

E- COMMERCE DISTRO TODAY

Irma Suana¹, Syantika Widya Sari²

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nurdin Hamzah, Jambi 36121

E-mail : irmasuana@yahoo.co.id

Abstract - E-commerce is an online sales system by utilizing internet technology. E-commerce provides convenience for customers who want to make purchases and make it easier for stores to sell products in order to expand their marketing reach. Distro Today is a store engaged in the sale of men's and women's clothing and serves shoe, bags, and wearpack washing services. The sales system in Distro Today still uses a manual system, so it has limited marketing areas and buyers. To solve the problem, Distro Today E-commerce was created that can handle online sales. Distro Today e-commerce was developed with structured system analysis and design (SSAD) model, PHP programming language and MySQL database management system. E-commerce as a promotional medium, providing product information, ordering transaction services for customers, and automatic recording of sales transactions so as to help improve the sales and expanding the Distro Today market.

Keywords: E-commerce; MySQL; Structured System Analysis and Design.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

E-commerce (Electronic Commerce) atau dalam bahasa Indonesia Perdagangan Secara Elektronik adalah aktivitas penyebaran, penjualan, pembelian, pemasaran produk (barang dan jasa), dengan memanfaatkan jaringan telekomunikasi seperti internet, televisi, atau jaringan komputer lainnya

Penelitian yang perlu dilakukan studi pustaka sebagai salah satu dari penerapan metode penelitian yang akan dilakukan. Diantaranya adalah mengidentifikasi kesenjangan (*identify gaps*), menghindari pembuatan ulang (*reinventing the wheel*), mengidentifikasi metode yang pernah dilakukan, serta mengetahui orang lain yang spesialisasi dan area penelitian yang sama di bidang ini. Beberapa *literature review* tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fifit Alfiah, Rasyid Tarmizi, Aad Adyani Junidar, Program Studi Teknik Informatika Universitas Raharja, Program Studi Manajemen Retail Universitas Raharja Tahun 2020 yang berjudul Perancangan Sistem E-commerce untuk penjualan pakaian pada Toko A & S. [1]
2. Penelitian yang dilakukan oleh Diki Susandi, Sukisno, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Serang Raya Tahun 2017 yang berjudul Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce menggunakan Metode Objek Oriented pada Distro Dlapak Street Wear. [2]

Distro Today adalah salah satu Distro yang ada di Kota Jambi yang menjual berbagai jenis fashion pria dan wanita. Distro Today juga menawarkan jasa *treatment* sepatu, topi, tas dan *wearpack*. Selama ini catatan penjualan masih dilakukan secara manual, untuk *stock* barang yang tersedia juga harus membongkar satu persatu, dan proses jual beli maupun jasa pada Distro Today hanya dilakukan di tempat, cakupan penjualannya pun hanya se-Kota Jambi saja sehingga saat *pandemic* seperti ini omset penjualan berkurang drastis. Untuk memperluas market dan mempermudah proses transaksi diperlukan adanya sebuah aplikasi yang memadai untuk proses *input output* data stok dan jumlah penjualan berbasis *online*. Aplikasi ini berupa penjualan secara elektronik yang dibangun menggunakan web, karna sangat mudah untuk ditemukan dan diakses, dan juga agar dapat memperluas market sehingga mampu menambah penjualan dan mengenalkan *brand local* ini lebih luas lagi agar mampu bersaing dengan *brand* lainnya yang sudah terkenal.

Maka penulis mencoba merancang suatu sistem sebuah aplikasi untuk membantu pegawai Distro Today dalam menyelesaikan masalah yang ada dengan judul : “E-Commerce Distro Today”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: “Bagaimana cara membangun suatu sistem informasi berbasis web yang dapat membantu kinerja pada Distro Today dalam penjualan dan juga stok barang agar lebih efektif dan mendapat hasil yang optimal?”.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka batasan masalah yang dapat diuraikan adalah :

1. Penelitian dilakukan pada distro today.
2. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data barang, kategori, dan layanan pada Distro Today.
3. Informasi yang dihasilkan berupa data barang, data kategori, data layanan, data order, data transaksi, data konfirmasi pembayaran, status pengiriman, dan ulasan. Juga transaksi yang akan diterapkan secara *online* dengan hasil *output* laporan data penjualan pertanggal, perminggu, dan perbulan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian dan Definisi

Menurut Sadsonic Labs Management PR cyber media, 24 Maret 2006 via Erwin (2007:65) dikatakan bahwa distro sendiri berasal dari kata *distribution store* yang bisa diartikan sebagai toko yang khusus mendistribusikan produk dari suatu komunitas [3]. Sedangkan *clothing company* adalah istilah yang digunakan untuk perusahaan yang memproduksi pakaian jadi dibawah brand mereka sendiri. Jadi dapat disimpulkan bahwa distro merupakan outlet atau toko sebagai jalur distribusi dari produk-produk *clothing company* dari suatu komunitas. Distro merupakan fenomena baru dalam dunia fashion khususnya kaum muda. Tujuan awal munculnya distro adalah sebagai perlawanan terhadap dominasi produk fashion dengan merk-merk kapitalis yang selama ini beredar di pasar modern seperti mall, dengan ciri utama adalah produksi secara masal. Konsep awal distro adalah *independent*, yaitu tidak terikat dengan major label fashion tertentu. Distro memiliki desain dan merk sendiri, sekaligus pemasaran sendiri yaitu dengan membuka semacam toko yang khusus menjual produk-produk yang telah diproduksi secara terbatas. [4]

2.2. Pengertian E-Commerce

E commerce berasal dari bahasa Inggris, yaitu *electronic commerce* atau perdagangan elektronik. Dan sebagaimana perdagangan yang dilakukan secara langsung atau *face to face*. Dalam *E-commerce* juga meliputi proses promosi, pembelian, dan pemasaran produk. Yang berbeda adalah pada sistem berdagang yang digunakan, yaitu melalui media elektronik atau internet. (Eril, 2019)

E-Commerce menurut Laudon & Laudon (1998), *E-Commerce* adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan *computer* sebagai perantara transaksi bisnis. (idtesis.com, 2018). [5]

E-Commerce menurut David Baum (1999:36-34) yaitu: *E-Commerce is a dynamic set of technologies, applications, and bussines process that link enterprises, consumers, and communities through electronics transactions and the electronic exchange of goods, services, and informations.* (idtesis.com, 2018). [6]

2.3. Jenis-Jenis E- Commerce

1. Business to business (B2B)

Di dalam model yang satu ini, *e-commerce* adalah pihak bisnis yang konsumennya pun adalah seorang pihak bisnis. *E-commerce* menjual barang yang diperlukan perusahaan, sehingga konsumennya pun juga adalah suatu perusahaan. Beberapa contoh *e-commerce* ini adalah perusahaan penyedia peralatan perusahaan, perusahaan hosting, dll (accurat.id, 2021). [7]

2. Business to Consumer (B2C)

Pada model bisnis *e-commerce* yang satu ini, pihak *e-commerce* adalah pihak bisnis, dan pelanggannya adalah konsumen yang menggunakan barang ataupun jasa untuk pribadi. Namun, terkadang timbullah peleburan antara *e-commerce* B2C dan C2C. contohnya adalah toko official store dari perusahaan yang ada di berbagai perusahaan *startup e-commerce* (accurat.id, 2021). [7]

3. Consumer to Consumer (C2C)

Model bisnis *e-commerce* selanjutnya yang akan kita bahas adalah C2C. *E-commerce* C2V adalah tempat yang mana penjual UMKM akan memanfaatkan *e-commerce* sebagai sarana untuk menjual barang ataupun jasa pada konsumen langsung.

4. Consumer-to-Business (C2B)

Dengan model yang satu ini, maka *e-commerce* adalah suatu sarana bagi seorang konsumen untuk membuat penawaran barang atau jasa pada perusahaan. Nah, perkembangan teknologi akan memungkinkan hal tersebut. Contohnya adalah suatu situs lelang proyek *online*. Penawar proyek ini adalah calon konsumen, sedangkan yang menawarkan proyek pada berbagai perusahaan. Bahkan, seorang *influencer* yang menawarkan jasa promosi dan *review*-nya pada beberapa perusahaan pun bagian dari transaksi *e-commerce* C2B (accurat.id, 2021). [7]

5. **Business-to-Administration (B2A)**

Arti dari *administration* adalah sektor publik milik negara. Nah, model bisnis seperti ini adalah perusahaan yang memberikan layanan atau penjualan barang pada pihak pemerintah.

2.4. **Pengertian Web**

Web adalah nama umum untuk *World Wide Web*. Web adalah bagian dari Internet yang terdiri dari halaman-halaman yang dapat diakses oleh browser Web. Meskipun Web memang menjadi bagian terbesar dari Internet, tetapi mereka beda satu sama lain. Web, atau *World Wide Web (W3)*, pada dasarnya adalah sistem server Internet yang mendukung dokumen yang diformat secara khusus. Dokumen tersebut diformat dalam bahasa markup yang disebut HTML (*HyperText Markup Language*) yang mendukung tautan ke dokumen lain, serta file grafik, audio, dan video. (Sendari, 2020:2).

Website dapat diartikan sebagai suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink (Amalia, 2018). [8]

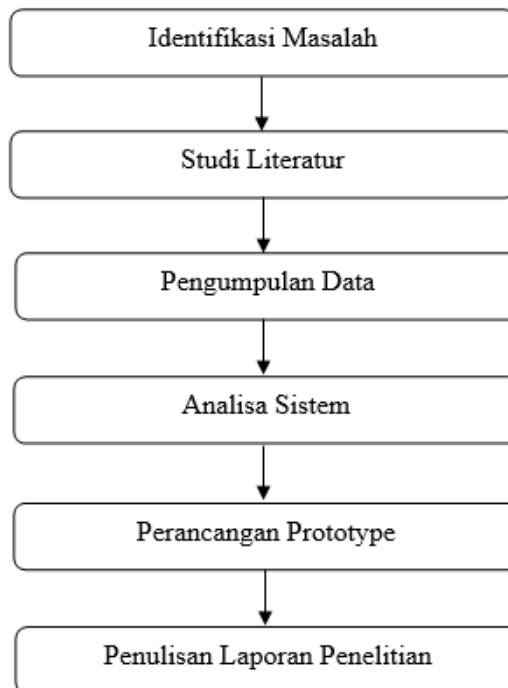
III. **METODOLOGI PENELITIAN**

3.1. **Alur Penelitian**

Dalam melakukan penelitian agar hasilnya bisa maksimal, tentunya harus mengikuti kaidah-kaidah (metode) yang telah ditetapkan. Dalam metoda ini memuat tentang kerangka kerja penelitian yang akan dibahas dibawah ini. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban. Adapun tujuan penelitian adalah penemuan pembuktian dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Dalam metodologi penelitian ada urutan kerja yang harus diikuti, urutan alur penelitian ini merupakan gambaran dari langkah-langkah yang harus dilalui agar penelitian ini bisa berjalan dengan baik.

Pada gambar berikut merupakan kerangka kerja atau alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :



Gambar 1. Alur Penelitian

- a. **Identifikasi Masalah**
Identifikasi Masalah merupakan langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap mengidentifikasi masalah dimaksudkan agar dapat memahami masalah yang akan diteliti, sehingga dalam tahap analisis dan perancangan tidak keluar dari permasalahan yang diteliti.
- b. **Studi Literatur**
Pada tahap studi literatur penulis mempelajari dan memahami teori-teori yang menjadi pedoman dan referensi yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal dan juga internet untuk melengkapi pembendaharaan konsep dan teori, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik guna menyelesaikan masalah yang di bahas dalam penelitian ini dan mempelajari penelitian yang relevan dengan masalah yang diteliti.
- c. **Pengumpulan Data**
Sebagai bahan pendukung yang sangat berguna bagi penulis untuk mencari atau mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa cara, yaitu :

1. Dokumen Kerja (*hard document*)
Penulis melakukan pengumpulan data dengan mempelajari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan data distro. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses kerja manajemen penjualan Barang pada distro Today.
2. Pengamatan (*observation*)
Kegiatan observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti guna mengetahui secara langsung dan terinci mengenai permasalahan dan gejala yang terjadi pada Data Distro Today.

d. Analisis Sistem

Pada tahap ini penulis menganalisis dan membuat rencana Sistem Pada Distro Today. dengan menggunakan pemodelan terstruktur yaitu dalam bentuk DFD (*Data Flow Diagram*)

e. Perancangan Prototype

Pada tahap ini penulis akan merancang usulan sistem yang baru, penulis menggunakan metode perancangan sistem dengan model *Prototype*. *Prototype* adalah sebuah metode perancangan *software* yang banyak digunakan pengembang agar dapat saling berinteraksi dengan pelanggan selama proses pembuatan system.

f. Pembuatan Laporan Hasil Penelitian

Pada tahap ini, penulis membuat laporan dari penelitian yang berisikan laporan penelitian terhadap masalah-masalah dan solusi yang ada pada objek yang diteliti oleh penulis yaitu Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Data Distro Today, teori-teori yang diambil penulis yang dijadikan penunjang dalam penelitian, cara penulis dalam melakukan penelitian, hasil penelitian dan analisisnya serta beberapa pelengkap dari laporan penelitian

3.2. Bahan Penelitian

Bahan Penelitian Bahan penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian ini meliputi :

1. Instansi yang didalamnya terdapat Visi, Misi, dan Tujuan instansi, instansi dimaksud Distro Today
2. Data Responden. Untuk memperoleh bahan-bahan yang digunakan dalam penelitian ini dilakukanlah pengamatan, dan pengumpulan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan proses penelitian ini.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil pengumpulan data, penelitian dan analisa yang peneliti lakukan, aliran sistem dari proses E-Commerce Distri Today Pada tahap ini hasil perancangan berkaitan erat dengan hasil tahap analisis karena pada tahap analisis telah ditemukan fungsi-fungsi dan metode yang digunakan, sehingga *software* dan *hardware* serta antarmuka yang diharapkan. Hasil perancangan program harus sesuai dengan perancangan metode dalam perancangan.

4.2. Sistem Yang Diusulkan

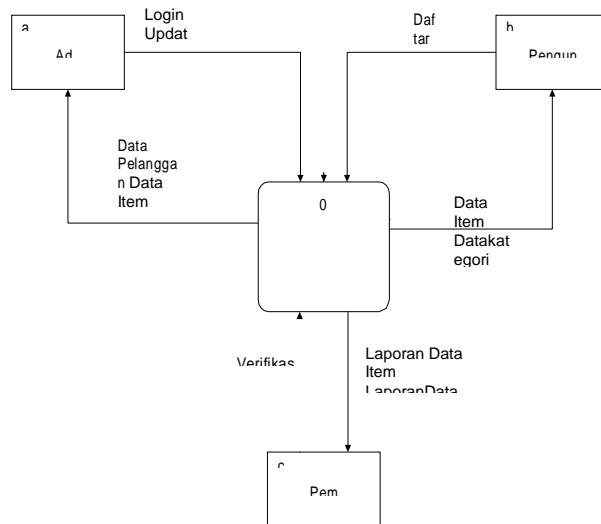
Sesuai dengan kendala-kendala yang di temui pada system yang berjalan dan untuk tercapainya system yang baik, maka diperlukan suatu system yang dapat mempermudah Pelaksanaan E-Commerce Pada Distro Today.

4.3. Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram sering digunakan untuk perancangan sistem, penulis menggambarkan DFD untuk menjelaskan tentang *input* dan *output*.

4.3.1. Diagram Konteks (Context Diagram)

Diagram konteks adalah sebuah gambaran yang sangat umum mengenai sebuah *system* dimana *system* tersebut digambarkan sebagai proses tunggal.

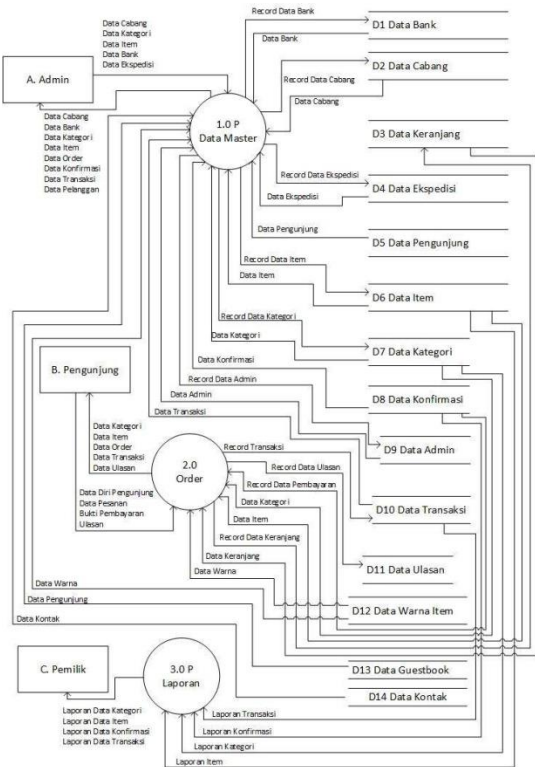


Gambar 2. Diagram Konteks

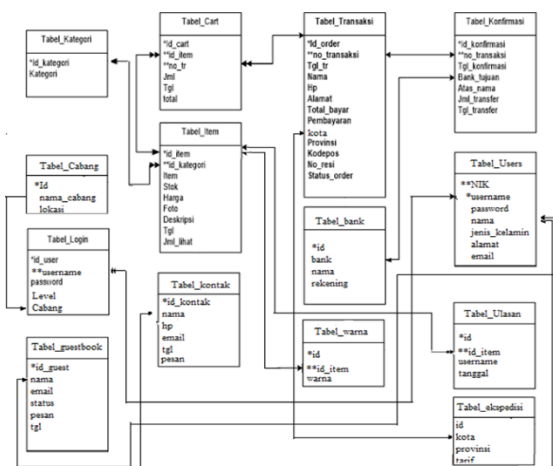
4.3.2. Diagram Nol (Zero Diagram)

Diagram Nol adalah penjabaran dari diagram konteks yang menggambarkan proses dari *data flow diagram*. Diagram nol memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama atau proses yang ada, aliran data, dan eksternal entity (Jeffery L. Whitten, dkk, 2004;326)

Berikut penggambaran Relasi antar Tabel ;



Gambar 3. Relasi Antar Tabel

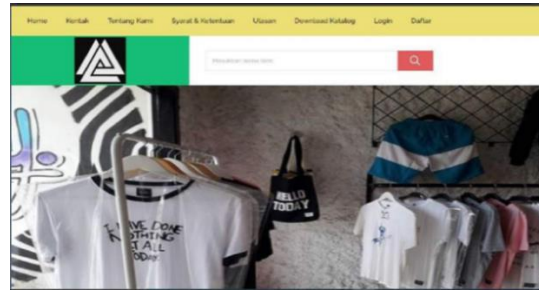


Gambar 4. Relasi Antar Tabel

4.4. Perancangan Antar Muka

Perancangan halaman antarmuka ini dimaksudkan agar di dalam pembuatan website ini tidak menyimpang dari apa yang telah ditetapkan sebelumnya sehingga hasil rancangan yang sudah dirancang dapat berhasil dengan memuaskan. Adapun perancangan antar muka sistem informasi ini dapat digambarkan sebagai berikut :

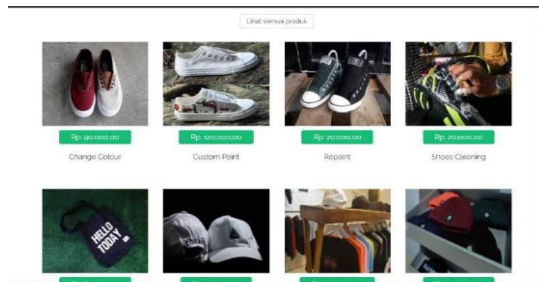
1. Rancangan Menu



Gambar 5. Rancangan Menu

2. Tampilan Halaman Item

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan *user* untuk melihat item yang tersedia pada distro Today.



Gambar 6. Tampilan Halaman Item

V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis di Distro Today, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pemesanan *online* pada distro Today telah berhasil dibuat dengan analisa, perancangan dan desain yang baik dengan berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database PHP MySQL.
2. Pemesanan *online* pada distro Today langkah pertama yang dilakukan Admin menginput data stok barang selanjutnya melakukan Pendataan stokbarang
3. Pemesanan *online* pada distro Today yang dibangun untuk membantu petugas dalam penyimpanan data dan membuat laporan data Distro Today.

4. Keuntungan menggunakan *E-commerce* distro Today ini dapat memberikan informasi berupa data stok barang yang tersedia, data ukuran barang, data penjualan barang, data stok barang yang habis, data jasa yang bisa dipesan barang pengolahan data, kepraktisan dan otomatisasi dalam pemakaiannya, sehingga prosesnya lebih cepat dan efektif.
5. Dengan proses pengolahan yang di lakukan secara komputerisasi seperti pengimputan dan pengkinian serta pencarian data barang yang melakukan penginputan data barang untuk laporan data stok barang, kesalahan pada proses penambahan data serta mempermudah proses pencarian data barang.
6. Dengan adanya penyimpanan data yang sudah berbentuk database, maka kemungkinan tidak akan terjadi duplikasi data.

5.2. Saran

Aplikasi Pengolahan Data Pada Distro Today yang telah penulis buat ini terbuka untuk dapat dikembangkan lagi oleh peneliti lain pada tahap penelitian selanjutnya. Terdapat beberapa saran bagi peneliti selanjutnya berkaitan dengan pengembangan Aplikasi Pengolahan Data ini, antara lain sebagai berikut:

1. *E-commerce* distro Today yang penulis buat masih dalam bentuk sederhana, untuk tahap pengembangan selanjutnya, seperti dibuat lebih mudah dalam dan simple dalam menginput data.
2. Diharapkan pengguna memiliki pengetahuan mengenai penggunaan komputer yang lebih baik agar tidak terjadi kesalahan pada saat menjalankan program.
3. Perlunya pengadaan sarana dan prasarana yang menunjang dalam pemakain aplikasi pengolahan data ini, seperti adanya fasilitas *hardware* dan *software* yang akan menunjang pemakain aplikasi pengolahan data ini serta pengarahan kepada pegawai Distro dalam penggunaan aplikasi ini, supaya penggunaannya akan dirasakan lebih optimal.

4. *E-commerce* pada distro Today ini baru sebatas pengolahan data admin data login, data cabang, data item, data cart, data order, data transaksi, data konfirmasi, data kontak,data.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Alfiyah, Fifit., Rasyid Tarmizi., Aad Adyani Junidar. 2020. "*Perancangan Sistem E-commerce untuk penjualan pakaian pada Toko A&S*". Universitas Raharja, Jurnal Sistem Informasi, Vol.4.
- [2] Susandi, Diki., Sukisno. 2017. "*Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode Objek Oriented pada Distro Dlapak Street Wear*". JSiI (Jurnal Sistem Informasi), Universitas Serang Raya. [Vol. 4 \(2017\)](#).
- [3] Adipati, S. 2018. "*Penggunaan Produk Distro Sebagai Simbol Gaya Hidup Berbusana Kaum Muda (Studi terhadap Remaja Konsumen di Planet Distro dan Orbit Distro Banjarnegara)*". Universitas Negri Semarang, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosiologi dan Antropologi 2018.
- [4] Erwin. 2007. "*Teori Distro*". Jakarta, Sadsocnic Labs Media, 2007.
- [5] Kenneth J. Laudon., Jane P. Laudon. 1998. "*Sistem Informasi Manajemen: The Digital Firm, International Edotion*". New Jersey: Pentise Hall International Inc
- [6] David Baum. 1999. "*Business Links*", *Oracle Magazine* Vol. XIII.
- [7] <https://accurate.id/bisnis-ukm/e-commerce-adalah/>.
- [8] Amalia, Dina. 2018. "*Pengertian Website Secara Lengkap*". <https://idwebhost.com/blog/pengertian-website-secara-lengkap>