

UNES Journal of Sciencetech Research

Volume 7, Issue 2, December 2022

P-ISSN 2528 5556

E-ISSN 2528 6226

Open Access at: <https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/>

E-COMMERCE PADA CV. TINO MEUBEL BERBASIS WEB DAN ANDROID

E-COMMERCE ON CV. TINO FURNITURE BASED ON WEB AND ANDROID

Endah Rika Prifina¹⁾, Evri Ekadiansyah²⁾

¹⁾ Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Potebsi Utama
E-mail: rikaaakaa06@gmail.com

²⁾ Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Potebsi Utama
E-mail: evrie1409@gmail.com

INFO ARTIKEL

Koresponden

Endah Rika Prifina
rikaaakaa06@gmail.com

Kata kunci

Penjualan,
Ecommerce, PHP,
Mysql, Java,
Android Studio

Open Access at:

<https://ojs.ekasakti.org/index.php/UJSR/>

Hal: 044 - 052

ABSTRAK

CV. Tino Meubel adalah sebuah usaha yang bergerak pada penjualan produk mebel, dan ada beberapa macam jenis mebel yang dijual oleh CV. Tino Meubel yang dibutuhkan oleh konsumen apalagi pada masa pandemi sekarang ini. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh CV. Tino Meubel selama ini adalah proses penjualan dan pemesanan mebel masih dilakukan secara manual, pelanggan harus datang langsung untuk melakukan pembelian dan pemesanan mebel pada CV. Tino Meubel sehingga proses penjualan yang terjadi pada CV. Tino Meubel tidak dapat terlaksana dengan baik. Customer melakukan pembelian dan pemesanan melalui Telepon sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan proses penjualan mebel, pesanan yang diterima oleh CV. Tino Meubel dalam kapasitas yang cukup besar, sehingga bagian penjualan harus memeriksa stok mebel yang ada di gudang untuk memenuhi pemesanan dari customer. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu CV. Tino Meubel dan konsumen untuk melakukan penjualan mebel dan mempermudah pelanggan dalam mengetahui jenis dan tarif mebel yang akan dipesan sekaligus membantu CV. Tino Meubel dalam mengetahui stok-stok mebel yang masih tersisa di gudang. Sistem yang penulis usulkan adalah sistem aplikasi berbasis Android. Android adalah suatu sistem operasi yang dikeluarkan oleh Google Inc. di bawah koordinasi Open Handset Alliance, yang bersifat Open Source.

Copyright © 2022 UJSR. All rights reserved.

INFO ARTIKEL

Corresponde:
Endah Rika Prifina
rikaaakaa06@gmail.com

Keywords:
Sales, Ecommerce,
PHP, Mysql, Java,
Android Studio

Open Access at:
[https://ojs.ekasakti.or
g/index.php/UJSR/](https://ojs.ekasakti.or
g/index.php/UJSR/)

page: 044 - 052

ABSTRAK

CV. Tino Furniture is a business engaged in the sale of furniture products, and there are several types of furniture sold by CV. Tino Furniture that is needed by consumers, especially during the current pandemic. The problems faced by CV. Tino Furniture so far is the process of selling and ordering furniture is still done manually, customers must come directly to make purchases and orders furniture on CV. Tino Furniture so that the sales process that occurs in CV. Tino Furniture can't be done well. Customers make purchases and orders by telephone so it takes quite a long time to process furniture sales, orders received by CV. Tino Furniture has a large enough capacity, so the sales department must check the stock of furniture in the warehouse to fulfill orders from customers. Therefore we need a system that can help CV. Tino Furniture and consumers to sell furniture and make it easier for customers to find out the type and rate of furniture to be ordered while helping CV. Tino Furniture in knowing the remaining stock of furniture in the warehouse. The system that the author proposes is an Android-based application system. Android is an operating system released by Google Inc. under the coordination of the Open Handset Alliance, which is Open Source.

Copyright © 2022 UJSR. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Electronic Commerce (e-commerce) adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. E-commerce merupakan bagian dari e-business, di mana cakupan ebusiness lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dan lainlain. Selain teknologi jaringan www, e-commerce juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data (database), e-surat atau surat elektronik (e-mail), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk e-commerce (Irmawati : 2018)

Informasi merupakan hal penting dalam suatu organisasi. Penyampaian informasi yang kurang baik akan menyebabkan sistem tidak berjalan dengan baik pula. Sumber dari informasi adalah data, kemudian diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya. Informasi yang disampaikan dengan baik tentu akan membantu organisasi dalam mengambil keputusan. Hal ini tentu akan mempengaruhi kinerja organisasi tersebut menjadi lebih baik.

Penjualan barang meliputi barang yang sudah dibeli dan disimpan untuk dijual kembali. Dalam hal ini, untuk memenuhi persediaan barang pada sebuah usaha dagang dalam melakukan pembelian dan selanjutnya barang yang dibeli akan dijual kembali kepada konsumen. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka penjual harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik untuk memudahkan konsumen.

CV. Tino Meubel adalah sebuah usaha yang bergerak pada penjualan produk mebel, dan ada beberapa macam jenis mebel yang dijual oleh CV. Tino Meubel yang

dibutuhkan oleh konsumen apalagi pada masa pandemi sekarang ini. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh CV. Tino Meubel selama ini adalah proses penjualan dan pemesanan mebel masih dilakukan secara manual, pelanggan harus datang langsung untuk melakukan pembelian dan pemesanan mebel pada CV. Tino Meubel sehingga proses penjualan yang terjadi pada CV. Tino Meubel tidak dapat terlaksana dengan baik. *Customer* melakukan pembelian dan pemesanan melalui Telepon sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan proses penjualan mebel, pesanan yang diterima oleh CV. Tino Meubel dalam kapasitas yang cukup besar, sehingga bagian penjualan harus memeriksa stok mebel yang ada di gudang untuk memenuhi pemesanan dari *customer*.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu CV. Tino Meubel dan konsumen untuk melakukan penjualan mebel dan mempermudah pelanggan dalam mengetahui jenis dan tarif mebel yang akan dipesan sekaligus membantu CV. Tino Meubel dalam mengetahui stok-stok mebel yang masih tersisa di gudang. Sistem yang penulis usulkan adalah sistem aplikasi berbasis *Android*. *Android* adalah suatu sistem operasi yang dikeluarkan oleh *Google Inc.* di bawah koordinasi *Open Handset Alliance*, yang bersifat *Open Source*. Selain sebagai sistem operasi, *Android* terdiri atas *middleware* dan beberapa *key application* dengan menyediakan *Software Development Kit (SDK)* sebagai *tools* dan *Application Programming Interface (API)* untuk membuat ataupun mengembangkan aplikasi berbasis *Android* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. (Nugraha, 2017 : 946)

METODE PENELITIAN

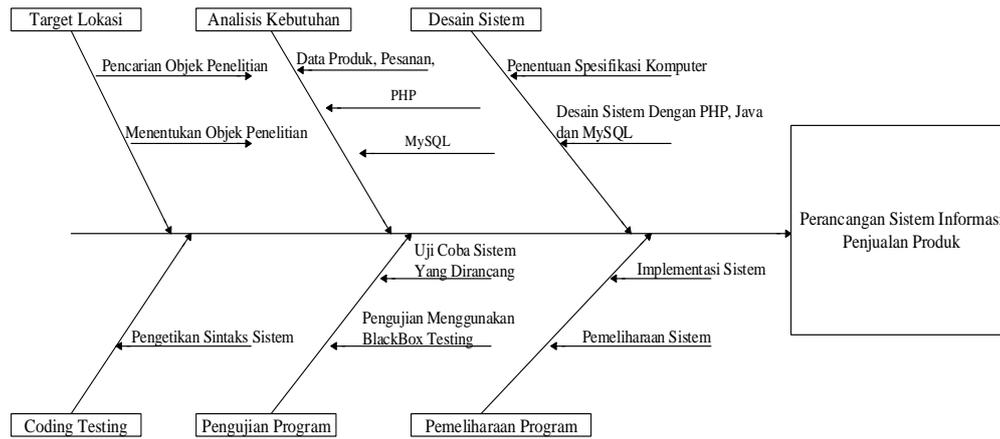
Sistem yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, berikut diantaranya :

1. *Observation* (Pengamatan), yaitu pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke CV. Tino Meubel.
2. *Interview* (Wawancara), yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan pihak bagian penjualan pada CV. Tino Meubel.
3. *Library Research* (Penelitian Perpustakaan), yaitu melakukan studi pustaka untuk data-data yang berhubungan dengan penelitian dalam bentuk jurnal dan buku.
4. Metode Perancangan Sistem

Dalam membuat sebuah perangkat lunak terdiri dari beberapa tahap atau fase yang menggambarkan sebuah kegiatan yang akan dilakukan sehingga memudahkan dalam mendefinisikan perangkat lunak, setiap fase membutuhkan informasi masukan, proses dan keluaran yang terdefinisi dengan baik. proses deretan fase tersebut adalah sebagai berikut :

Prosedur Perancangan

Langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan dapat dilihat pada gambar 1. di bawah ini :



Gambar I.1. Diagram Fishbone

Keterangan :

1. Target Lokasi
Target lokasi merupakan tahap awal penentuan dari judul penelitian yaitu Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk pada CV. Tino Meubel.
2. Analisa Kebutuhan
Analisa kebutuhan adalah menganalisa kebutuhan sistem yang sudah ada dan menambahkan sistem yang baru dalam perancangan bila ternyata dibutuhkan adalah data produk dan data pesanan. Sesuai penyelesaian yang akan dilakukan, kebutuhan pokok yang harus ada pada perancangan aplikasi ini adalah :
 - a. Aplikasi ini membutuhkan data penjualan produk yang dapat digunakan sebagai inputan pada saat pembuatan laporan penjualan produk pada CV. Tino Meubel
 - b. Aplikasi ini membutuhkan *hardware* minimum laptop *Processor Core I3*, RAM 3 GB dan HDD 500. Membutuhkan *software* Sistem Operasi *Windows*, Sistem Aplikasi *Dreamweaver*, *Localhost* dan *MySQL*.
3. Desain Sistem
Desain sistem adalah proses menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat kode program. Tahapan desain yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem dan aplikasi yang akan dirancang adalah :
 - a. Mendesain sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).
 - b. Menggunakan aplikasi *dreamwere* untuk mendesain aplikasi.
 - c. Menggunakan aplikasi *visio* untuk menggambarkan *Flowchart* sistem.
4. Coding Testing
Coding merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap *system* tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

5. Pengujian Program

Pada tahapan pengujian sistem maka dilakukan pengujian secara *Black-Box*, yang meliputi pengujian fungsional dan ketahanan sistem. Dari hasil pengujian sistem inilah dapat diketahui kesesuaian hasil perancangan dengan analisis kebutuhan yang diharapkan.

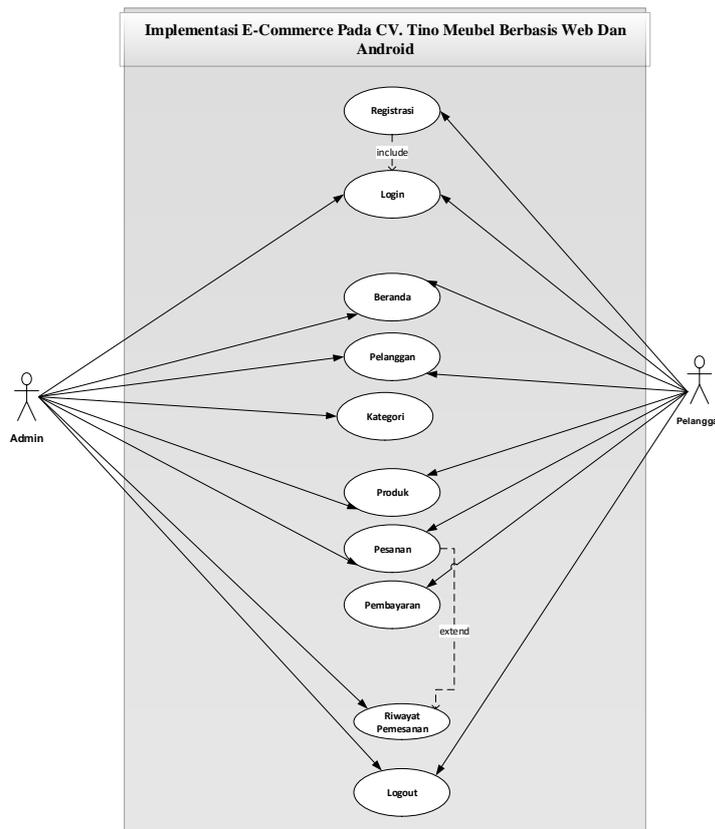
6. Pemeliharaan Program

Pada pemeliharaan sistem yang perlu dilakukan untuk menjaga semua data-data yang telah tersimpan kedalam aplikasi agar tidak hilang atau terinfeksi virus adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan perawatan terhadap komponen-komponen *hardware* dan *software*.
- b. Menggunakan program anti virus agar data maupun *file* tidak terinfeksi atau dirusak oleh virus.
- c. Menerapkan pemeliharaan sistem aplikasi dengan melakukan proses *update* pada *database*.

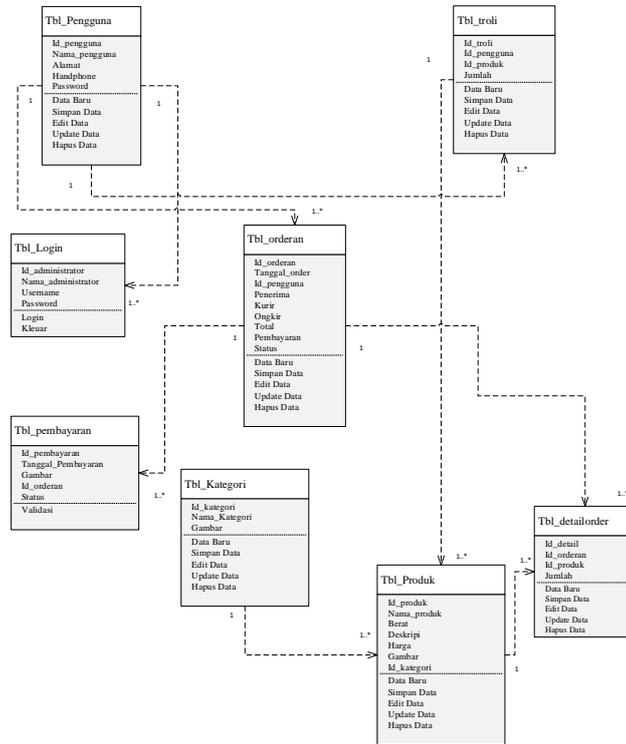
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarlah suatu bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Use Case Diagram

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar 3:

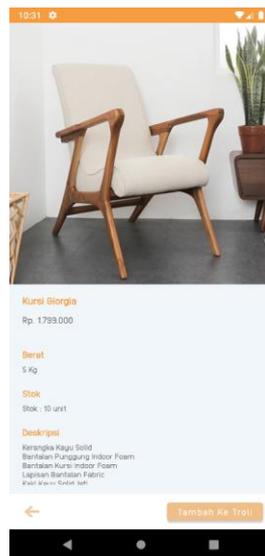


Gambar 3. Class Diagram

Berikut ini tampilan dari aplikasi yang dirancang :

1. Tampilan Form Produk

Tampilan ini merupakan tampilan data produk yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data produk. Gambar tampilan produk ditunjukkan pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4. Tampilan Form Produk

2. Tampilan Form Keranjang Belanja

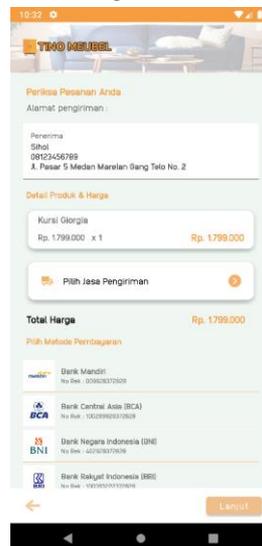
Tampilan ini merupakan tampilan data Keranjang Belanja yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data Keranjang Belanja. Gambar tampilan Keranjang Belanja ditunjukkan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan *Form* Keranjang Belanja

3. Tampilan *Form* Data Pembayaran

Tampilan ini merupakan tampilan data pembayaran yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data pembayaran. Gambar tampilan pembayaran ditunjukkan pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6. Tampilan *Form* Pembayaran

4. Tampilan *Form* Data Riwayat Orderan

Tampilan ini merupakan tampilan data riwayat orderan yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data riwayat orderan. Gambar tampilan riwayat orderan ditunjukkan pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7. Tampilan *Form* Riwayat Orderan

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama membuat aplikasi ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi penjualan mebel berbasis android dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan mebel dan melakukan pembayaran via transfer.
2. Aplikasi pemesanan mebel berbasis android dapat mempermudah CV. Tino Meubel dalam menerima pesanan makanan mebel.
3. Aplikasi yang dirancang menerapkan sistem pembayaran transfer dan pembayaran ditempat yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pembayaran pesanan mebel.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugraha, B., Wikusna, W., & Aditya, B. R. (2017). Aplikasi Berbasis Android Untuk Penjualan Paket Wisata Domestik Dan Internasional Menggunakan Sms Gateway. *eProceedings of Applied Science*, 3(2).
- Cipta, H., Hasugian, A. H., & Ikhwan, A. (2017). Perancangan Aplikasi Penjualanbuku Online Dengan Metode Model View Controller (Mvc). *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*, 1(1).
- Listianto, K. F., Fauzi, R. I., Irviani, R., Kasmi, K., & Garaika, G. (2017). Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. *J. TAM (Technol. Accept. Model)*, 8(2), 146-152.
- Hidayat, R., Marlina, S., & Utami, L. D. (2017). Perancangan sistem informasi penjualan barang handmade berbasis website dengan metode waterfall. *Simnasiptek 2017*, 1(1), 175-183.

- Janis, J. W., Mamahit, D. J., Sugiwarso, B. A., & Rumagit, A. M. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 1-12.
- Kaban, R., Yunita, W., & Faradillah, Y. (2021). Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Android (Study Kasus: PT. ALS Terminal Pasar X Tanjung Beringin).
- Kusuma, A. P., & Prasetya, K. A. (2017). Perancangan dan implementasi e-commerce untuk penjualan baju online berbasis android. *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 11(1).
- Putra, R. R. C., & Lestari, I. (2018). Aplikasi Pemesanan Air Mineral Berbasis Android Pada PT. Citra Golden Tunggal Pangkalpinang. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.