

Perancangan Aplikasi E-Commerce Fashion Pria Dengan Menggunakan Berbasis Android

E-Commerce Application Design of Men's Fashion by Using Android-Based

Lahmudin Sipahutar^{a,1}, Nailul Amali^{b,2}

^{a,b}Universitas Potensi Utama Jl. KL. Yos Sudarso, Km 6,5 No 3-A, Medan, telp/fax: (061) 6640525 Jurusan Teknik dan Ilmu komputer, Universitas Potensi Utama, Medan
mudinsipa@gmail.com¹, nailulamali037@gmail.com²

ABSTRAK

Semakin banyaknya bisnis penjualan pakaian pria semakin membuat pelaku bisnis fashion pria sulit untuk mengenalkan produknya kepada publik, sehingga diperlukan solusi untuk menarik konsumen dan selangkah lebih maju dibandingkan kompetitor yang lainnya, salah satu caranya adalah menggunakan e-commerce. Electronic commerce (e-commerce) atau perdagangan lewat elektronika dalam perdagangan yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringantelekomunikasi terutama internet. Aplikasi e-commerce fashion ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Untuk merancang aplikasi e-commerce fashion diawali dengan melakukan observasi ke Pemilik toko untuk mengumpulkan data- data produk fashion yang dijual, kemudian melakukan analisis data dan membuat rancangan input serta output. Perancangan juga dilakukan dengan menggunakan unified modelling language dan flowchart. Aplikasi e-commerce fashion telah mampu menghasilkan laporan transaksi pemesanan barang dengan cepat dan efisien. Sehingga dapat membantu kinerja perusahaan dalam hal pengolahan penjualan produk fashion.

Kata Kunci : Electronic commerce (e-commerce), PHP, MySQL

ABSTRACT

The greater the number of women's clothing sales businesses, the more difficult it is for men's fashion businesses to introduce sales to the public, so a solution is needed to attract consumers and be a step ahead of other competitors, one way is to use e-commerce. Electronic commerce (e-commerce) or trading via electronics is a trade that is carried out by utilizing telecommunications networks, especially the internet. This fashion e-commerce application is designed using the PHP and MySQL programming languages. To design a fashion e-commerce application, it begins with observing shop owners to collect data on fashion products sold, then analyzing data and making input and output designs. The design is also carried out using a unified modeling language and flowchart. The fashion e-commerce application has been able to generate transaction reports for ordering goods quickly and efficiently. So that it can help the company's performance in terms of processing sales of fashion products.

Keywords : Electronic commerce (e-commerce), PHP, MySQL

Disubmit: 29 Maret 2022

*Info Artikel :
Direview: 13 April 2022*

Diterima : 19 April 2022

Copyright © 2022 - Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Semakin banyaknya bisnis penjualan pakaian semakin membuat pelaku bisnis *fashion* pria sulit untuk mengenalkan produknya kepada publik, sehingga diperlukan solusi untuk menarik konsumen dan selangkah lebih maju dibandingkan kompetitor yang lainnya, salah satu caranya adalah menggunakan *e-commerce*. *E-commerce* adalah perdagangan elektronik yaitu istilah umum untuk proses pembeian dan penjualan yang didukung oleh cara-cara yang elektronik. pasarElektonik yaitu pasar dimana didalamnya terjadi tawar –menawar poduk ataupun jasa melalui elektronik, pembeli mencoba untuk menemukan informasi, mencari tahu barang/ produk yang mereka kehendaki, serta dengan kartu kredit

mereka pesan ataupun cara pembayaran elektronik lainnya yang bisa dilakukan. (Prasetyo dan Widodo, 2017 : 142).

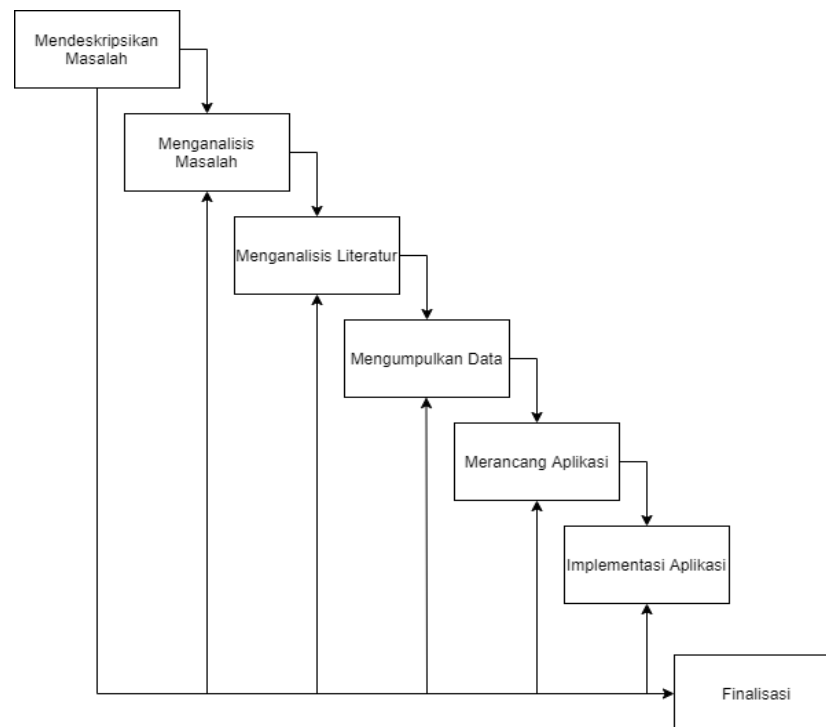
Diharapkan *e-commerce* bisa menjadikan solusi atas terbatasnya akses Informasi dan bisa mudah memproses negosiasi beli- jual dan tidak terbatas waktu dan Ruang bila terhubung dengan koneksi internet. Mengolah data pun bertambah ampuh sebab bisa simpan data dalam bentuk database, dengan demikian data yang disimpan akan lebih mudah diolah dan dapat menghasilkan informasi yang semakin teliti. Aplikasi ini lengkap dengan sistem perekomendasi guna penawaran produk dari konsumen yang telah dibeli. lain sehingga diharapkan dapat membantu konsumen dalam memutuskan yang ingin dibeli. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkatnya menjadi materi skripsi dengan judul “Rancang Bangun aplikasi *e-commerce fashion* pria dengan menggunakan *framework codeigniter* berbasis android”.

Perumusan masalah yang berdasarkan identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah cara pelaku bisnis fashion pria dapat menjual produknya dengan mudah dan cara pelaku bisnis fashion pria dapat memberikan kemudahan transaksi jual-beli produknya

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Syarifudin, dkk (2015) dengan judul Pembangunan Di website e-commerce dalam koleksi Griya kerudung dan busana ummi menghasilkan websie tersebut sudah bisa memberikan apa yang pengunjung butuhkan serta pelanggan dalam memberikan info dan sistem analisis sudah dipenuhi kebutuhannya

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam studi ini, beberapa jenjang akan dilakukan penulis. jenjang studi ini ini dapat di deskripsikan dengan *waterfall*. Menurut Presman (2012) ada beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Perancangan dengan metode waterfall

Adapun proses dalam menyelesaikan permasalahan diatas seperti terlihat pada alur prosedur perancangan sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan Masalah
Pengidentifikasi masalah yang dilakukam dari suatu sistem lalu dirumuskan ialah mengidentifikasi masalah.perumusan ialah pembuatan formula, pengonsepan, pemolaan serta penjelasan dari elaborasi hal –hal yang sudah dipersepsikan sebelum itu.
Perumusan masalah begitu dibutuhkan dalam studi supaya studi itu bisa memberikan kesimpulan yang dipolakan, jelas dikonsepkan, dan diformulakan
- 2) Menganalisis Masalah
Menganalisis masalah merupakan Langkah-langkah analisis masalah untuk membantu Anda memahami masalah atau batasan yang tersedia yang telah diidentifikasi.Dengan menganalisis masalah yang Anda temukan, Anda dapat memahami masalah dengan benar.
- 3) Menganalisis Literatur
Penelitian sastra atau studi sastra ialah upaya yang dikerjakan untuk menelaah masalah teoritis dan ilmiah yang sebelumnya terbatas dari jurnal, artikel ilmiah, buku, , tesis dan sumber di Internet lainnya dan profesional yang bertanggung jawab. Penelitian dokumenter sangat penting agar penelitian dilakukan di atas landasan teori yang jelas dan kokoh yang telah ditetapkan oleh para ahli sebelumnya
- 4) Pengumpulan data
Pengumpulan data bisa dilakukan dengan mengumpulkan semua data yang dibutuhkan dalam studi ini.Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam studi ini adalah teknik observasi.Teknik observasi adalah teknik terjun langsung ke lapangan yaitu melalui pencatatan data yang dibutuhkan
- 5) Merancang Aplikasi
Pada tahap ini, penulis merancang aplikasi yang dapat memberikan manfaat terhadap pelaku bisnis fashion pria. Rancangan tersebut dapat dilakukan dengan cara menggambarkan *Flowchart*, *Diagram Konteks (Context Diagram)*, *DFD (Data flow diagram)*, dan *eRD (entity relationship diagram)*.
- 6) Implementasi Aplikasi
Pada jenjang implementasi tersebutdibuatkan suatu aplikasi program. Perancangan sistem informasi penjualan pakaian di Toko Era *Fashion* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.
- 7) Finalisasi
Pada tahap ini adalah tahapan pandangan Dari perancangan aplikasi yang sudah diciptakan dan berjalan sesuai yang direncanai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN.

Hasil yang didapat dari pembahasan yang ada adalah terciptanya sebuah program sistem informasi penjualan, dimana program ini tercipta dengan baik dikarenakan penganalisaan sistem perancangan program berdasarkan data yang didapat dari metode yang digunakan, pengumpulan data yang tepat sehingga apa yang dibutuhkan sistem dapat terpenuhi.

A. Spesifikasi dan Kebutuhan Sistem

Spesifikasi Kebutuhan sistem terdiri dari 2 Perangkat yaitu:

- 1) Perangkat Keras
Untuk berjalan dengan baik maka program ini membutuhkan spesifikasi minimum. Spesifikasi minimal perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:
 - a) CPU Core i3 atau lebih tinggi
 - b) *Harddisk* 320 GB atau lebih tinggi

- c) Monitor 14 inci atau lebih tinggi
 - d) *Processor* 2 GHz atau lebih
 - e) *Mouse* dan *Keyboard*
- 2) Perangkat Lunak
Hardware tidak akan ada gunanya tanpa *software*. *Software* terdiri dari program-program yang digunakan untuk mengatur kerja *hardware* mampu melakukan proses pengolahan data dan menghasilkan informasi.
 Adapun perangkat lunak yang diperlukan :
- a) Minimal sistem operasi *Windows7*
 - b) *PHP*
 - c) *MySQL*
 - d) *Google Chrome*

Pada bagian ini akan ditampilkan hasil dari program yang telah dirancang yang berisi tampilan eksekusi program meliputi 2 bagian yaitu tampilan untuk pelanggan dan untuk admin.

B. Tampilan Untuk Pelanggan

- 1) Form Login
 Form Login digunakan untuk masuk ke menu utama. Apabila salah menginput nama user atau password maka form menu utama tidak akan ditampilkan hingga memasukkan data yang benar. Berikut tampilan form login program penjualan.

Gambar 1. Form Login Pelanggan

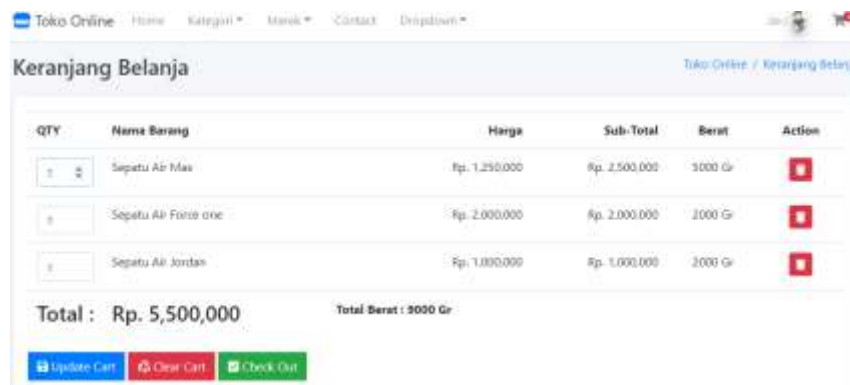
- 2) Menu Utama
 Form menu utama merupakan jendela yang pertama kali dibuka ketika program dijalankan. Berikut tampilan dari form utama.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama Admin

3) Pemesanan Produk

Form Data Pemesanan produk digunakan untuk mengolah data pemesanan produk seperti penambahan data pemesanan produk baru, perubahan data, penghapusan data dan pencarian data. Berikut tampilan input dari form data pemesanan produk

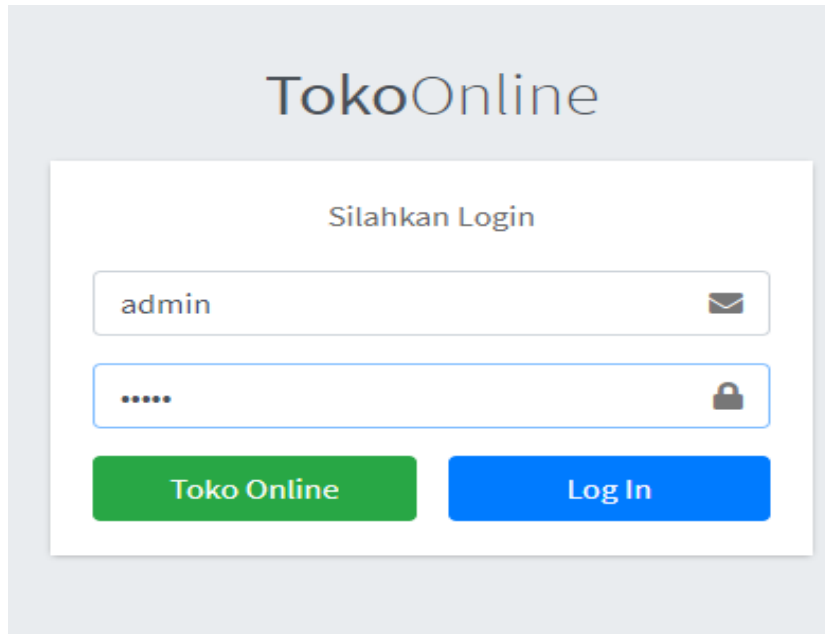


Gambar 3. Tampilan Pemesanan Produk

C. Tampilan Untuk Admin

1) Form Login

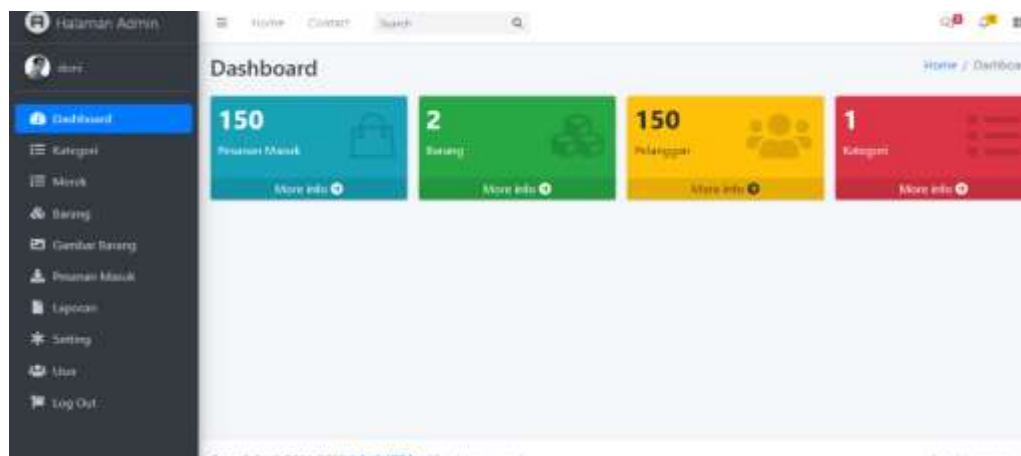
Form Login digunakan untuk masuk ke menu utama. Apabila salah menginput nama user atau password maka form menu utama tidak akan ditampilkan hingga memasukkan data yang benar. Berikut tampilan form login program penjualan.



Gambar 4. Form Login Admin

2) Menu Utama

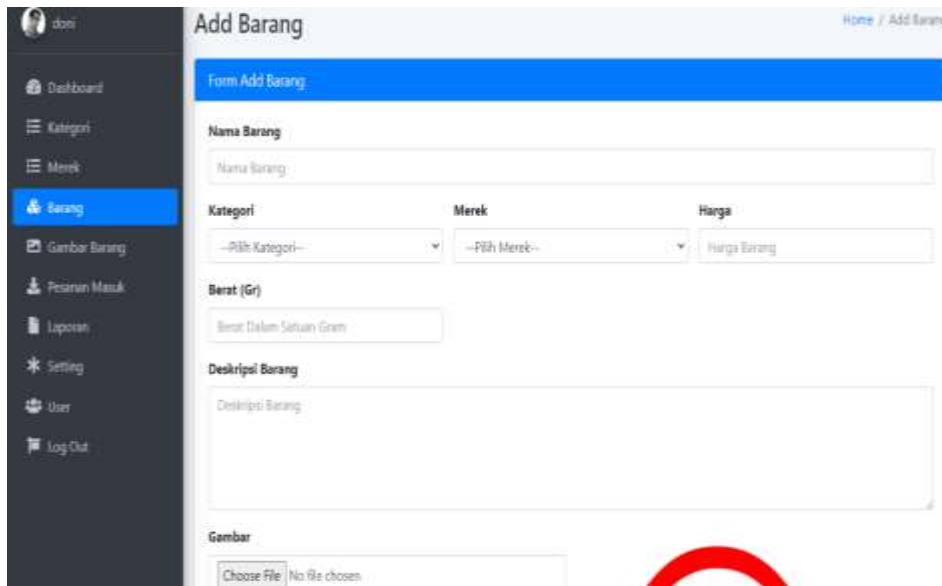
Form utama merupakan jendela yang pertama kali dibuka ketika program dijalankan. Berikut tampilan dari form utama



Gambar 5. Tampilan Menu Utama Admin

3) Form Produk.

Form produk merupakan jendela yang berfungsi untuk mengolah data produk yang ada di sistem.



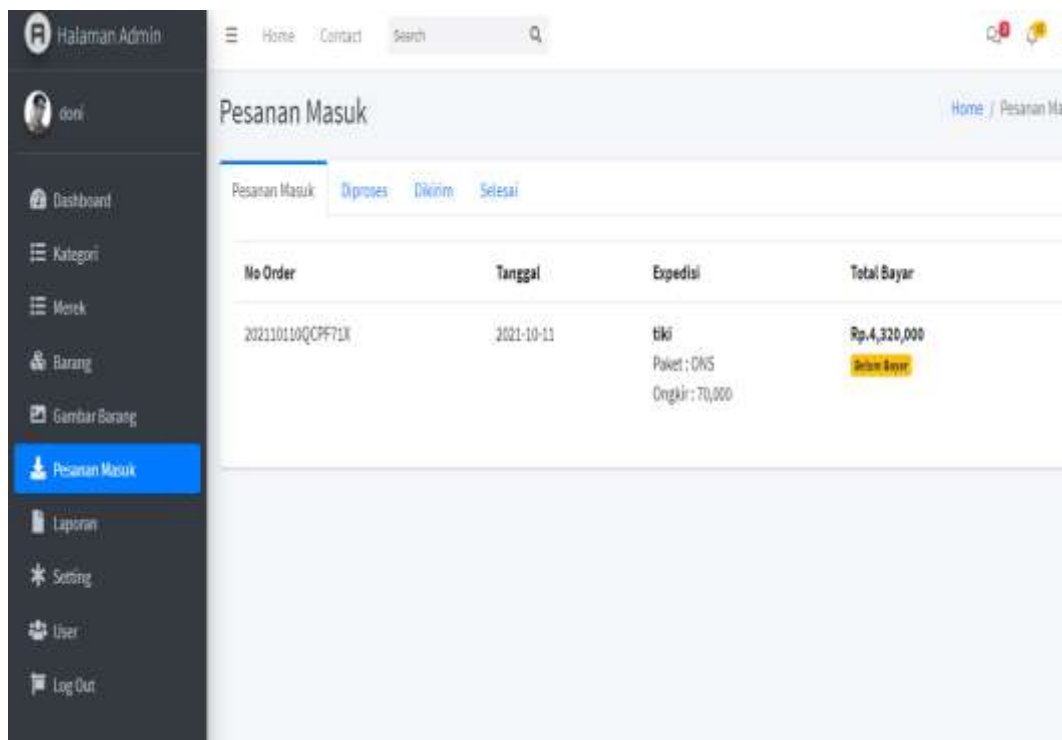
Gambar 6. Form Input Produk

D. Tampilan Output Sistem

Pada output sistem terdapat Laporan Data Pesanan Masuk, Laporan Data Produk dan Slip Pemesanan. Berikut ini adalah hasil tampilan dari bagian output sistem :

1) Laporan Pesanan Masuk

Laporan Pesanan Masuk merupakan output dari hasil input pada form cekout. Berikut tampilan dari Laporan Pesanan Saya.



No Order	Tanggal	Epedisi	Total Bayar
202110110QCPF71X	2021-10-11	tiki Paket : DNS Ongkir : 70,000	Rp.4,320,000 Belum Bayar

Gambar 7. Form Input Produk

4. KESIMPULAN

Dalam penulisan skripsi ini dapat diambil beberapa kesimpulan dalam penggunaan aplikasi *e-commerce fashion* ini, adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk merancang aplikasi *e-commerce fashion* diawali dengan melakukan observasi ke Pemilik toko untuk mengumpulkan data- data produk fashion yang dijual, kemudian melakukan analisis data dan membuat rancangan input serta output. Perancangan juga dilakukan dengan menggunakan *unified modelling language* dan *flowchart*.
- 2) Aplikasi *e-commerce fashion* ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai databasenya dengan tujuan untuk mempercepat dan mempermudah pengolahan data penjualan produk fashion.
- 3) Aplikasi *e-commerce fashion* telah mampu menghasilkan laporan transaksi pembayaran pemesanan barang dengan cepat dan efisien. Sehingga dapat membantu kinerja perusahaan dalam hal pengolahan penjualan produk fashion.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menghanturkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada kampus Universitas Potensi Utama Medan yang sudah memberikan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan jurnal ini dengan maksimal. Penulis berharap sudi kiranya jurnal saya dapat diambil ilmu dan manfaatnya.

REFERENSI

- [1] Fayana, Efmi. (2018), "Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa" *Jurnal Sains dan Informatika*.ISSN:2459-9549.
- [2] Haerulah, Edi. (2017), "Aplikasi *E-commerce* Penjualan Souvenir Pernikahan Pada Toko XYZ" *jurnal prosisko* vol.4, No.1. Maret 2017. ISSN:2406-7733.
- [3] Hartono Jaya, Wira. (2018), "Perancangan Sistem Akuntansi Penjualan Tunai Pada Toko Satria Ponsel Pekanbaru", *jurnal ilmu Komputer dan bisnis*, Vol 9, No 1, Mei 2018.
- [4] Manurung H G, Immanuel .(2019), "Sistem Informasi Lembaga Kursus dan Lembaga (LKP) City Com Berbasis Web Menggunakan PHP dan Mysql", *Jurnal Manajemen Informasi*, Vol,4 No.1, 2019. e-ISSN:2527-8290.
- [5] Prasetyo, S., & Widodo, T. (2017). Antecedent Kepercayaan Pengguna Pada Penawaran E-Commerce Dan Konsekuensinya Terhadap Niat Beli (Studi Pengguna E- Commerce Provinsi Dki Jakarta) Antecedent of Trust Users on Offering E-Commerce and Its Consequences To the Purchase Intention (Study User, 4(2), 1429–1436.
- [6] Prasetyo, S., & Widodo, T. (2017). Antecedent Kepercayaan Pengguna Pada Penawaran E-Commerce Dan Konsekuensinya Terhadap Niat Beli (Studi Pengguna E- Commerce Provinsi Dki Jakarta) Antecedent of Trust Users on Offering E-Commerce and Its Consequences To the Purchase Intention (Study User, 4(2), 1429–1436.
- [7] Pressman, Roger, S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak. Pendekatan Praktisi*. Edisi 7. Yogyakarta : Andi
- [8] Swara Yoga, Ganda (2016), "Rekayasa Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Web" *Jurnal TEKNOIf* Vol.4. 2 Oktober 2016.

- [9] Yunita, Irma. (2018), “Perancangan *E-commerce* Batik Pada Batik Banten” *Junal Ilmiah Sains dan Teknologi*, vol.2, No.1. Februari 2018. ISSN: 1907-1205
- [10] Syarifudin, dkk. (2013). *Pembangunan Website E-Commerce Pada Griya Kerudung Dan Busana Umami Collection's*. *Asosiasi Profesi Multimedia Indonesia*, 1(1), 816-828.