

# **APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN DAN PEMESANAN PRODUK BERBASIS WEB PADA CV. CAKCUK SURABAYA**

**Said Ilham Nur Efendy**

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
saidilham21@gmail.com

## ***Abstract***

*CV. Cakcuk Surabaya is a place to produce clothing and market accessories that focus on better service by prioritizing customer satisfaction and quality of goods produced well. Therefore CV. Cakcuk Surabaya needs a more effective and efficient information system so that the promotion and marketing process can expand and faster and need information media to communicate with customers efficiently. In addition CV. Cakcuk Surabaya presents a new innovation in clothing sales and accessories with web-based e-Commerce system.*

*The method used in system development is using Unified Modeling Language (UML) tool as modeling language. The output of this research produce a website-based marketing media with E-Commerce system for CV. Cakcuk Surabaya so that the available communication facilities are more efficient for the customers.*

**Keywords** : Sales and Order Information System, E-commerce, E-Business, UML, Order Design.

## ***Abstrak***

CV. Cakcuk Surabaya adalah suatu tempat untuk memproduksi pakaian dan memasarkan aksesoris yang berfokus pada pelayanan yang lebih baik dengan mengutamakan kepuasan pelanggan dan kualitas barang yang dihasilkan secara baik. Oleh karena itu CV. Cakcuk Surabaya membutuhkan sistem informasi yang lebih efektif dan efisien agar proses promosi dan pemasaran bisa meluas dan lebih cepat serta perlu media informasi untuk berkomunikasi dengan pelanggan secara efisien. Selain itu CV. Cakcuk Surabaya menghadirkan inovasi baru dibidang penjualan pakaian dan aksesoris dengan sistem e-Commerce berbasis web.

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu menggunakan tool Unified Modeling Language (UML) sebagai bahasa pemodelannya. Output dari penelitian ini menghasilkan suatu media pemasaran berbasis website dengan sistem E-Commerce bagi CV. Cakcuk Surabaya sehingga sarana komunikasi yang tersedia lebih efisien bagi pelanggan.

**Kata kunci** : Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan, E-commerce, E-Business, UML, Order Desain.

## 1. PENDAHULUAN

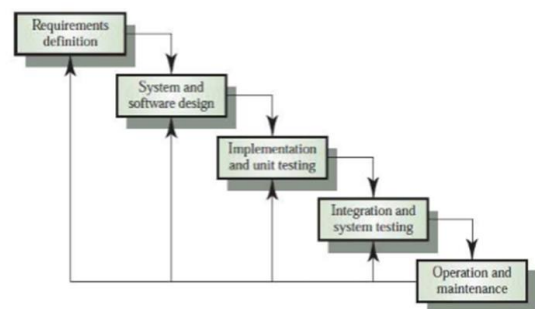
CV. CAKCUK SURABAYA berdiri tahun 2010, merupakan perusahaan yang bergerak dibidang industry pakaian dan aksesories. Ada beberapa kategori pakaian yang diproduksi antara lain kaos oblong, kaos reglan, kaos lengan panjang, baju berkerah, jaket dan aksesories yang diproduksi mencakup beberapa kategori antara lain mug, piring hias, gantungan kunci, kartu mainan, dan dompet. Proses penjualannya yaitu membuat produk sendiri dan mengerjakan barang sesuai permintaan pesanan konsumen.

Perusahaan ini dalam melakukan kegiatannya menggunakan proses konvensional saat konsumen ingin memesan produk. Konsumen diharuskan untuk mengirim desain produk yang di inginkan dan rincian pesannya melalui facebook/instagram kepada pihak perusahaan. Pengiriman informasi tersebut seringkali menimbulkan masalah contohnya seperti desain dan rincian pesanan yang dikirim untuk perusahaan sering tidak sesuai dengan apa yg dibutuhkan oleh konsumen.

Dalam masalah yang dihadapi oleh perusahaan CV. CAKCUK SURABAYA tersebut maka dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis *website*. Selain itu melalui *website* dapat mengakses informasi yang dibutuhkan konsumen untuk produk-produk yang di inginkan. Hubungan bisnis yang dipakai Business to Consumer yaitu perdagangan antar pelaku usaha bisnis dengan konsumen. Pelanggan dapat memperkirakan pesannya dalam waktu yg di inginkan. Tidak hanya itu saja, keberadaan *website* akan dapat memperluas jangkauan pemasaran perusahaan ini,

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk mengembangkan simulasi sistem adalah SDLC. SDLC (*Software Development Life Cycle*) atau disebut juga *waterfall* merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk memelihara dan menggunakan sistem informasi. SDLC terdiri dari beberapa tahap diantaranya: rencana (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*), dan pemeliharaan (*maintanance*).



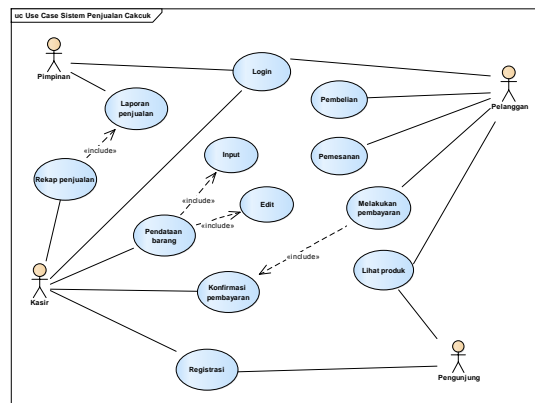
Model pengembangan sistem SDLC

Secara garis besar pengembangan sistem penjualan. Tahap pertama yang perlu dilakukan adalah mendefinisikan kebutuhan fungsional sistem. kebutuhan ini berfungsi mendefinisikan hal-hal yang dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Pengunjung dapat melihat produk.
2. Pengunjung dapat mendaftar sebagai pelanggan.
3. Pelanggan dapat melihat produk.
4. Pelanggan bisa melakukan login.
5. Pelanggan bisa melakukan pemesanan.

6. Pelanggan melakukan pembayaran setelah melakukan pemesanan.
7. Kasir bisa melakukan login.
8. Kasir dapat menginputkan barang, stok barang, dan menampilkan barang.
9. Kasir bisa mengedit.
10. Kasir bisa menghapus.
11. Kasir dapat mengkonfirmasi pembayaran.
12. Kasir dapat merekap penjualan.
13. Pimpinan dapat melihat laporan penjualan.

Berdasarkan penelitian pada permasalahan yang tertera diatas, sistem penjualan ini dapat mendukungnya, maka dapat dibuat use case diagram sebagai berikut.



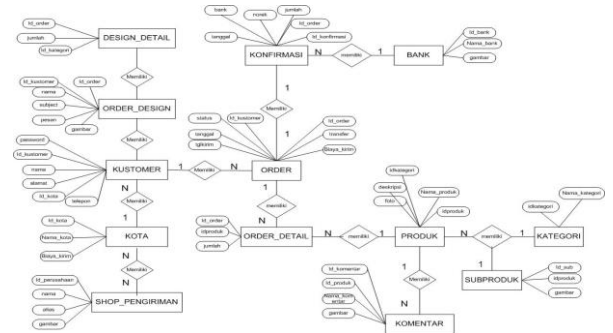
Use Case Diagram

## 2.1 Entity Relationship Diagram

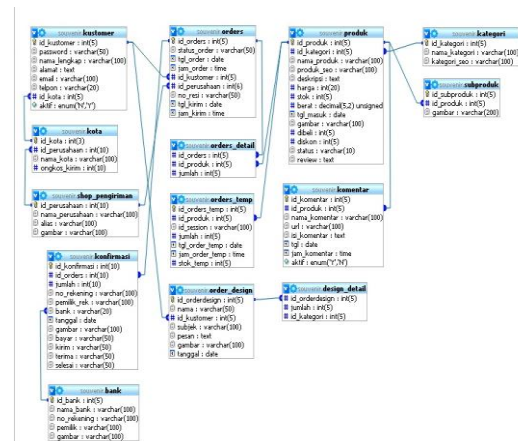
*Entity-Relationship* yaitu suatu model perancangan data base yang bisa diartikan sebagai entitas dan relasi, kedua komponen ini di deskripsikan lebih jauh melalui sebuah atribut atau propertis. Entitas merupakan individu yang mewakili sesuatu eksistensinya. Relasi menunjukkan adanya

hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.

Dalam pengembangan sistem informasi web dibutuhkan erd sebagai berikut.



Dari rancangan ERD Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan pada gambar 3.12 diatas, terlihat rancangan database yang akan dibangun. Setelah ERD ini dibuat maka dapat dibuatlah Physical Data Model sebagai berikut :



## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui kinerja sistem yang telah dibuat, apakah yang direncanakan sesuai dengan apa yang dibutuhkan sistem informasi tersebut. Hasil pengujiannya akan

memberikan informasi mengenai kelebihan dan kekurangan sistem yang telah dibuat.

Setelah didapatkan hasil pengujian, Dilakukanlah analisa tentang kelebihan dan kekurangan sistem. Kemudian juga dilakukan analisa mengenai penyebab kekurangan dari sistem tersebut.

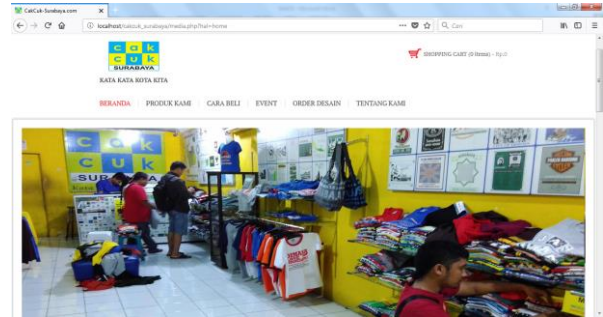
Setelah perencanaan dan pembuatan sistem maka langkah selanjutnya yaitu uji coba terhadap aplikasi yang dibuat. Untuk melakukan uji coba aplikasi di perlukan beberapa sistem pendukung, diantaranya :

- A. PC dengan OS windows 7 32 bit.
- B. Xampp versi 1.7.3.
- C. My SQL
- D. Browser Mozilla atau Google Chrome

Implementasi antarmuka dilakukan setiap halaman yang dibuat baik. Aplikasi frontend yang dibangun digunakan untuk pelanggan login dan berbelanja maupun aplikasi backend yang digunakan admin untuk proses input dan transaksi. Berikut ini beberapa tampilan antar muka yang telah di implementasikan.

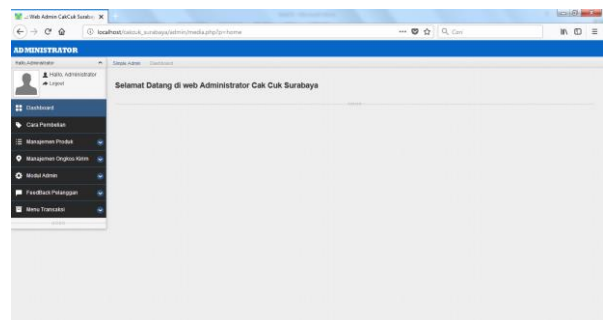
### 3.1. Antar Muka Aplikasi Frontend

Antar muka aplikasi frontend terdiri dari menu barang, keranjang belanja untuk pelanggan dan proses login dan register. Untuk bisa melakukan proses transaksi pelanggan diharuskan melakukan registrasi terlebih dahulu menjadi member. Implementasi menu utama dapat digambarkan seperti gambar berikut .



### 3.2. Antar Muka Aplikasi Backend

Antar muka aplikasi *backend* terdiri dari modul yang digunakan oleh pihak admin untuk melakukan beberapa proses dalam menunjang web tersebut. Proses yang dilakukan diantaranya melakukan input master produk, kontrol stock, control transaksi.



## 4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis, perancangan, dan pengujian Aplikasi E-Commerce Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web pada CV. CakCuk Surabaya, maka kesimpulannya sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pemesanan dan promosi usaha penjualan produk CV CakCuk Surabaya.
2. Kerja sistem aplikasi ini memberikan sarana bagi pelanggan untuk membuat kaos dengan desain sendiri.

3. Pengolahan data pemesanan order sudah terkomputerisasi dengan sistem order online dan pembayaran online.

## 5. SARAN

Dalam pengembangan program tersebut dibutuhkan saran sebagai berikut:

1. Sistem ini memerlukan pengembangan program yang lebih lanjut agar mendapatkan hasil yang maksimal.
2. Sistem yang dibuat akan lebih menarik jika tampilan dan desain aplikasi di buat lebih menarik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

Chaniago, Muhammad Benny&Nuryanto, Asep. 2017. Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web E-Commerce Pada UMKM Binaan HPP Kabupaten Pengandaran (Studi Kasus UMKM Simpati Collection). Jurnal Masyarakat Informatika Indonesia.Vol 2 No 2. Hal 53-59.

Kosasi, Sandy. 2015. Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Produk Pembuatan Kue. CSRID Journal. Vol 7 No. 1. Hal 55-65.

Putra, Ondra Eka. 2016. Implementasi E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Keramik Menggunakan Bahasa Pemrograman Php. Vol. 6 No. 2. Hal.32-39.

Haerulah, dkk. Aplikasi E-Commerce Penjualan Souvenir Pernikahan Pada Toko "Xyz". Vol 4 No. 1. Hal 43-47.

Media.Yogyakarta. Jogiyanto, 2005. Analisis dan desain sistem informasi. Andy. Yogyakarta.

Hastanti, Rulia Puji. 2011. Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. ISSN: 2302-5700. *IJNS – Indonesia Journal on Networking and Security*.