



IMPLEMENTASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN BERBASIS ANDROID PADA TOKO OLEH-OLEHKIRANA KOTA PAGAR ALAM

YusiNurmala Sari¹, Muhammad Sul Khan Nurfatih², AgustianPrakarsyah³

^{1,2}Sistem Informasi Universitas SereloLahat, ²Sistem Informasi, UniversitasLembahDempo

^{1,2} Jl. Taman Ribang Kemambang, Bandar Agung, Bandar Jaya, Kec. Lahat, Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan, ³

Jl. Kepahiang - Pagar Alam No.33, Kuripan Babas, Kec. Pagar Alam Utara, Kota Pagar Alam, Sumatera Selatan

Korespondensi Email : yusinurmalasari@unsela.ac.id¹, m.sul Khan.nurfatih@unsela.ac.id²,

agustian.prakarsyah@gmail.com³

ABSTRAK

Media penjualan di toko oleh-oleh kirana masih menggunakan cara yang manual dimana setiap pembeli yang menginginkan oleh-oleh tersebut harus datang secara langsung ke toko kirana sehingga pembeli tidak mengetahui barang apa saja yang tersedia saat ini. Dengan menggunakan e-commerce kegiatan jual beli maupun pemasaran online, di mana e-commerce tersebut akan memperlihatkan adanya kemudahan bertransaksi, pengurangan biaya dan mempercepat proses transaksi. Mengimplementasikan e-commerce untuk membuat aplikasi penjualan online berbasis android. Dengan adanya masalah pada sistem yang sedang berjalan, maka penulis membentuk sistem yang baru. Dengan harapan dapat berjalan dengan optimal sesuai dengan yang di butuhkan Toko Oleh-Oleh Kirana dan memberi manfaat bagi pembeli yang ingin membeli produk-produk, makanan ringan, souvenir, pakaian, minuman khas dari Kota Pagar Alam melihat kondisi permasalahan di atas maka penulis memimplementasikan e-commerce sebagai media penjualan berbasis android pada Toko Oleh-Oleh Kirana sehingga mempermudah pembeli atau wisatawan untuk melihat produk apa saja yang dijual di Toko Kirana, serta melakukan pembeliannya tidak harus datang langsung ke Toko Kirana, melainkan melalui aplikasi penjualan secara online yang telah tersedia.

Kata Kunci : Implementasi E-Commerce, Media penjualan online. Android studio

IMPLEMENTATION OF E-COMMERCE AS AN ANDROID-BASED SALES PLATFORM AT THE KIRANA SOUVENIR SHOP OF PAGAR ALAM CITY

Abstract

The sales media in the Kirana souvenir shop still rely on manual methods, where each buyer who wishes to purchase a souvenir must physically visit the Kirana shop. Consequently, customers are unaware of the available items currently in stock. By utilizing e-commerce for online buying and marketing activities, it can offer convenience in transactions, cost reduction, and expedite the transaction process. The implementation of e-commerce aims to create an Android-based online sales application. Recognizing the existing issues in the current system, the author is developing a new system in hopes of optimizing operations to meet the needs of the Kirana Souvenir Shop and provide benefits to buyers seeking products, snacks, souvenirs, clothing, and local beverages from the city of Pagar Alam. Given the circumstances outlined above, the author is implementing e-commerce as an online sales medium based on Android for the Kirana Souvenir Shop. This initiative aims to ease the process for buyers or tourists to view the available products in the Kirana Shop and make purchases without the necessity of physically visiting the store. Instead, they can utilize the provided online sales application.

Keywords: E-Commerce Implementation, Online Sales Medium, Android Studio

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Kota Pagar Alam adalah salah satu kota di Provinsi Sumatera Selatan yang di bentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2001 (Lembaran Negara RI Tahun 2001 Nomor 88, Tambahan Lembaran Negara RI Nomor 4115), sebelumnya kota Pagar Alam termasuk kota administratif dalam lingkungan Kabupaten Lahat. Kota Pagar Alam berdiri sebagai Kota Otonom dan terpisah dari Kabupaten

Lahat mulai tanggal 21 Juni 2001. Kota ini memiliki luas sekitar 633,66 km² dengan berjarak ± sekitar 298,19 KM jalur darat dari pusat kota Palembang [1].

Kota Pagar Alam kini mulai menjadi kota pariwisata, sehingga banyak wisata lokal maupun wisata mancanegara datang berkunjung ke tempat tempat wisata yang telah di sediakan. Namun berwisata ke pagar alam tidak lengkap apa bila tidak membeli cendramata atau oleh-oleh sebagai tanda kenang-kenangan. Di kota pagar alam ada beberapa toko oleh-oleh yang menyediakan berbagai macam cendramata

dan oleh-oleh khas pagar alam seperti Toko Oleh-oleh HSS, Toko oleh-oleh Andalas, Toko oleh-oleh Telaga Sari, Toko Oleh-oleh Fhaa'Arif dan Toko oleh-oleh Kirana yang memiliki 2 cabang (Kirana 1 di pagar jaya, kirana 2 di tangga 2001) sedangkan Toko kirana berpusat di Jl.Kombes H.Umar, Bangun Jaya, Kota Pagar Alam.

Toko oleh-oleh yang sangat lengkap dan paling banyak di kunjungi pembeli baik itu dari dalam kota hingga luar kota berpusat pada Toko Oleh-oleh Kirana di Jl.Kombes H.Umar, Bangun Jaya, dimana banyak sekali macam oleh-oleh ciri kas Kota Pagar Alam seperti aksesoris, gantungan kunci, baju atau jaket, hiasan atau pajangan dinding, makanan, berbagai macam kopi Pagar Alam dan teh Gunung Dempo yang terjaga keaslian daun nya.

Namun proses penjualannya masih sangat manual, dimana setiap pembeli yang menginginkan oleh-oleh tersebut harus melakukan transaksi secara langsung ke toko kirana sehingga pembeli tidak mengetahui banyak nya stok barang yang tersedia saat ini, sehingga para pembeli atau wisatawan yang tidak memiliki banyak waktu untuk langsung datang membeli oleh-oleh merasa kesusahan untuk mencari cendramata ataupun barang yang menjadi kenang-kenangan dari kota pagar alam, Dengan salah satu penerapan teknologi informasi saat ini sehingga dapat mengimplementasikan e-commerce sebagai media penjualan online berbasis android yang dapat memudahkan para pembeli atau wisatawan yang ingin memesan produk secara jarak jauh (online) karena jangkauan pasaran menjadi lebih luas dan di kenal banyak orang.

Dengan menggunakan e-commerce kegiatan jual beli maupun pemasaran online, di mana e-commerce tersebut akan memperlihatkan adanya kemudahan bertransaksi, pengurangan biaya dan mempercepat proses transaksi. Dengan mengimplementasikan e-commerce di toko oleh-oleh kirana sehingga lebih mudah dalam melakukan jual beli secara online, menyimpan data dan mengelola barang yang tersedia. Sehingga data lebih detail dan aman.

2. Batasan Masalah

Dalam membangun E-Commerce berbasis online pada Toko Oleh-Oleh Kirana Kota Pagar Alam diperlukan batasan – batasan masalah, agar tidak keluar dari topik dan tujuan yang sudah ditetapkan dari awal. Adapun batasan yang menjadi pembahasan adalah sebagai berikut :

- E-commerce yang di rancang berisi informasi produk – produk oleh-oleh dari kota Pagar Alam, harga produk, nomor rekening, berat produk, deskripsi produk, serta jenis – jenis produk yang di simpan dalam beberapa kategori produk.
- Menggunakan metode pengembangan Model RAD.

3. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas maka rumusan permasalahan yang diangkat yaitu: "Bagaimana membangun E-Commerce berbasis online pada Toko Oleh-Oleh Kirana Kota Pagar Alam?"

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun E-commerce sebagai Media Penjualan Berbasis Android Pada Toko Oleh-Oleh Kirana Kota Pagar Alam.

5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media promosi dan penjualan pada Toko Oleh-Oleh Kirana kota Pagar Alam.
- Penelitian ini diharapkan mampu menarik minat konsumen untuk membeli produk pada Toko Oleh-Oleh Kirana kota Pagar Alam.
- Membantu para calon customer yang ingin mengetahui mode/spesifikasi dan harga barang.
- Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu kemudahan akses jual beli antar pemilik usaha dan customer dalam melakukan transaksi jual beli.

KAJIAN TEORI

1. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, Hardware, Software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi [3]. Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang.

2. Implementasi

Browne dan Wildavsky mengemukakan bahwa "implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan". Pengertian implementasi sebagai aktivitas yang saling menyesuaikan [4]

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap sempurna. Menurut Nurdin Usman, implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

3. E-Commerce

e-commerce adalah sistem pemasaran secara atau dengan penggunaan akses internet, situs web, dan aplikasi mobile dan browser yang berjalan pada perangkat mobile dan digunakan untuk transaksi bisnis, secara formal dapat juga berarti adanya transaksi komersial antar organisasi dan antar individu [5]. Pendapat lain menyatakan bahwa e-commerce adalah penggunaan internet dan komputer dengan browser web untuk membeli dan menjual produk, sebagian besar e-commerce terjadi antarbisnis, dan bukan antara bisnis dan konsumen [6]. Cakupan e-commerce sendiri cukup luas yang umumnya mencakup layanan distribusi, penjualan, pembelian, marketing, layanan purna jual dan service dari sebuah produk yang secara keseluruhan dilakukan dalam sebuah sistem elektronika seperti internet atau bentuk jaringan komputer yang lain. E-commerce adalah perpaduan antara jasa dan barang serta kegiatan transaksi yang dilakukan terkait melalui internet yang diharapkan dapat menjadi penggerak untuk memperbaiki perekonomian domestik melalui liberalisasi jasa domestik dan mempercepat integrasi dengan kegiatan produksi global.

4. Android

Android merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat bergerak yang saat ini sangat terkenal dan populer yang digunakan pada ponsel cerdas. Android juga merupakan platform pemrograman yang dikembangkan oleh google untuk smartphone dan perangkat seluler lainnya seperti tablet [7].

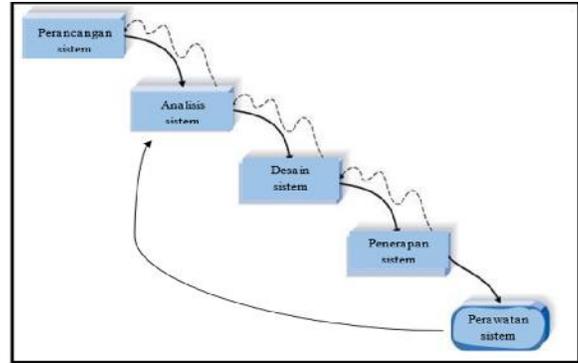
5. Android Studio

Android Studio merupakan perangkat lunak IDE (Integrated Development Environment) atau sebuah Lingkungan Pengembangan Terpadu yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi Android. Android Studio menggunakan bahasa pemrograman Java dan Kotlin sebagaimana yang digunakan pada sistem operasi Android. Sebagai editor kode IntelliJ dan alat pengembang yang serba guna, Android Studio menggantikan IDE pendahulunya yaitu Eclipse ADT (Android Development Tools[8]).

METODOLOGI PENELITIAN

1. Metode Pengembangan Sistem 2

Metode Pengembangan sistem menggunakan Metodologi Waterfall. Metode ini merupakan metode air terjun yang di namakan siklus hidup kalsik (classic life cycle) sering di sebut juga “Linier Sequential Model”, yang muncul pertama kali tahun 1970 [2]. Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki 5 tahapan yang berurutan yaitu: perancangan sistem, analisis sistem, desain sistem, penerapan sistem, perawatan sistem.



(Sumber : <https://bitlabs.id/blog/rad-adalah/>)

Gambar 1. Model RAD

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembuatan sistem penjualan berbasis android untuk Toko Oleh-oleh Kirana menggunakan metode dimana metode analisis SWOT. Analisis sistem terdiri dari beberapa aspek yang biasa dikenal dengan analisis SWOT yaitu: Analisis kekuatan (Strength), Analisis Kelemahan (weakness), Analisis Peluang (opportunities), Analisis Ancaman (threat).

adapun penjabaran analisis Swot adalah sebagai berikut :

a. Analisis Kekuatan (Strength)

Pusat Kekuatan yang dimiliki Toko Kirana. Toko Oleh-oleh yang lengkap dengan berbagai macam produk oleh-oleh khas Kota Pagar Alam seperti aksesoris, pakaian, makanan ringan (snack) serta berbagai macam minuman khas Kota Pagar Alam.

b. Analisis Kelemahan (weakness)

Kelemahan yang ada di Toko Oleh-oleh Kirana adalah sistem penjualannya masih sangat manual, dimana setiap pembeli yang menginginkan oleh-oleh dari toko kirana harus datang langsung ke tempat.

c. Analisis Peluang (opportunities)

Mengimplementasikan E-Commerce di Toko Kirana sehingga lebih mudah dalam melakukan penjualan secara online sehingga jangkauan pasar menjadi lebih luas hingga keluar daerah dan lebih banyak dikenal orang.

d. Analisis Ancaman (threat)

Banyak saingan antar toko oleh-oleh yang ada di Kota Pagar Alam yang juga menjual berbagai macam produk khas Pagar Alam.

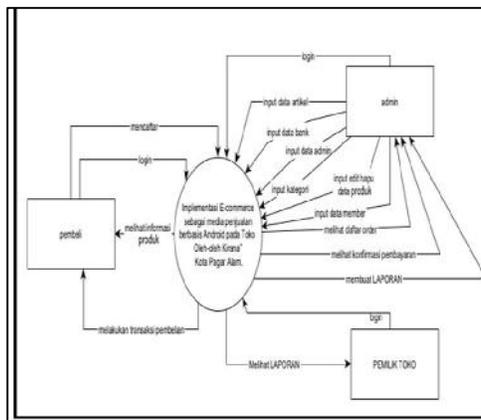
1. Perancangan

a. Data Flow Diagram (DFD)

DFD adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu

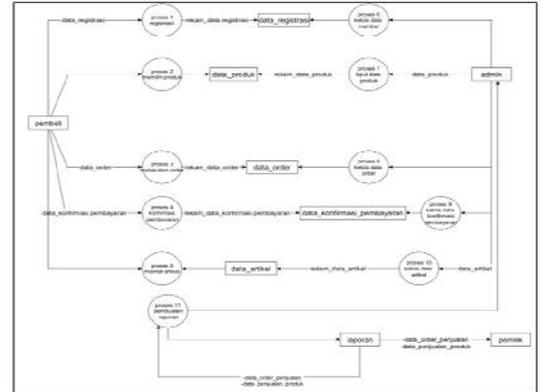
dalam menggambarkan atau menjelaskan DFD ini sering disebut jugadengan nama Bubble chart, Bubble diagram, model proses, diagram alur kerja, atau mode fungsi[9]. Diagram arus data atau DFD adalah suatu gambaran grafis suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk-bentuk simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan.

J) Diagram Konteks
 Diagram konteks merupakan level tinggi DFD yang menggambarkan keseluruhan input kesistem atau keseluruhan output dari sistem. Diagram konteks yang di dalamnya terdapat 3 terminator yaitu admin atau karyawan melakukan semua pengolahan data dan aktifitas yang ada di dalam sistem, pembeli dapat melihat informasi dan barang yang tersedia, serta melakukan transaksi sedangkan pemilik toko dapat melihat laporan data penjualan pada toko kiranya



Gambar 2 Diagram Konteks

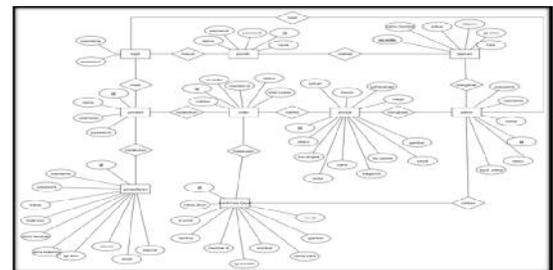
J) Diagram Nola tau Level Zero
 Diagram zero memberikan pandangan secara menyeluruh tentang sistem yang di jalani menggunakan fungsi-fungsi utama sebagai proses aliran data dan eksternal entity. Diagram level zero ini terdapat 3 entitas yaitu Admin atau karyawan, yang menginputkan beberapa kegiatan dan membuat laporan, User/ pembeli, dapat mengakses kegiatan yang ada di aplikasi, dan Pemilik Toko menerimalaporan yang telah di buat oleh HG admin.



Gambar 3 Diagram Level Zero

b. Entity Relationship Diagram (ERD)

Dalam perancangan Basis Data yang akan digunakan dalam pembuatan sistem yaitu menggunakan perancangan entity relationship diagram (ERD) adapun bagian perancangan basis data seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 4 Entity Relationship Diagram (ERD)

2. Tampilan Hasil

Tampilan hasil dari sebuah sistem yang telah di buat menjadi aplikasi, berikut tampilan dari home admin, home user dan laporan Order Produk, Laporan Penjualan Produk.



Gambar 5 Tampilan Halaman Admin



Gambar 6 Tampilan Beranda User



Gambar 7 Product Order Report



Gambar 8 Product Sales Report

3. Pengujian Black Box Testing

Black box testing merupakan menguji perangkat lunak dari spesifikasi fungsional. pengujian dimaksud untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Tahap pengujian (testing) dilakukan setelah semua tahap pembuatan (assembly) telah selesai dibangun dengan menjalankan aplikasi.

Tabel 1 Balck Box testing

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Ket
1	Mengosongkan <i>username</i> dan <i>password</i> lalu klik login	Sistem akan menolak	Berhasil
2	Login dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	Sistem akan menampilkan sebuah pemberitahuan jika <i>user</i> dan <i>password</i> salah	Berhasil
3	Login dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	Maka akan masuk ke beranda <i>admin</i>	Berhasil
4	Klik menu data artikel	Maka akan menampilkan halaman data artikel	Berhasil
5	Klik menu data bank	Maka akan menampilkan halaman untuk <i>Meinputkan</i> data bank	Berhasil
6	Klik menu data admin	Maka akan menampilkan halaman untuk <i>Meeditkan</i> data admin	Berhasil
7	Klik menu peroduk kategori	Maka akan menghapus data kategori	Berhasil
8	Klik menu data produk	Maka akan menampilkan halaman data produk	Berhasil
9	Klik data order	Maka akan menampilkan halaman untuk <i>Meinputkan</i> data order	Berhasil
11	Klik menu konfirmasi bayar	Maka akan menampilkan halaman konfirmasi pembayaran	Berhasil
12	Klik menu laporan	Maka akan menampilkan halaman data laporan	Berhasil

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian-uraian yang telah penulis jelaskan pada bab sebelumnya, Implementasi E-commerce sebagai media penjualan berbasis Android pada Toko Oleh-oleh Kirana, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

- E-commerce sebagai media penjualan berbasis Android pada Toko Oleh-oleh Kirana telah berhasil di bangun, menggunakan Bahasa pemrograman php serta myql sebagai server untuk menyimpan databasenya.
- E-commerce sebagai media penjualan berbasis

Android pada Toko Oleh-oleh Kirana telah berhasil di bangun, menggunakan metode waterfall dengan lima langkah yaitu analisis desaiin.

“DFD.”<http://www.javanetmedia.com/2017/08/pengertian-ellipse-dan-fungsinya.html>.

SARAN

Untuk mengembangkan lebih lanjut maka penulis memberikan saran yang dapat membantu tokoh oleh-oleh Kirana dalam pengembangan aplikasi ini :

- a. Perlunya penambahan fitur agar system ini dapat lebih optimal seperti penambahan fitur ongkos kirim agar lebih memudahkan pembeli mengetahui jumlah keseluruhan total pesanan.
- b. Untuk masalah kewanitaan transaksi diharapkan dapat melibatkan pihak ke tiga sebagai perantara transaksi antara pembeli dan pihak toko agar lebih terjamin.

DAFTAR PUSTAKA

http://www.pagaralamkota.go.id/?page_id=3696, “Pagar Alam.”

S. Handayani,
“Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. ILKOM Jurnal Ilmiah, 10(2), 182–189. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310>,” Ilk. J. Ilm., vol. 10, no. 2, pp. 182–189, 2018.

Diaraya, “Desain Flowchart Pemrosesan Transaksi Perusahaan Pada Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Komputer,” J. Mat. Stat. dan Komputasi, vol. 13, no. Vol 13, No 2 (2017): January 2017, pp. 141–146, 2017, [Online]. Available: <http://journal.unhas.ac.id/index.php/jmsk/article/view/3500>.

H. S. Jaya, A. T. Agustin, and ..., “Perancangan Aplikasi E-Library Berbasis Web Pada Smk Negeri 2 Pagar Alam,” J. Sist., vol. 4, no. 1, pp. 49–58, 2021, [Online]. Available: <https://www.ejournal.lembahdempo.ac.id/index.php/SISKOMTI/article/view/157%0Ahttps://www.ejournal.lembahdempo.ac.id/index.php/SISKOMTI/article/download/157/124>.

“implementasi.” <https://www.suara.com/news/2021/02/09/175201/apa-itu-implementasi-tujuan-dan-contoh-penerapannya>.

“ecommerce.” <https://www.google.com/search?q=dampak++negatif+ecommerce&sxsrf=APqWBuyqOxNZluiMsg41jcdzidHMnMXDQ%3A164699>.

“media.” <https://mediaindonesia.com/humaniora/451206/pengertian-jenis-jenis-serta-fungsi-media>.

“konsep.” <https://media.neliti.com/media/publications/78494-ID-konsep-sistem-informasi.pdf>.