

APLIKASI PENJUALAN BATU GIOK SECARA ONLINE

Reza Safrianda¹⁾, Iqbal²⁾ dan Sriwinar³⁾

¹⁾ Mahasiswa Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim

^{2,3)} Dosen Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Almuslim

e-mail: saf.reza12@gmail.com

Abstrak — Penjualan secara online atau yang lebih dikenal dengan istilah e-commerce merupakan suatu kontak transaksi antara penjual dan pembeli menggunakan media internet, tujuannya adalah untuk mempermudah proses transaksi dan meningkatkan pendapatan usaha, dimana dengan penerapan sistem penjualan dengan e-commerce akan lebih mempermudah serta dapat lebih menghematan biaya. Salah satu proses yang dapat dilakukan dengan sistem e-commerce adalah penjualan batu giok, yang mana dapat diterapkan dengan pembuatan sebuah aplikasi penjualan secara online. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk merancang sebuah sistem penjualan secara online berbasis website, dimana pembuatan aplikasi dapat dilakukan dengan pemanfaatan bahasa pemrograman PHP, dengan editor pengembang sistem menggunakan Dreamweaver dan xampp.

Kata Kunci— Aplikasi, E-Commerce, PHP, Batu Giok.

I. PENDAHULUAN

Kegiatan ekonomi tidak bisa dipisahkan dengan manusia. Karena manusia sebagai makhluk sosial mempunyai banyak sekali kebutuhan sehari-hari yang harus dipenuhi. Hal itulah yang menyebabkan dunia ekonomi berkembang dengan cepat. Seiring dengan perkembangan teknologi dan daya beli masyarakat, semua kegiatan ekonomi yang ada dapat dilakukan dari rumah dengan menggunakan perangkat elektronik yang berteknologi tinggi. Oleh karena itu, orang-orang yang ahli dan bergerak di bidang ekonomi berlomba-lomba untuk membuat suatu cara agar memudahkan konsumen untuk bertransaksi.

Seperti yang kita ketahui banyak konsumen yang sibuk dengan kegiatannya. Dengan kesibukan itu kadang kala ada hal yang biasa dilakukan secara rutin sering terlupakan dengan kesibukannya itu. Penulis mengambil satu contoh seorang konsumen yang bekerja dengan komputer, sering kali waktunya habis di hadapan komputer saja. Untuk berbelanja keperluan sehari-hari terkadang terlewatkan karena kekurangan waktu. Untuk itu diperlukan suatu aplikasi yang memudahkan seorang konsumen yang mempunyai waktu yang sedikit untuk dapat melakukan kegiatan jual beli. Jadi tanpa harus keluar rumah untuk berbelanja, konsumen dapat melakukan kegiatan jual beli di depan PC (Personal Computer). Tentu saja komputer tersebut harus terhubung dengan internet yang menyediakan pelayanan secara online yang berbentuk e-commerce (penjualan secara online).

Hal yang sama penulis duga juga terjadi pada aktivitas usaha penjualan Batu cincin Giok. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk membangun sebuah situs penjualan batu Giok secara online, dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di internet. Penyajian tampilan yang interaktif akan membuat konsumen tertarik untuk membeli batu cincin jenis giok tersebut melalui situs yang telah penulis buat.

II. LANDASAN TEORI

Menurut Jogiyanto (2004), menerangkan bahwa “aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data”. Jogiyanto menambahkan aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal.

E-commerce adalah kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (consumer), manufaktur (manufactures), service provider dan perdagangan perantara (intermediaries), dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (computer network) yaitu internet (Berkatulloh dan Prasetyo, 2005).

Internet (Interconnected Network) terbentuk jaringan – jaringan komputer yang saling terkoneksi satu sama lain. Internet memungkinkan orang – orang atau perusahaan – perusahaan di seluruh dunia untuk saling berkomunikasi satu sama lain secara efektif dan murah. Dengan kata lain seseorang yang memiliki akses internet dapat berkomunikasi langsung dengan seseorang yang memiliki akses internet dapat berkomunikasi langsung dengan seseorang lain, membuat informasi yang bermanfaat bagi orang lain, menemukan informasi – informasi yang disediakan orang lain atau menjual dan membeli produk – produk tertentu dengan biaya yang minimum dengan jaringan yang terhubung secara global (McLeod Dan Shell, 2004).

PHP adalah singkatan dari PHP: Hypertext Preprocessor, yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kali tahun 1994. Pada awalnya PHP adalah singkatan dari Personal Home Page Tools.

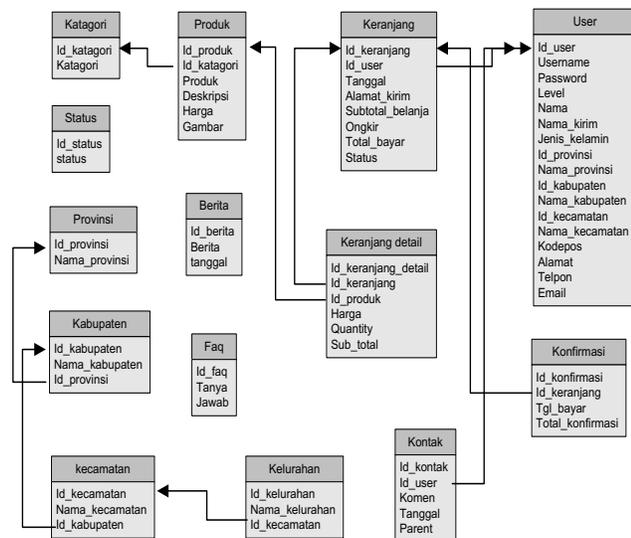
Selanjutnya diganti menjadi FI (Forms Interpreter). Sejak versi 3.0, nama bahasa ini diubah menjadi PHP: Hypertext Preprocessor dengan singkatannya PHP, (Sumber <https://wikibook.org>).

III. METODELOGI PENELITIAN

A. Perancangan Sistem

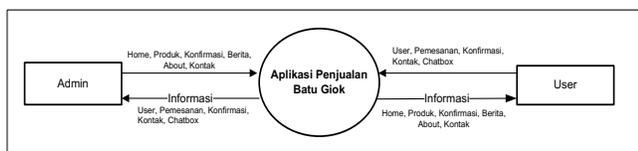
Perancangan sistem adalah proses untuk menghasilkan pengolahan data yang berbasis komputer dengan memberikan gambaran secara umum kepada pemakai tentang sistem baru yang diusulkan untuk memecahkan masalah yang ada. Maka dari itu, penulis membuat sebuah sistem baru untuk proses penjualan batu giok.

B. Relasi Antar Tabel



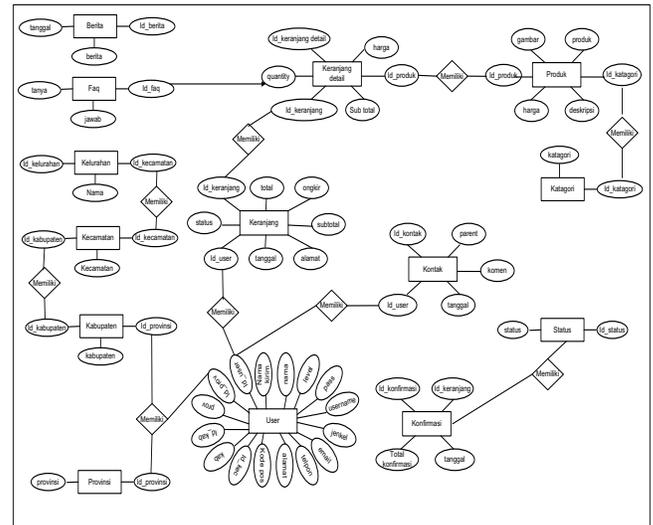
Gambar 1. Relasi antar tabel

C. Diagram Kontek



Gambar 2. Diagram Konteks

D. Perancangan Entity Relational Diagram (ERD)



Gambar 3. Entity Relational Diagram.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

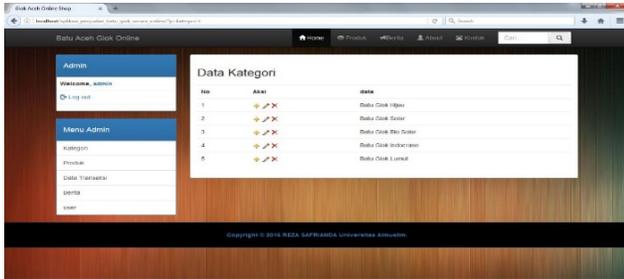
Pengujian yang dilakukan dengan menguji aplikasi web dengan menggunakan peramban web, baik dengan localhost maupun secara online dengan menggunakan hosting gratis. Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus sample uji yang telah dilakukan maka hasil pengujian dapat memberikan kesimpulan bahwa aplikasi penjualan batu giok secara online dapat berjalan dengan baik dan sesuai kebutuhannya dan juga dapat menghasilkan output yang diharapkan, walaupun terbatas hanya pada pengujian yang minimal.

Meski pengujian yang dilakukan masih terbilang minimal namun perangkat lunak bebas dari kesalahan sintak dan secara fungsional dapat mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan dan sudah dapat mewakili pengujian fungsionalitas yang lainnya.

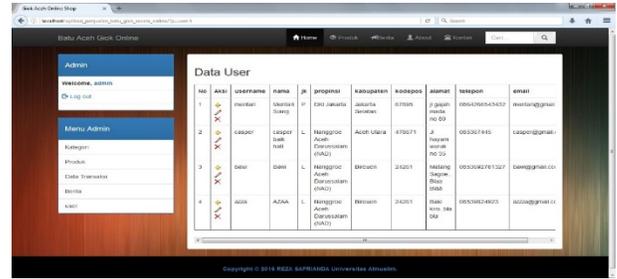
Berdasarkan pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi penjualan batu giok secara online, maka pengujianya dilakukan peramban web, adapun hasil pengujian adalah sebagai berikut :



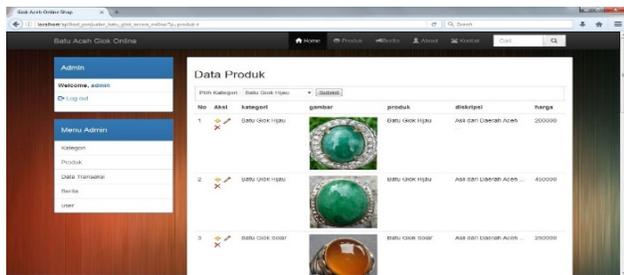
Gambar 4. Implementasi halaman home admin



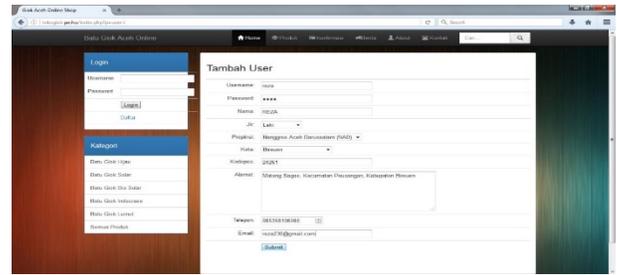
Gambar 5. Implementasi halaman katagori admin



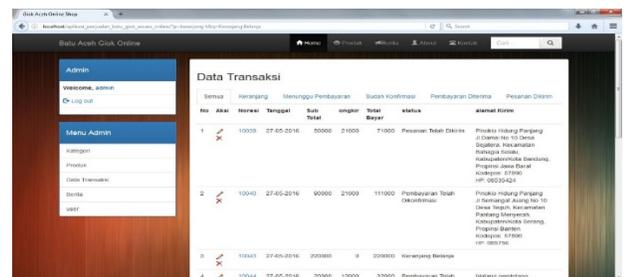
Gambar 9. Implementasi halaman data user admin



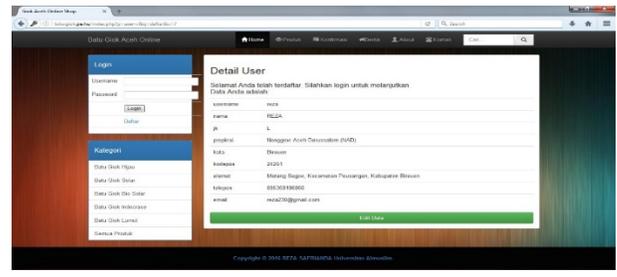
Gambar 6. Implementasi halaman produk admin



Gambar 10. Implementasi halaman pendaftaran user



Gambar 7. Implementasi halaman transaksi admin



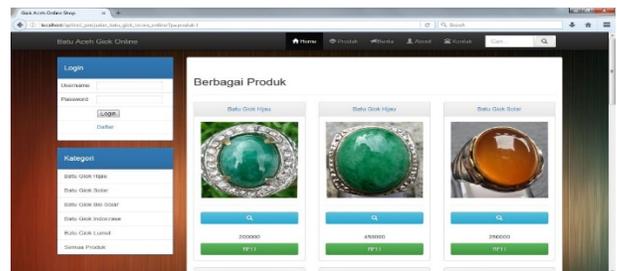
Gambar 11. Implementasi halaman data user



Gambar 8. Implementasi halaman berita admin



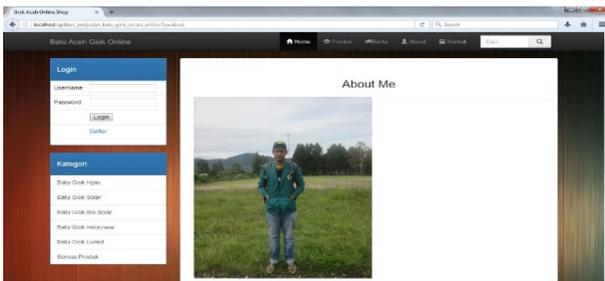
Gambar 12. Implementasi halaman home user



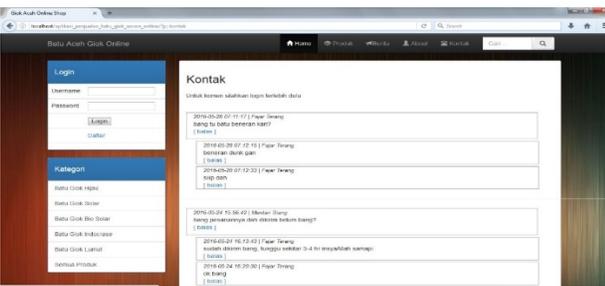
Gambar 13. Implementasi halaman produk user



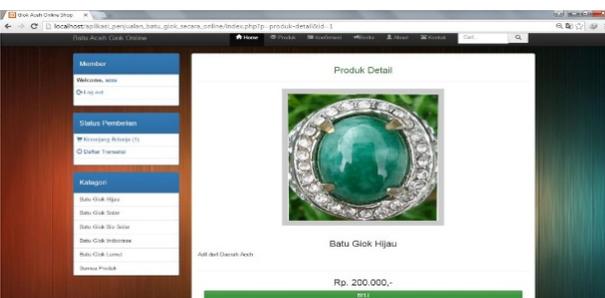
Gambar 14. Implementasi halaman berita user



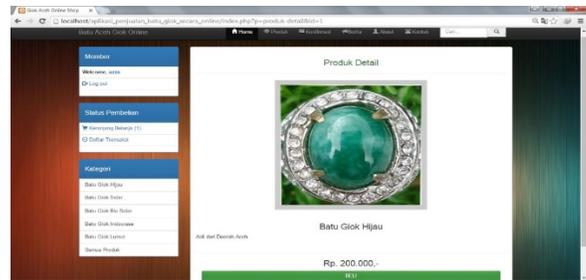
Gambar 15. Implementasi halaman about user



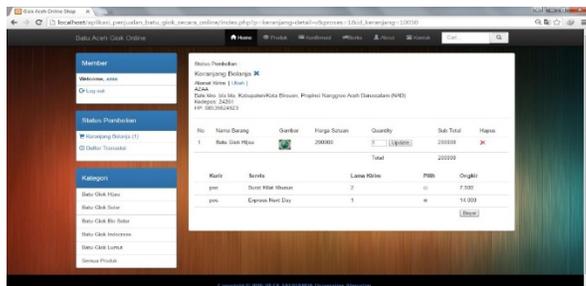
Gambar 16. Implementasi halaman kontak user



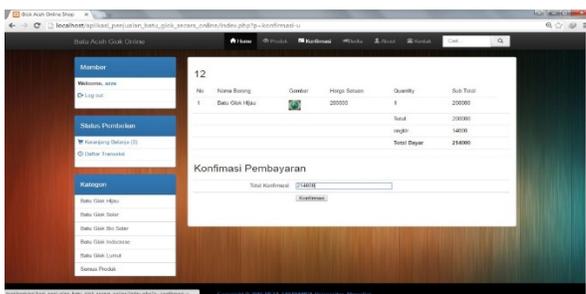
Gambar 17. Implementasi halaman pembelian



Gambar 18. Implementasi halaman status pembelian



Gambar 19. Implementasi halaman keranjang belanja



Gambar 20. Implementasi halaman konfirmasi pembayaran.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari keseluruhan bab dalam skripsi ini, adapun kesimpulan yang dapat diambil dari skripsi aplikasi penjualan batu giok secara online adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi penjualan batu giok secara online yang dibuat sesuai dengan pengembangan sistem berbasis web berdasarkan permasalahan serta analisa dengan metode pengembangan sistem yang ada.
2. Aplikasi ini dibuat sebagai sebuah aplikasi berbasis web yang dipergunakan untuk melakukan proses penjualan produk-produk yaitu batu giok aceh.
3. Aplikasi penjualan batu giok yang dibuat dapat dijadikan media informasi dan aplikasi e-commerce penjualan batu giok secara online, serta dapat melakukan fungsi proses transaksi penjualan secara online.
4. Aplikasi ini dirancang dengan tampilan rancangan antar

muka yang mudah dimengerti dan dipahami dengan penyediaan menu-menu yang menarik.

5. Aplikasi ini dibuat pada platform website yang bisa dijalankan pada semua perambah web, semisalkan Mozilla, chrome, opera dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2005, Analisis dan Desain Sistem Informasi, dan Penjualan, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- A.S Rossa. Shalahuddin .M, Rekayasa Perangkat Lunak, Modula, Bandung. 2011
- Haryanto, B, 2004, Rekayasa Sistem Berorientasi Objek, Informatika, Bandung
- Nugroho, B, 2004, Rekayasa Sistem Berorientasi Objek, Informatika, Bandung.
- Prasetio Adhi. (2012). Buku Pintar Pemograman Web. Mediakita Jakarta.
- Sammerville, 2013, Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak), Jilid 2, Erlangga, Jakarta.
- Sholiq, 2006, Permodelan Sistem Berorientasi Objek dengn UML, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sridadi, Bambang. (2005), Perkembangan Teknologi Informasi, Simulasi Komputer, Bandung.