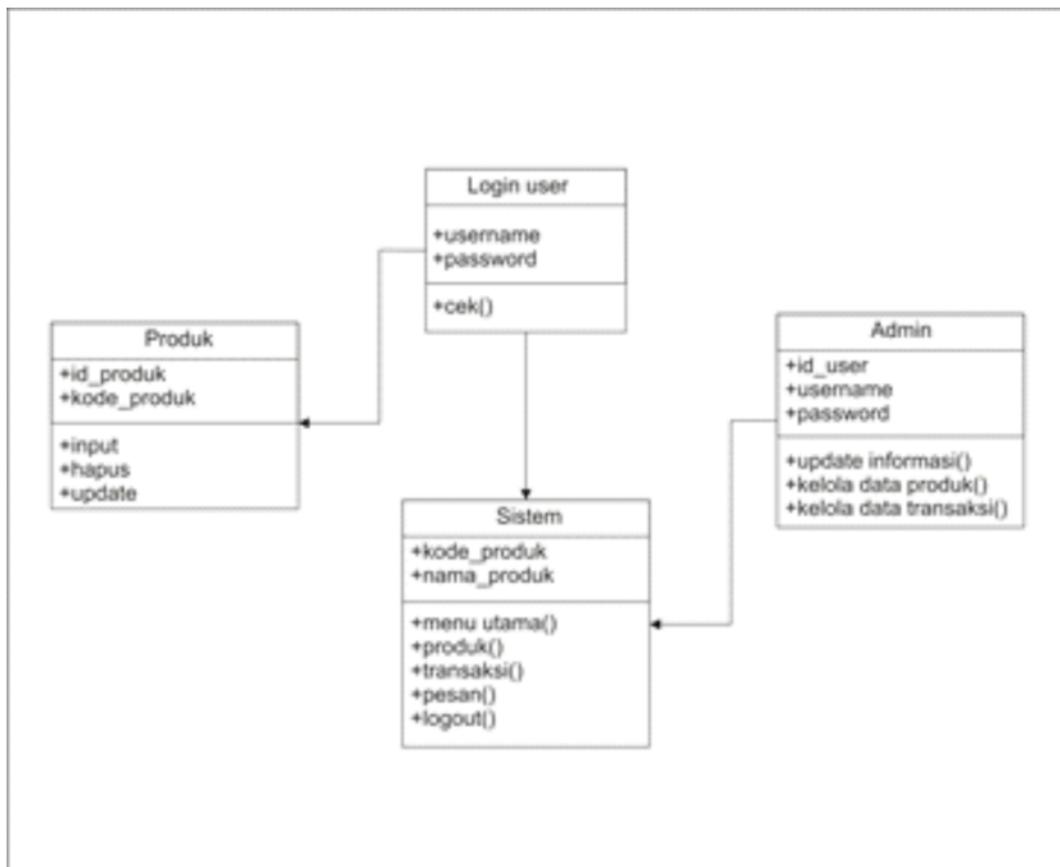


Gambar 2 Use Case Diagram

Use case adalah rangkaian atau uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. Use case digunakan untuk membentuk tingkah laku benda dalam sebuah model serta direalisasikan oleh sebuah collaboration[4].

b. Class diagram

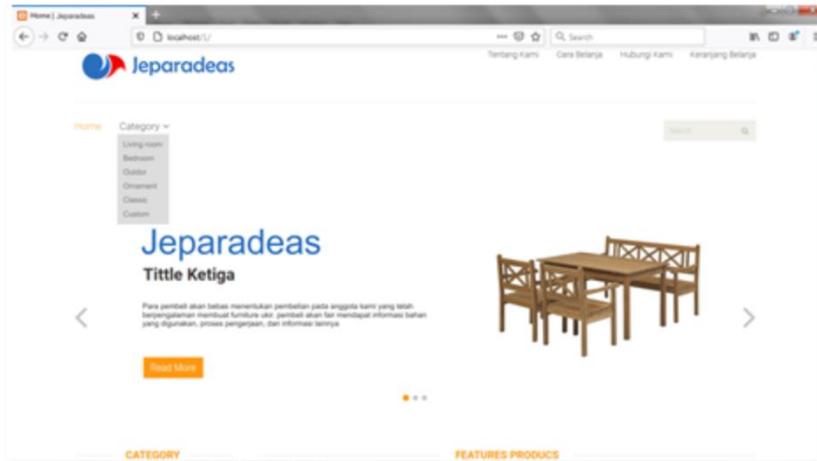
Class Diagram merupakan kumpulan dari beberapa class dan relasinya. Class identik dengan entity yang dipresentasikan dalam bentuk persegi dimana pada bagian atas dirulis nama class, kemudian kebawah ditulis *attributr* yang terdapat pada class, kemudian kebawah lagi ditulis *method-method* yang ada pada class diagram [4].



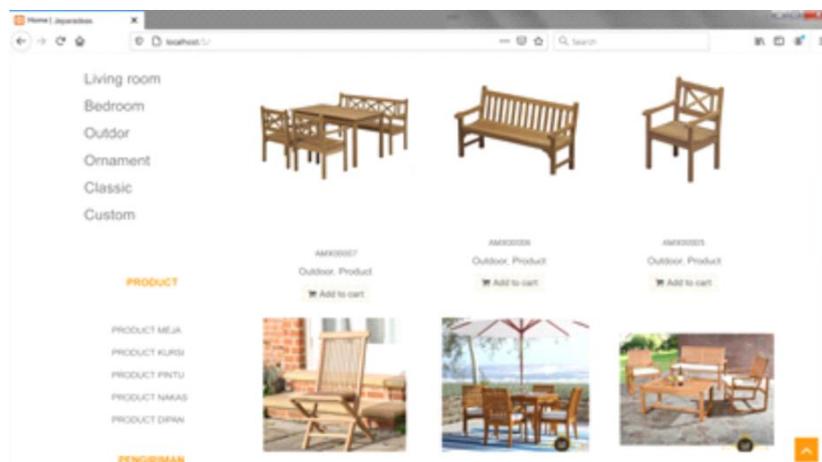
Gambar 3 Class diagram

3. Implementation

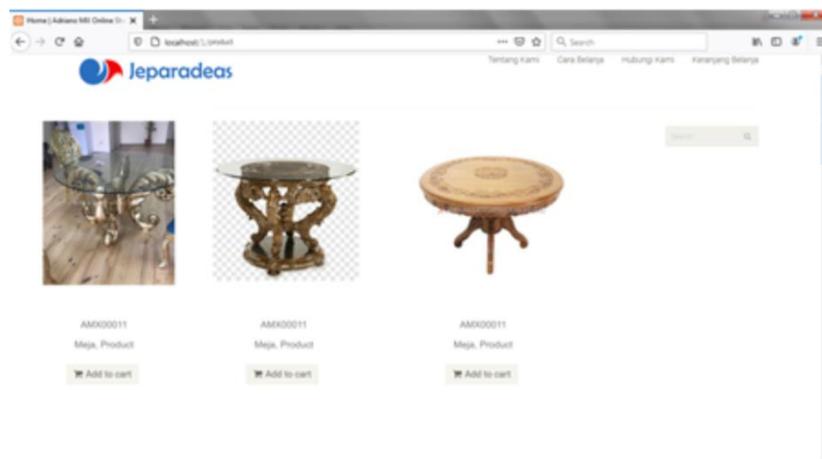
Proses implementasi merupakan penerapan dari analisa sistem dan desain yang sudah dibuat ke dalam coding, sehingga dapat menjadi sistem antar muka.



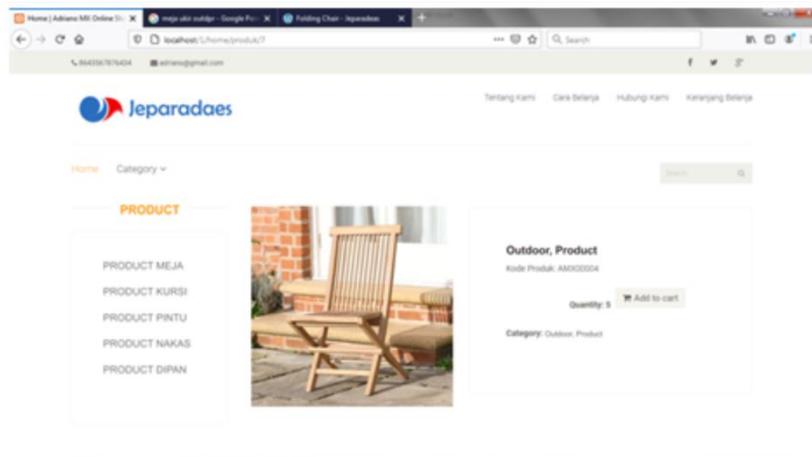
Gambar 4 Halaman Utama



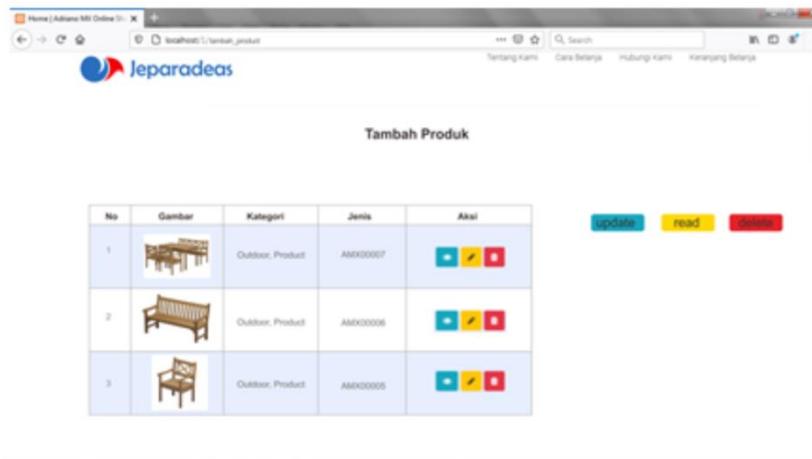
Gambar 5 List Produk



Gambar 6 Halaman Produk



Gambar 7 Halaman Detail Produk



Gambar 8 Halaman Admin (Produk)

IV. KESIMPULAN

Setelah melalui beberapa tahapan yang sudah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya pembuatan website maupu membantu pembeli mempercepat waktu dalam melakukan pembelian produk mebel.
2. Sistem penjualan online berbasis website atau e-commerce dapat menunjang efisiensi dan efektifitas kerja, karena dapat memperkecil peluang terjadinya kesalahan pengolahan data yang dibutuhkan.
3. Sistem penjualan ini dapat diterapkan untuk berbagai jenis produk maupun jasa. Melalui sistem ini dapat memberikan efisiensi waktu dalam melakukan pembelian produk maupun jasa. Adapun semua informasi bisa di akses dengan cepat tanpa harus datang langsung ke tempat. Dengan jangkauan yang luas tidak hanya di daerah tertentu saja bahkan sampai ke seluruh Indonesia.

V. REFERENSI

- [1] Imansyah, M. 2003. PHP dan MySQL untuk Orang Awam. Palembang : CV.Maxikom.
- [2] Kendall, K.E. dan Julie E. Kendall. 2003. Analisis dan Perancangan Sistem.Edisi Terjemahan. PT Intan Sejati : Klaten.
- [3] Prasetyo, DD. 2003.Tip dan trik Kolaborasi PHP dan MySQL untuk membuatWeb Database yang Interaktif. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [4] D. Wira, T. Putra, and R. Andriani, “Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD,” vol. 7, no. 1, 2019.