

IMPLEMENTASI E-COMMERCE BUSINESS TO COSTUMER (B2C) SEBAGAI SOLUSI PENJUALAN KOMPUTER PADA IT SOLUTION BANJARMASIN BERBASIS WEB”

Budi Setiadi

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan MAB
Jl. Adhyaksa No.2 Kayutangi Banjarmasin
Email : *budibtc75@yahoo.com*

ABSTRAK

IT Solution merupakan sebuah toko alat – alat komputer yang berada di lingkungan kampus UNISKA Banjarmasin, didirikan oleh para mahasiswa Fakultas Teknik kini IT Solution sudah banyak di kenal oleh warga kampus UNISKA. Selain menjual barang sendiri IT Solution juga sering melakukan konsinyasi barang atau yang sering dikenal dengan menitipkan barang untuk dijualkan lagi baik dari perorangan maupun sekelompok orang. Memiliki akses penjualan yang cuma berada di lingkungan kampus dan tempat usaha yang tidak memadai, IT Solution memiliki banyak batasan dalam berkembang terutama dalam segi penjualan. Oleh karena itu, dibuatlah Sistem Informasi E-commerce ini untuk menambah media promosi serta penjualan IT Solution sekaligus sebagai sarana berjualan online bagi semua kalangan yang ingin menjual barangnya baik itu baru maupun bekas. Sistem Informasi E-commerce ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, dimana penggunaan Sistem Informasi E-commerce ini nantinya diharapkan dapat digunakan semua kalangan dengan tampilan antar muka yang mudah dipahami dan memiliki fasilitas layaknya toko online yang lengkap.

Kata Kunci : E-commerce, IT Solution, Sistem \informasi

PENDAHULUAN

IT Solution Banjarmasin merupakan sebuah usaha yang bergerak di bidang penjualan berbagai macam kebutuhan komputer, aksesoris komputer dan peralatan lainnya. IT Solution terletak di lingkungan UNISKA Banjarmasin tepatnya berada di gedung B Fakultas Teknologi Informasi. IT Solution sendiri adalah sebuah nama usaha yang didirikan oleh beberapa mahasiswa Teknik Informatika yang memiliki jiwa wirausaha dan melihat potensi bisnis yang ada di sekitar lingkungan UNISKA, dimana kebutuhan akan jasa serta peralatan teknologi komputer sangat dibutuhkan. Walaupun dengan kondisi tempat usaha IT Solution sekarang yang cukup kecil

namun tidak menjadi halangan untuk terus berkembang dan dapat bermanfaat bagi mahasiswa serta warga kampus UNISKA.

Hal ini terbukti dengan semakin banyaknya mahasiswa yang berdatangan yang tidak hanya mencari aksesoris laptop/komputer, tetapi juga memerlukan jasa misalnya print, menetik, fotocopi, service (laptop, computer, printer dll). Secara tidak langsung juga akan menambah pendapatan dan modal usaha IT Solution, tidak hanya itu IT Solution juga berperan aktif sebagai pendongkrak jiwa wirausaha mahasiswa khususnya mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Teknik Informatika di UNISKA.

Untuk memperluas pemasaran penjualan IT Solution serta penyedia jasa

pemasaran *online* melalui media internet diperlukan sebuah website yang memadai bagi konsumen untuk mendapatkan informasi tentang produk-produk perangkat computer di IT Solution serta jasa – jasa yang ditawarkan, perancangan sebuah website sebagai aplikasi promosi bagi banyak pihak dan penjualan barang secara online yang diharapkan dapat membantu usaha IT Solution dan pengguna jasanya dalam mengembangkan bisnis melalui media internet, memperluas pasar tanpa harus mengeluarkan biaya yang tinggi, menjual produk dan penyampaian informasi kepada pelanggan, sehingga memudahkan pelayanan kepada pembeli yang membutuhkan informasi produk yang dibutuhkan dan juga merasa aman dalam bertransaksi. Berdasarkan latar belakang diatas, maka di buatlah judul untuk penelitian ini, yaitu **“IMPLEMENTASI E-COMMERCE BUSINESS TO COSTUMER (B2C) SEBAGAI SOLUSI PENJUALAN KOMPUTER PADA IT SOLUTION BANJARMASIN BERBASIS WEB”**

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan program ini terdiri dari beberapa langkah yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data
 Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data.
 - a. Studi kepustakaan
 - b. Observasi
 - c. Wawancara
2. Metode Pembangun Perangkat Lunak
 Dalam metode ini dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut :
 - a. Analisis
 - b. Perancangan
 - c. Implementasi
 - d. Pengujian
 - e. Pemeliharaan

HASIL DAN PEMBAHASAN

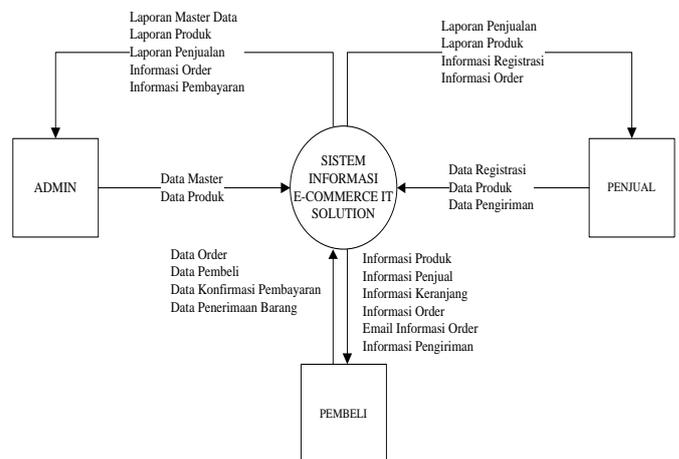
Setelah sistem dianalisis dan didesain maka akan menuju tahap implementasi. Implementasi merupakan

tahap meletakkan sistem sehingga siap diproses dan bertujuan untuk mengkonfirmasi modul-modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberi masukan kepada pengembangan sistem.

Dalam mendesain sebuah sistem Database diperlukan beberapa komponen antara lain :

Sistem Countex Diagram

Diagram konteks merupakan suatu diagram alir yang menggambarkan arus pengolahan data secara garis besar atau keseluruhan. Diagram konteks ini dirancang untuk mengetahui masukan dan keluaran yang dibutuhkan oleh sistem, serta menggambarkan hubungan antara sistem dan entitas yang terlibat. Untuk lebih jelasnya diagram konteks untuk sistem informasi *E-commerce* ini bisa dilihat diagram konteks dibawah ini.



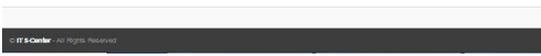
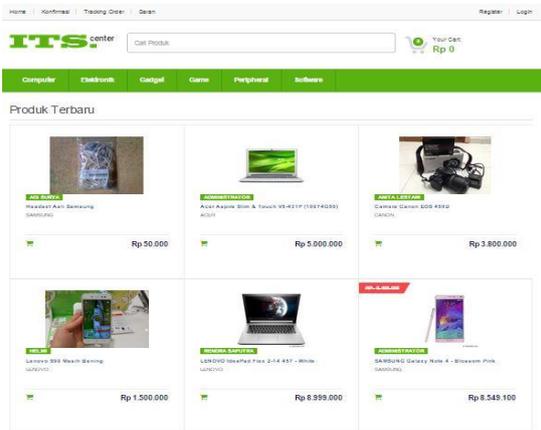
Relasi Antar Tabel

Untuk membantu menganalisis dalam perancangan *database* Sistem Informasi *E-commerce* ini yang dapat menggambarkan model data secara grafik serta untuk menjelaskan tentang data yang tersimpan dalam sistem secara abstrak digunakanlah *Entity* Relasi Tabel. Dibawah ini bisa dilihat *Entity* Relasi Sistem Informasi *E-commerce* yang telah dibuat .

Implementasi Program

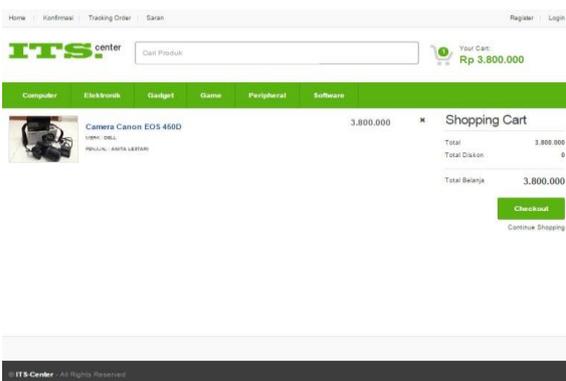
Halaman Home

Halaman ini adalah beranda saat website pertama kali dibuka, maka akan menampilkan daftar produk terbaru. Pengunjung dapat memilih dan mencari produk yang mereka inginkan dengan fasilitas cari produk serta mencari berdasarkan kategori dan jenis barang.



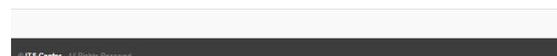
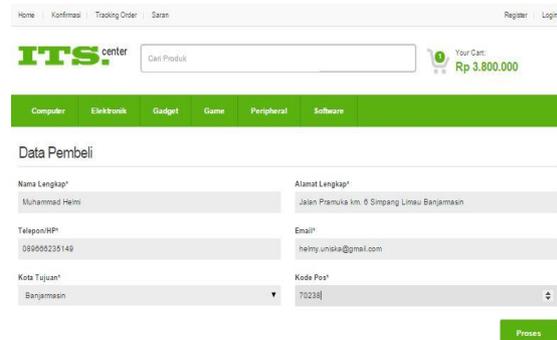
Detail Produk

Pada saat produk yang dipilih diklik maka akan muncul informasi dan detail dari produk yang dijual, baik itu foto produk, spesifikasi maupun harganya. Ketika button add to cart di klik maka akan secara otomatis akan dimasukkan kedalam data keranjang belanja dan akan menjumlah sesuai banyaknya produk yang di masukkan.



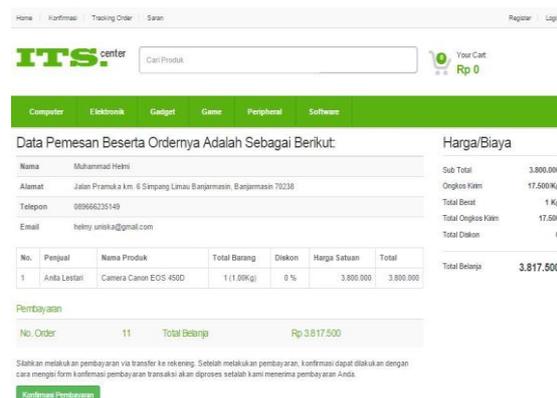
Check Out

Apabila sudah memutuskan untuk membeli produk yang sudah dipilih, maka pengunjung dapat mengklik tombol *check out* dan akan di arahkan ke form check out dimana akan diminta untuk mengisi form data pembeli untuk kepentingan pengiriman barang serta penginformasian kepada penjual.



Detail Pemesanan

Menampilkan data pesanan pembeli yang sudah di akumulasikan dengan biaya pengiriman barang berdasarkan data alamat yang sudah di isikan di form check out, detail pesanan ini juga menampilkan detail produk yang dibeli beserta no order pesanan. Pembeli akan menerima email notifikasi mengenai detail belanjanya dan informasi no rekening tujuan untuk transfer pembayaran.



Konfirmasi Pembayaran

Setelah pembeli melihat detail biaya untuk belanjanya, maka pembeli dapat melakukan transfer dan konfirmasi pembayarannya melalui form konfirmasi pembayaran yang sudah di sediakan, beserta upload bukti transfernya.

Web dengan PHP dan MySQL, Gava Media, Yogyakarta.

- [5] Lukmanul Hakim. (2008), *Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP*, Lokomedia, Yogyakarta.
- [6] Simarmata. (2006), *Sistem Basis Data*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [7] Supriyanto, Aji (2005), *Pengantar Teknologi Informasi*, alamba Infotek, Jakarta.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat ditarik kesimpulan yaitu :

1. Website ITS center dapat meningkatkan penjualan barang di toko IT Solution sekaligus sebagai penyedia sarana market online yang berguna bagi semua kalangan.
2. Dengan menggunakan Sistem Informasi Penerapan *E-commerce* ini dapat mempermudah pembeli dalam berbelanja peralatan elektronik mereka tanpa harus datang ke tempat yang bersangkutan.
3. Mempermudah admin dan penjual dalam pengelolaan data laporan penjualan mereka.

REFERENSI

- [1] Jogyanto, (2005), *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori*, Salemba Empat, Jakarta.
- [2] Kristanto, Andri, (2003), *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Gava Media, Yogyakarta.
- [4] Bunafit Nugroho. (2008), *Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis*