

Implementasi Aplikasi Ecommerce Di “Mei–Mei Plaza” Berbasis Web Mobile

Implementation of Ecommerce Applications at "Mei-Mei Plaza" Based on Mobile Web

Martin Pratama Naingolan¹, Ratih Puspasari²

^aMahasiswa Universitas Potensi Utama, Jl.K.L Yos Sudarso KM 6.5 Tj.Mulia, Medan, 20241, Indonesia

^bDosen Universitas Potensi Utama, Jl.K.L Yos Sudarso KM 6.5 Tj.Mulia, Medan, 20241, Indonesia

E-mail: martinnaingolan1234@gmail.com¹ puspasariatih21@gmail.com²

ABSTRAK

Mei–Mei Plaza adalah suatu usaha yang bergerak di bidang penjualan produk smartphone, sparepart smartphone dan laptop. Pelayanan penjualan dan pemesanan masih mengalami banyak kendala, dimana customer hanya bisa melakukan pemesanan barang melalui whatsapp atau dengan cara datang langsung ke Mei–Mei Plaza. Biasanya customer datang dengan membawa catatan yang berisi mengenai barang yang ingin dipesan, kemudian customer tersebut menunggu pesannya hingga selesai. Kadang customer pulang terlebih dahulu dan kembali lagi untuk mengambil pesannya. Hal ini mengakibatkan customer harus bolak balik ke Mei–Mei Plaza. masalah seperti ini juga dapat mengakibatkan customer merasa kecewa terhadap adanya pelayanan, karena tidak adanya informasi yang akurat dari pihak Mei–Mei Plaza terhadap customer. Dengan melihat kondisi dan permasalahan yang ada maka penelitian ini dianalisis dan dirancang sebuah aplikasi penjualan produk dengan berbasis android. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti akan membuat sistem informasi penjualan online atau yang lebih sering disebut dengan e-commerce. Sistem yang dibuat bertujuan untuk meningkatkan penjualan produk dan meningkatkan kepuasan pelanggan karena tidak perlu datang langsung ke Mei–Mei Plaza.

Kata Kunci : Penjualan, E-commerce, Android, PHP, Mysql

ABSTRACT

Info Artikel :

Disubmit: 18 Agustus 2024

Direview: 19 September 2024

Diterima : 12 Oktober 2024

Copyright © 2024 - Journal UPU. All rights reserved..

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di Indonesia yang saat ini sudah sangat kompleks dan maju serta dapat menuntut orang-orang yang bergerak di bidang industri, perusahaan, dan pendidikan terutama pada bidang bisnis (Arief Muhammad, 2021). Untuk itu agar dapat menghasilkan sistem kinerja yang baik dan efektif suatu perusahaan dapat memberikan pelayanan yang baik, serta dibutuhkannya sumber daya manusia dan sumber daya lainnya seperti perangkat sistem informasi dan teknologi informasi (Sonti Lena, 2020). Penjualan meliputi barang yang sudah dibeli dan disimpan untuk dijual kembali. Dalam hal ini, untuk memenuhi persediaan barang pada sebuah usaha dagang dalam melakukan pembelian dan selanjutnya barang yang dibeli akan dijual kembali kepada konsumen. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka penjual harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik untuk memudahkan konsumen. (Yeni Anggraini : 2020)

Mei–Mei Plaza adalah suatu usaha yang bergerak di bidang penjualan produk smartphone, sparepart smartphone dan laptop. Pelayanan penjualan dan pemesanan masih mengalami banyak kendala, dimana customer hanya bisa melakukan pemesanan barang melalui whatsapp atau dengan cara datang langsung ke Mei–Mei Plaza. Biasanya customer datang dengan membawa catatan yang berisi mengenai barang yang ingin dipesan, kemudian customer tersebut menunggu pesannya hingga selesai.

Kadang customer pulang terlebih dahulu dan kembali lagi untuk mengambil pesannya. Hal ini mengakibatkan customer harus bolak balik ke Mei–Mei Plaza. masalah seperti ini juga dapat mengakibatkan customer merasa kecewa terhadap adanya pelayanan, karena tidak adanya informasi yang akurat dari pihak Mei–Mei Plaza terhadap customer. Dengan melihat kondisi dan permasalahan yang ada maka penelitian ini dianalisis dan dirancang sebuah aplikasi penjualan produk dengan berbasis android.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti akan membuat sistem informasi penjualan online atau yang lebih sering disebut dengan e-commerce. Sistem yang dibuat bertujuan untuk meningkatkan penjualan produk dan meningkatkan kepuasan pelanggan karena tidak perlu datang langsung ke Mei–Mei Plaza. Selain itu dengan adanya sistem ini maka dapat dijadikan sebagai media promosi dari produk-produk yang disediakan oleh Mei–Mei Plaza. Sistem e-commerce yang akan dirancang menyediakan fasilitas-fasilitas seperti: katalog produk yang dijual berisi gambar dan informasi produk, cara pembelian, ketentuan biaya pengiriman, keranjang belanja serta membuat laporan penjualan perperiode

Diharapkan sistem ini dapat membantu pihak Mei–Mei Plaza untuk mempromosikan produknya dan mempermudah dalam pengelolaan penjualan yang dimiliki, juga dapat membantu pihak konsumen yang ingin mendapatkan informasi dan memesan produk tanpa harus datang langsung ke Mei–Mei Plaza serta mengetahui perkembangan stok tanpa harus datang atau menghubungi via sms/telepon. *Android* tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. *Application Programming Interface* (API) yang disediakan menawarkan akses ke *hardware*, maupun data data ponsel sekalipun, atau data sistem sendiri (Kaban et al., 2019).

2. METODE

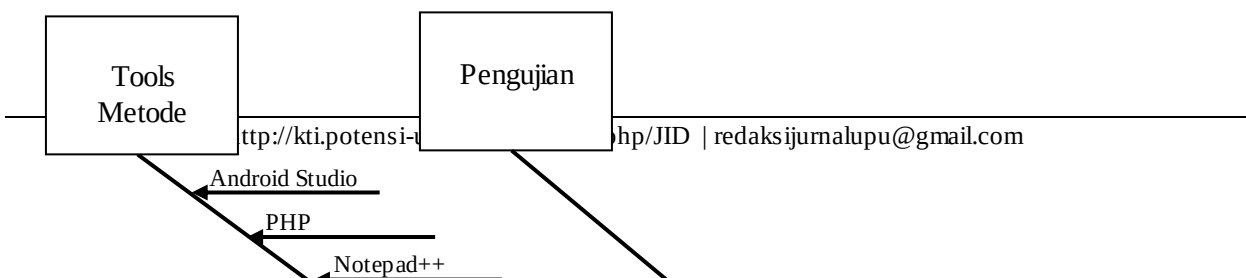
Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari teori dasar yang mendukung penelitian, pencarian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka penulis menggunakan beberapa teknik.

Pada proses penelitian ini penulis melakukan penelitian lapangan dengan proses sebagai berikut :

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)
Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada Mei–Mei Plaza untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian.
2. Wawancara (*Interview*)
Peneliti secara langsung bertatap muka dengan bagian penjualan untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap tentang proses penjualan produk pada Mei–Mei Plaza.
3. *Sampling*
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian yang dikutip dari buku dan jurnal karya ilmiah.

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *Fishbone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram *Fish Bone* Metodologi Penelitian

Keterangan :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu data poroduk dan penjualan produk pada Mei–Mei Plaza.

2. Desain Sistem

Desain sistem yang digunakan dalam teori adalah pemodelan UML yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

3. Tools

Pada tahapan ini peneliti menggunakan *web browser* dan *android studio*. Peneliti menggunakan *hardware* komputer/laptop. *Database* yang digunakan adalah MySQL.

4. Pengujian

Pada tahapan ini peneliti menguji sistem yang telah dibuat menggunakan pengujian teori dan praktek. Pengujian teori peneliti menggunakan *blackbox testing* dan pengujian praktek peneliti menggunakan *localhost*.

5. Hasil

Pada tahapan ini penelitian sudah selesai dibuat, hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi penjualan produk pada Mei–Mei Plaza berbasis *android*.

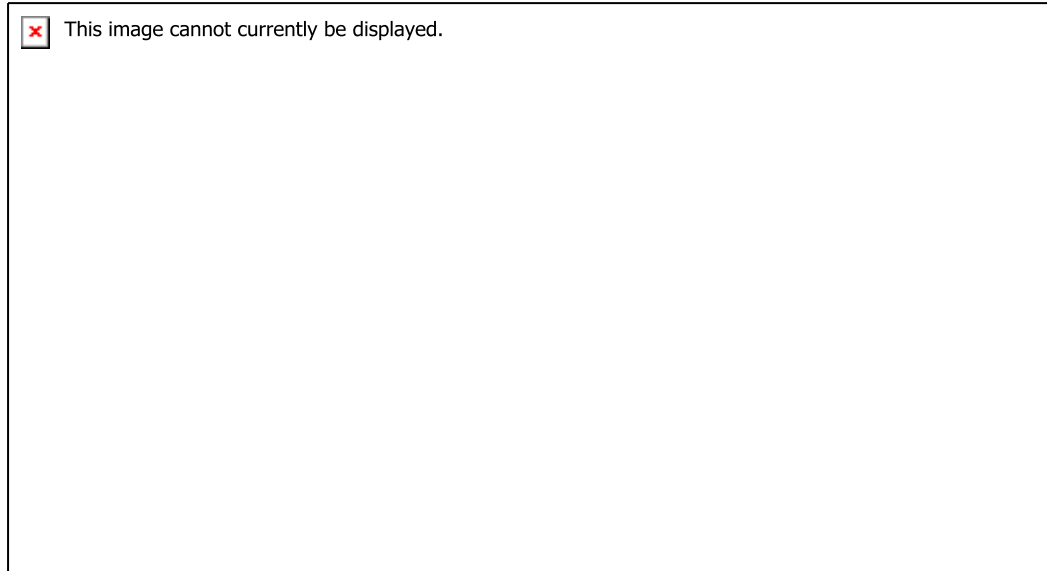
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Dalam proses penjualan produk pada Mei–Mei Plaza biasanya customer datang dengan membawa catatan yang berisi mengenai barang yang ingin dipesan, kemudian customer tersebut menunggu pesannya hingga selesai. Kadang customer pulang terlebih dahulu dan kembali lagi untuk mengambil pesannya. Hal ini mengakibatkan customer harus bolak balik ke Mei–Mei Plaza. Masalah seperti ini juga dapat mengakibatkan customer merasa kecewa terhadap adanya pelayanan, karena tidak adanya infomasi yang akurat dari pihak Mei–Mei Plaza terhadap customer, Pelanggan sering mengalami kendala dalam melakukan proses pemesanan produk dan Mei–Mei Plaza kesulitan dalam menentukan jumlah pesanan produk yang telah dipesan oleh pelanggan. Dengan melihat kondisi dan permasalahan yang ada maka penelitian ini dianalisis dan dirancang sebuah aplikasi penjualan produk dengan berbasis android.

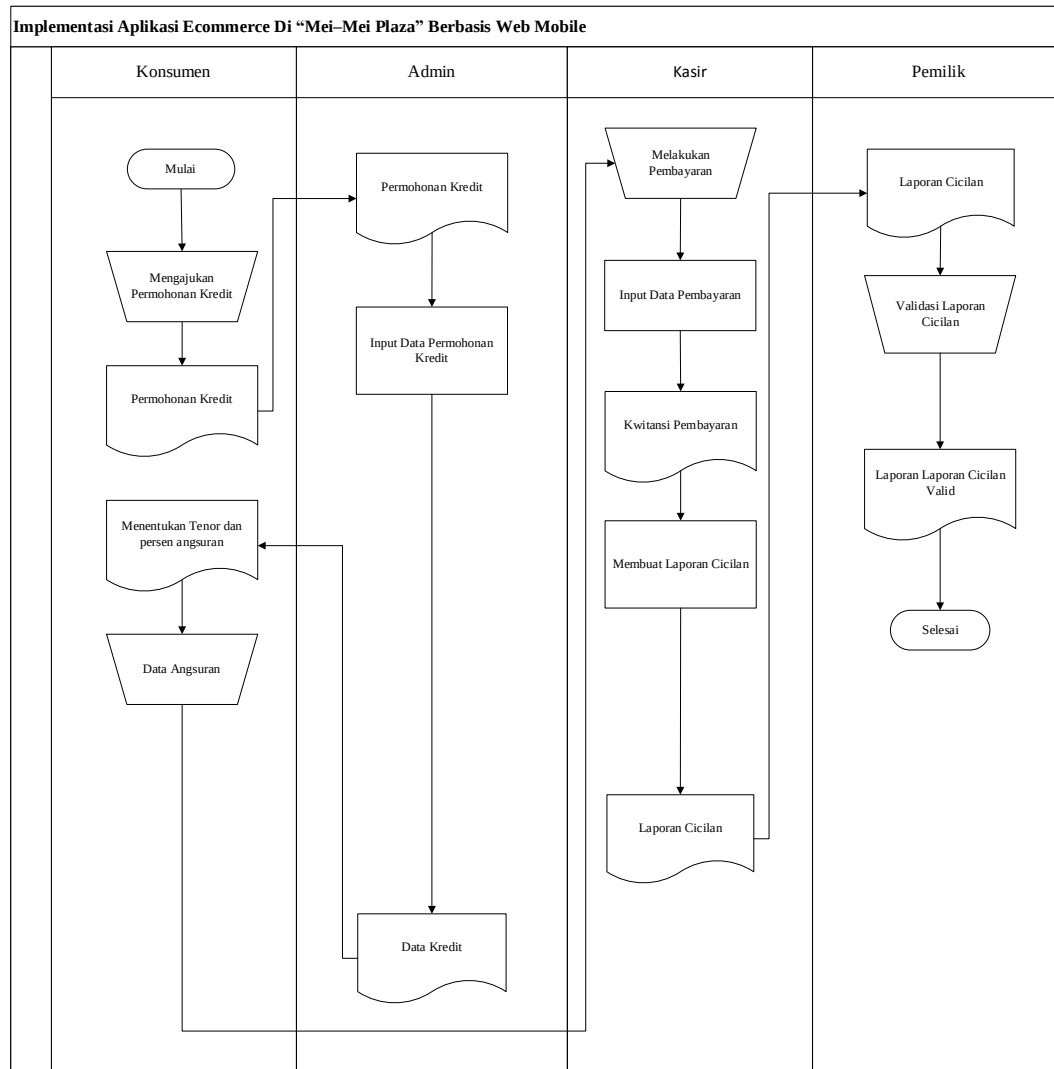
Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti akan membuat sistem informasi penjualan online atau yang lebih sering disebut dengan *e-commerce*. Sistem yang dibuat bertujuan untuk meningkatkan penjualan produk dan meningkatkan kepuasan pelanggan karena tidak perlu datang langsung ke Mei–Mei Plaza.

Dalam penelitian ini yang menjadi data input dalam proses pengajuan cicilan kredit mobil adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Data Input Cicilan Pada Mei–Mei Plaza

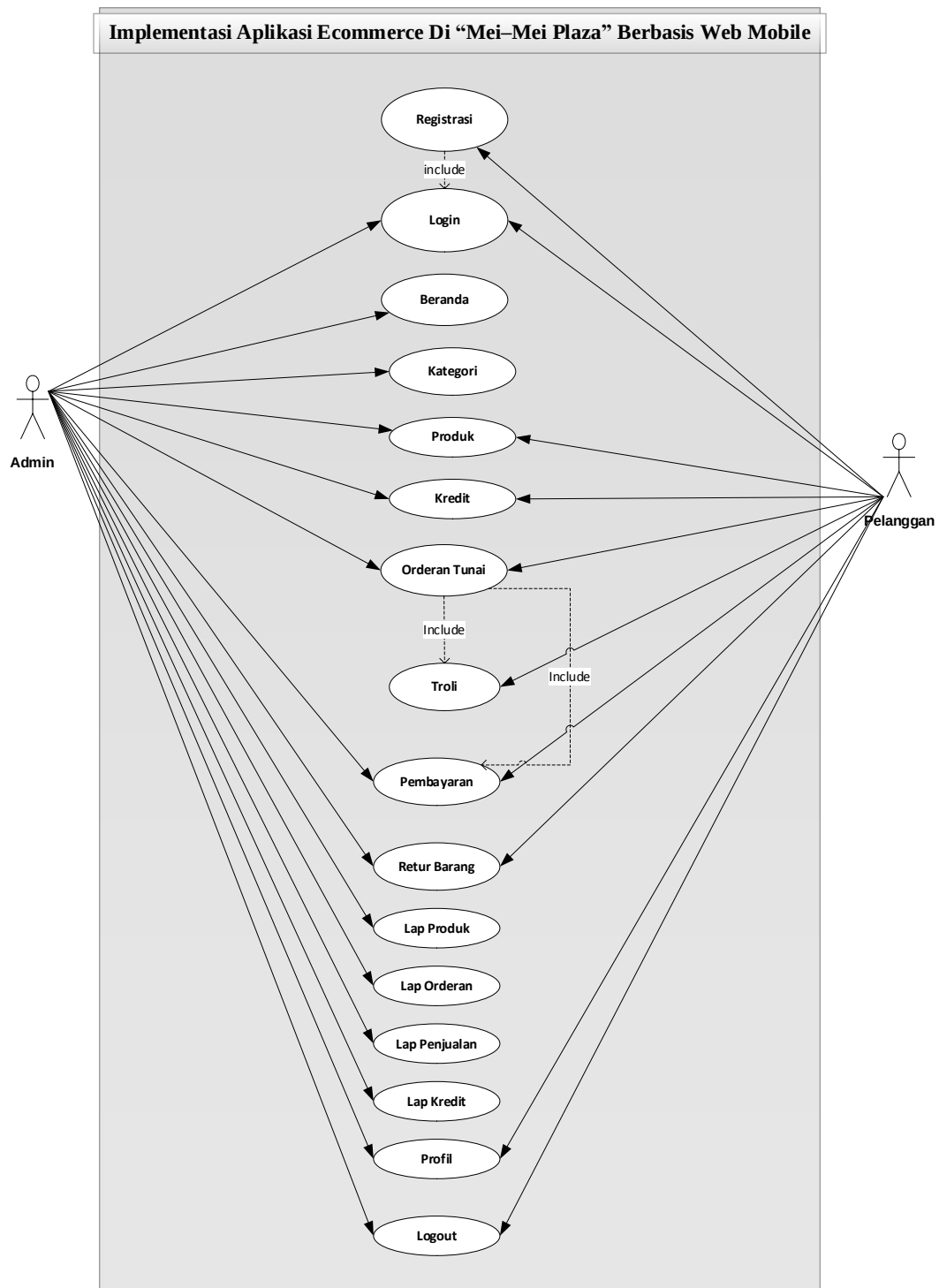
Flow of Document adalah alat pembuatan model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai satu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu dengan yang lainnya dengan alur data baik secara manual maupun secara komputerisasi. Adapun gambar FOD dari Implementasi Aplikasi Ecommerce Di “Mei–Mei Plaza” Berbasis Web Mobile antara lain :



Gambar 3. FOD Implementasi Aplikasi Ecommerce Di “Mei-Mei Plaza” Berbasis Web Mobile

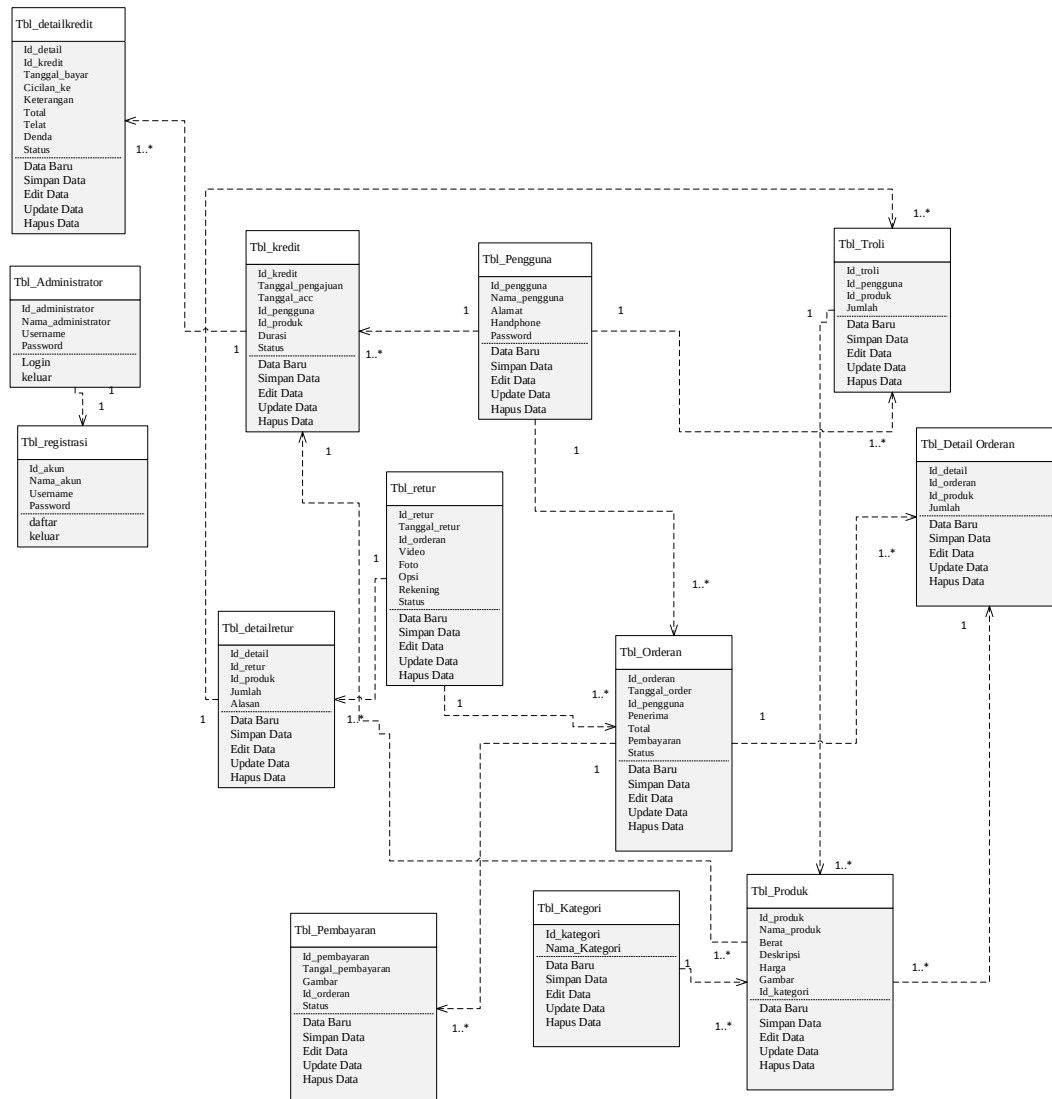
Desain sistem pada penelitian ini dibagi menjadi dua desain, yaitu desain sistem secara global untuk penggambaran model sistem secara garis besar dan desain sistem secara detail untuk membantu dalam pembuatan sistem. Desain sistem secara global menggunakan bahasa pemodelan UML yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarlah suatu bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada gambar 4 berikut :



Gambar 4. Use Case Diagram Implementasi Aplikasi *E-commerce* Di “Mei-Mei Plaza” Berbasis Web Mobile

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar 5 :

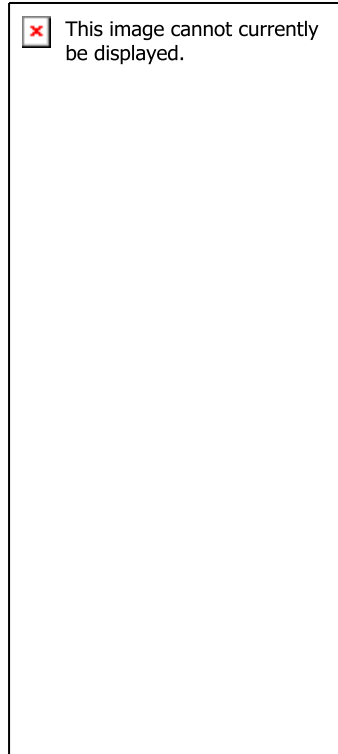


Gambar 5. *Class Diagram* Implementasi Aplikasi *E-commerce* Di “Mei-Mei Plaza” Berbasis Web Mobile

B. Hasil

1. Tampilan *Form* Data Pesanan

Tampilan ini merupakan tampilan data pemesanan yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data pemesanan. Gambar tampilan pemesanan ditunjukkan pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6. Tampilan *Form* Pemesanan

2. Tampilan *Form* Data Pembayaran

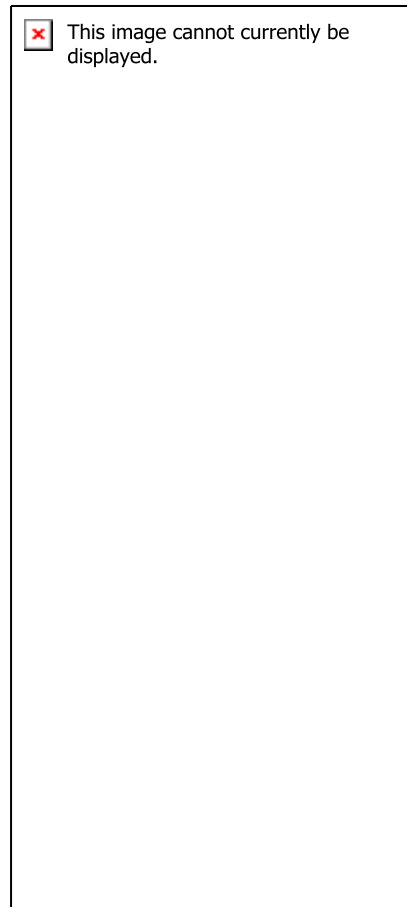
Tampilan ini merupakan tampilan data pembayaran yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data pembayaran. Gambar tampilan pembayaran ditunjukkan pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7. Tampilan *Form* Pembayaran

3. Tampilan *Form* Data Riwayat Pemesanan

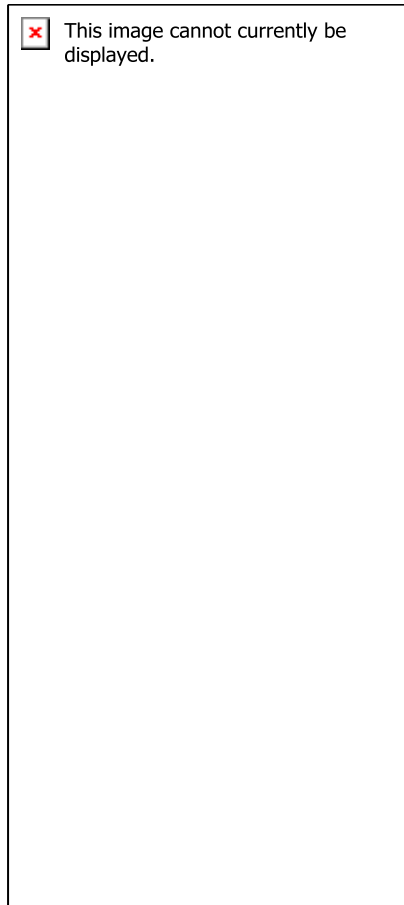
Tampilan ini merupakan tampilan data Riwayat Pemesanan yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data Riwayat Pemesanan. Gambar tampilan Riwayat Pemesanan ditunjukkan pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8. Tampilan *Form* Riwayat Pemesanan

4. Tampilan *Form* Info Retur Barang

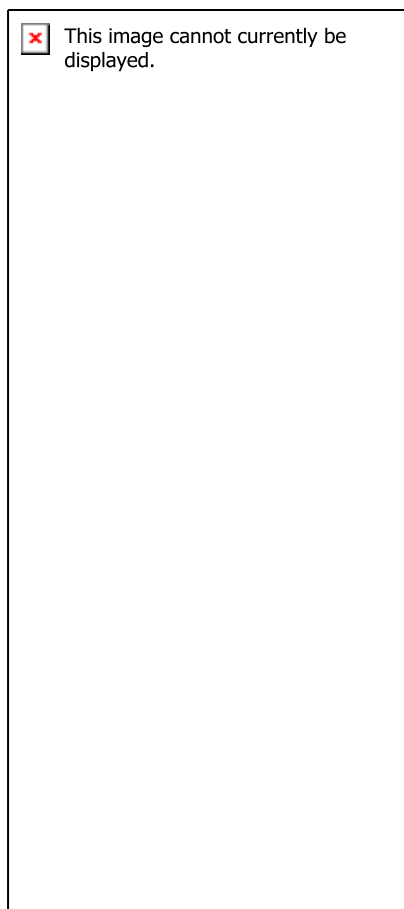
Tampilan ini merupakan tampilan *form* info retur barang yang berfungsi untuk mengisi data-data info retur barang. Berikut gambar *form* info retur barang ditunjukkan pada Gambar 9 sebagai berikut :



Gambar 9 Tampilan *Form* Info Retur Barang

5. Tampilan *Form* Retur Barang

Tampilan ini merupakan tampilan *form* retur barang yang berfungsi untuk mengisi data-data retur barang. Berikut gambar *form* retur barang ditunjukkan pada gambar 10 sebagai berikut :



Gambar 10. Tampilan *Form* Retur Barang

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama membuat aplikasi ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan membangun aplikasi berbasis android dalam penjualan Pada Mei–Mei Plaza dapat memudahkan perusahaan untuk mengolah data penjualan produk.
2. Dengan adanya menu pembayaran COD dan via transfer pada aplikasi penjualan mempermudah pelanggan untuk mengetahui tarif penjualan.
3. Dengan menggunakan aplikasi Mobile berbasis Android untuk memperoleh penjualan yang bisa diakses oleh pelanggan dan admin.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Alda, M. (2022). Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Mobile pada Supermarket Kasimura. *Jurnal Processor*, 17(1), 34.

-
- [2] Bakhri, S., Hanif, F., & Haidir, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Kasir Penjualan Susu Berbasis Web pada Alomgada Kids Jakarta. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, 5(1), 47-54.
- [3] Cipta, 2019, *Perancangan Aplikasi Penjualan Buku Online Dengan Metod Model View Controller (MVC)*”, UIN, Medan, Jurnal KOMK, Vol. 1, No. 1.
- [4] Fergiawan Listianto, 2019, *Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu*, Jurnal TAM (Technology Acceptance Model), STMIK Pringsewu, ISSN : 2339-1103, -ISSN : 2579-4221, Volume 8, Nomor 2, Desember 2019
- [5] Hermiati, R., Asnawati, A., & Kanedi, I. (2021). Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 17(1).
- [6] Hidayat, 2019, *Jurnal : “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall”*, AMIK BSI, Bekasi, Jurnal SIMNASIPTEK, Vol. 1, No. 1.
- [7] Imaniawan, F. F. D. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Material Bangunan. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(2), 101-112.
- [8] Janis, J. W., Mamahit, D. J., Sugiarso, B. A., & Rumagit, A. M. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi*. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 1-12.
- [9] Janiver W. Janis, 2020, *Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi*, *Jurnal Teknik Informatika, Universitas Sam Ratulangi Manado*, p-ISSN e-ISSN : 2685-6131, Vol 15 No. 1 Januari-Maret 2020, hal.1-12
- [10] Kaban, R., Yunita, W., Fajrillah, F., & Faradillah, Y. (2019). *Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Android (Study Kasus: PT. ALS Terminal Pasar X Tanjung Beringin)*. *Jurnal Manajemen Bisnis (JMB)*, 32(1), 68-76.
- [11] Kasmi, K., & Candra, A. N. (2017). Penerapan E-Commerce Berbasis Business To Consumers Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Makanan Ringan Khas Pringsewu. *Jurnal aktual*, 15(2), 109-116.
- [12] Kusuma dan Prasetya, 2017, *“Perancangan Dan Impementasi E-Commerce Untuk Penjualan Baju Online Berbasis Android”*, Universitas Islam Balitar, Baliar, Jurnal Scence, Vol. 11, No. 1.
- [13] Sulihati, 2019, *“Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa”* Andipradana, A., & Hartomo, K. D. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 161-172.
- [14] Zaliluddin, D., & Rohmat, R. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada Newbiestore). *INFOTECH journal*, 4(1).
- [15] Roberto Kaban dkk, 2019, *Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Android (Study Kasus: PT. Als Terminal Pasar X Tanjung Beringin*, Jurnal Manajemen Bisnis, Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia, ISSN 2622-8351, Volume 32 No 1
- [16] Rusli Muhidin (2017) *“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pada Sma Negeri 18 Halmahera Selatan Sebagai Media Promosi Berbasis Web*
- [17] *Pengisian Kartu Rencana Studi (Krs) Amik Wahana Mandiri Berbasis Web Mobile*, Jurnal Sistem Informasi, STT NIIT I-TECH, ISSN 1979-0767, Vol 73-98