



Analisa Aplikasi E-Commerce Pada Toko Maju Jaya Komputer

Rama Santo

ramasanto@gmail.com

Djumadi Sastro Wiyono

Abstract. *Maju Jaya shop which is located on Jl. Fatmawati Raya No. 74 Semarang City. Toko Maju Jaya itself is engaged in selling computers and accessories. Toko Maju Jaya itself has 7 employees who work as a technician 1 person, marketing 2 people, inventory / warehouse 1 person, shop 1 person and administration 1 person. So far, customers come from the city of Semarang and its surroundings, such as Kendal, Pati, Jepara, Kudus, Demak, Ambarawa, Ungaran and Purwodadi*

Keywords: *Learning Media, Android, Chemistry.*

Abstrak. Toko Maju Jaya yang terletak di Jl. Fatmawati Raya No 74 Kota Semarang. Toko Maju Jaya sendiri bergerak di bidang penjualan komputer dan aksesorisnya. Toko Maju Jaya sendiri memiliki 7 karyawan yang bekerja sebagai teknisi 1 orang, marketing 2 orang, bagian persediaan / gudang 1 orang, bagian toko 1 orang dan bagian administrasi 1 orang. Selama ini pelanggan berasal dari kota Semarang dan sekitarnya, seperti Kendal, Pati, Jepara, Kudus, Demak, Ambarawa, Ungaran, dan Purwodadi

Kata kunci: Media Pembelajaran, Android, Kimia.

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi, komputer merupakan produk teknologi yang mampu memecahkan masalah khususnya di bidang pemasaran bukan hanya dalam segi promosi tetapi juga dalam kemampuannya memberikan informasi yang meluas, tetapi juga dapat meningkatkan pemasaran dan penjualan untuk dapat diakses oleh pelanggan tetap maupun masyarakat luas pada umumnya.

Setiap pengusaha memiliki cara – cara tersendiri untuk menarik simpati pelanggan. Toko *online* adalah salah satu cara pemasaran yang dipilih dengan memanfaatkan teknologi internet. Pelanggan dimudahkan dalam pemesanan barang tanpa harus repot datang langsung dan tidak perlu antri di kasir untuk membayar.

Toko Maju Jaya yang terletak di Jl. Fatmawati Raya No 74 Kota Semarang. Toko Maju Jaya sendiri bergerak di bidang penjualan komputer dan aksesorisnya. Toko Maju Jaya sendiri memiliki 7 karyawan yang bekerja sebagai teknisi 1 orang, marketing 2 orang, bagian persediaan / gudang 1 orang, bagian toko 1 orang dan bagian administrasi 1 orang. Selama ini pelanggan berasal dari kota Semarang dan sekitarnya, seperti Kendal, Pati, Jepara, Kudus, Demak, Ambarawa, Ungaran, dan Purwodadi.

Dalam pengolahan penjualan di Toko Maju Jaya, sistem promosi yang kurang meluas dan hanya menggunakan brosur dan mengikuti pameran komputer di mall – mall, sehingga penyampaian informasi ke *customer* belum optimal. Penjualan komputer dan aksesorisnya dilakukan secara lokal, dan jika ada informasi baru tentang barang baru perubahan harga dan promo produk belum bisa di sampaikan secara cepat kepada *customer* sehingga *customer* harus datang langsung ke toko atau ke pameran yang ada.

Tabel 1.1 Jenis Barang Yang Dijual Di Toko MAJU JAYA Semarang

Mei tahun 2012

No	Jenis Barang	Nama Barang	Harga Barang
1	CPU (Processor AMD)	AMD Athlon II X2 250 3,0 Ghz, M/B Biostar N68S3B, DDR3 2 GB PC10600, HDD 160 GB WDC SATA 1 Thn, VGA Card 64 MB (SHARE), Sound Card & LAN Card Integrated, DVD ROM Samsung Black, Casing Middle ATX SPC 450W + USB, Keyboard + Mouse Optic Black, Mouse Pad	1.665.000
	CPU (Processor Intel)	Intel Dual Core E 2140 1,6 Ghz, M/B Xtreme G41, DDR3 2 GB PC10600, HDD 250 GB WDC SATA 1 Thn, VGA Card 64 MB (SHARE), Sound Card & LAN Card Integrated, DVD RW Samsung Black, Casing Middle ATX SPC 450W + USB, Keyboard + Mouse Optic Black, Monitor 15.6" LED Advance, Mouse Pad	2.096.000
2	Laptop	TOSHIBA SATELLITE C640 1045 p6300 / RAM 2gb / HDD 500gb 14" Wide , Wifi, Webcam, LAN, Card Reader	4.528.125
		Asus A43E-VX337D/389Di3 2330, DDR3, RAM 2GB,HDD 500 gb, 14" Dos, 6 cell, VGA Intel GMA 3000 MHD DVD RW	4.407.350
		ACER ASPIRE 4739-382G50MikkIntel Core i3-380 2.4 Ghz, 14,1" WXGA, 2 GB DDR3, HDD 500 GB SATA, Intel GMA PROMO !!DVD RW, 5 in 1 Media Reader, Webcam, Wifi, Dos	4.230.000

		Lenovo G410 (59018448) New Product Intel dual core T2390 1,8Ghz, DDR2, 1 GB, HDD 160 GB, LAN, card reader, DVDRW 14,1" Wide, dos, Batt 6 cell	4.504.500
		Axio HNM - 14" Wide/New Facelift/Dolby, HNM.3.320 (Upgradable)Core i3-2350M (2.3 Ghz)2 GB DDR 3500 GB	4.100.000
3	Monnitor	LED 15,6" Samsung S16A100 Wide Screen	699.000
		LCD 17" LG Square 1742SE	969.000
		LCD 17" V1730 Advance Wide + Speaker	590.000
4	Hardisk	Seagate 2,5" 320 GB Sata 5400 Rpm	772.000
		Seagate 2,5" 500 GB Sata 5400 Rpm	836.000
		Seagate 2,5" 640 GB Sata 5400 Rpm	819.025
		WCD 2,5" 320 GB Sata 5400 Rpm	719.475
		WCD 2,5" 500 GB Sata 5400 Rpm	832.600
5	Flash disk	USB FLASH DISK 4 GB DTIG3 Model Tutup	42.315
		USB FLASH DISK 8 GB DTIG3 Model Tutup	53.940
		USB FLASH DISK 16 GB DTIG3 Model Tutup	95.325
6	RAM	Kingston DDR2 512 MB PC 5300 Lifetime Warranty	100.440
		Kingston DDR2 1 GB PC 6400 Lifetime Warranty	160.890
		Kingston DDR2 2 GB PC 6400 Lifetime Warranty	292.020
		Kingston DDR3 1 GB PC 10600 Lifetime Warranty	85.560
		Kingston DDR3 2 GB PC 10600 Lifetime Warranty	119.040
		Kingston DDR3 4 GB PC 10600 Lifetime Warranty	204.600
7	Motherboard	Asus P5G41TMLX (PCI E, DDR3, VGA, SC, LAN) PI	470.600
		MB Asus M4N68T MLE V2	556.575
		GA G41 MT S2P (Intel G41, DDR3, VGA, PCI E, ATX)	520.375
		GA 68MT S2P (DDR3, VGA, sc, LAN)	642.550

Tabel 1.2 Hasil Dari Promosi dan Penjualan Pada Tahun 2010 dan 2011

Barang Dijual	Penjualan Tahun 2010	Penjualan Tahun 2011	Target Penjualan Tahun 2012
PC Rakitan	Rp. 50.000.000	Rp. 65.000.000	Rp. 125.000.000
Laptop	Rp. 80.000.000	Rp. 105.000.000	Rp. 150.000.000
Monitor	Rp. 50.000.000	Rp. 75.000.000	Rp. 100.000.000
Hardisk	Rp. 12.000.000	Rp. 15.500.000	Rp. 25.000.000
Flasdisk	Rp. 5.600.000	Rp. 10.000.000	Rp. 15.000.000
Ram	Rp. 6.000.000	Rp. 7.000.000	Rp. 10.000.000
Motherboard	Rp. 95.000.000	Rp. 110.000.000	Rp. 130.000.000

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk mengajukan penelitian dengan judul “APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO MAJU JAYA KOMPUTER”. Dengan harapan aplikasi *e-commerce* ini dapat memberikan solusi yang dihadapi oleh toko Maju Jaya Komputer yaitu membantu meningkatkan omset penjualan dengan menambah pelayanan penjualan secara *online*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu masalah, yaitu:

1. Selama ini media promosi untuk pemasarannya hanya menggunakan brosur dan mengikuti pameran komputer di mall – mall, sehingga penyampaian informasi kepada *customer* belum optimal.
2. Penjualan komputer dan aksesorisnya dilakukan secara lokal yaitu *customer* yang akan membeli komputer atau aksesoris komputer harus datang langsung ke tokonya atau datang ke pameran yang ada sehingga omset penjualan belum optimal.
3. Jika ada informasi baru (barang baru, perubahan harga, dan promo produk) belum bisa disampaikan secara cepat kepada *customer*.

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada, penulis perlu memberikan batasan masalah yang akan dibahas dalam penyusunan proposal. Hal ini dilakukan agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang ditetapkan yaitu tentang “APLIKASI ECOMMERCE PADA TOKO MAJU JAYA KOMPUTER” diantaranya adalah:

1. Aplikasi ini dibuat untuk Toko Maju Jaya Komputer Semarang..
2. Pembuatan aplikasi *e-commerce* menggunakan PHP, database menggunakan My SQL.
3. Sistem pembayaran menggunakan metode transfer bank dan COD (*Cash On Delivery*).
4. Aplikasi ini sebagai sarana tambahan untuk penjualan yaitu secara *online* yang dikhususkan untuk melayani penjualan wilayah Jawa Tengah saja.

1.4. Tujuan

Tujuan membuat aplikasi *e-commerce* berbasis web untuk :

1. Memperluas area promosi barang yang dijual di toko Maju Jaya sehingga bisa menjangkau daerah yang lebih luas.
2. Membantu untuk meningkatkan penjualan diperusahaan, dengan cara melayani penjualan barang secara *online*.
3. Mempermudah dan mempercepat penyampaian *update* informasi kepada *customer*.

1.5. Manfaat

Manfaat dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Objek Penelitian
 - a. Mempermudah perluasan aplikasi *e-commerce* barang komputer menggunakan *web*.
 - b. Mempermudah dan memperluas penjualan.
 - c. Memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi yang ada.
2. Bagi Penulis
 - a. Menjadi suatu sarana pengembangan bagi penulis untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dalam perkuliahan, terutama dalam mengaplikasikan aplikasi *web* yang telah dipelajari.
 - b. Untuk menambah pengetahuan dan menimba pengalaman guna memperoleh bekal pengetahuan, keterampilan.
 - c. Untuk menerapkan teori – teori yang telah diterima di bangku kuliah untuk menambah serta memperluas pemikiran terutama menyangkut masalah kegiatan penetapan harga, promosi, membentuk reputasi perusahaan serta memberikan kualitas pelayanan yang bagaimana yang harus dimiliki dan dilakukan oleh sebuah perusahaan jasa.

3. Bagi Akademik

- a. Menambah buku atau bahan pengajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan akademik dan menambah koleksi di perpustakaan akademik.
- b. Sebagai bahan evaluasi bagi penyempurnaan sistem informasi akademik yang telah ada menuju ke arah sistem informasi yang lebih baik.

1.6. Landasan Teori

1. Pengertian *E-commerce*

E-Commerce merupakan prosedur berdagang atau mekanisme jual-beli di internet dimana pembeli dan penjual dipertemukan di dunia maya. *e-Commerce* juga dapat didefinisikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan “*get and deliver*”.

E-Commerce akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan). (Januri, dkk, 2008).

Proses yang ada dalam *E-commerce* adalah sebagai berikut :

1. Presentasi electronis (Pembuatan Web site) untuk produk dan layanan.
2. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan.
3. Otomasi *account* Pelanggan secara aman (baik nomor rekening maupun nomor kartu kredit).
4. Pembayaran yang dilakukan secara Langsung (*online*) dan penanganan.

3. Pengertian Informasi

Menurut Kusrini dan Andri Koniyo menjelaskan bahwa Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan serta lebih berarti bagi yang menerimanya (Kusrini dan Andri Koniyo, 2008).

Segala sesuatu keterangan yang bermanfaat untuk para pengambil keputusan atau manajer dalam rangka mencapai tujuan organisasi yang sudah ditetapkan sebelumnya (Jimmy, 2008).

Menurut Kenneth C. Laudon (2004:8), *Information is data that have been shaped into a form that is meaningful and useful to human being*, yang mengandung pengertian sebagai berikut : Informasi adalah data yang sudah dibentuk dalam sebuah formulir bentuk yang bermanfaat dan dapat digunakan manusia.

Informasi adalah hasil pemrosesan data dalam database sehingga menghasilkan suatu bentuk yang berguna bagi pemakai.

(Abdul Kadir, 2010).

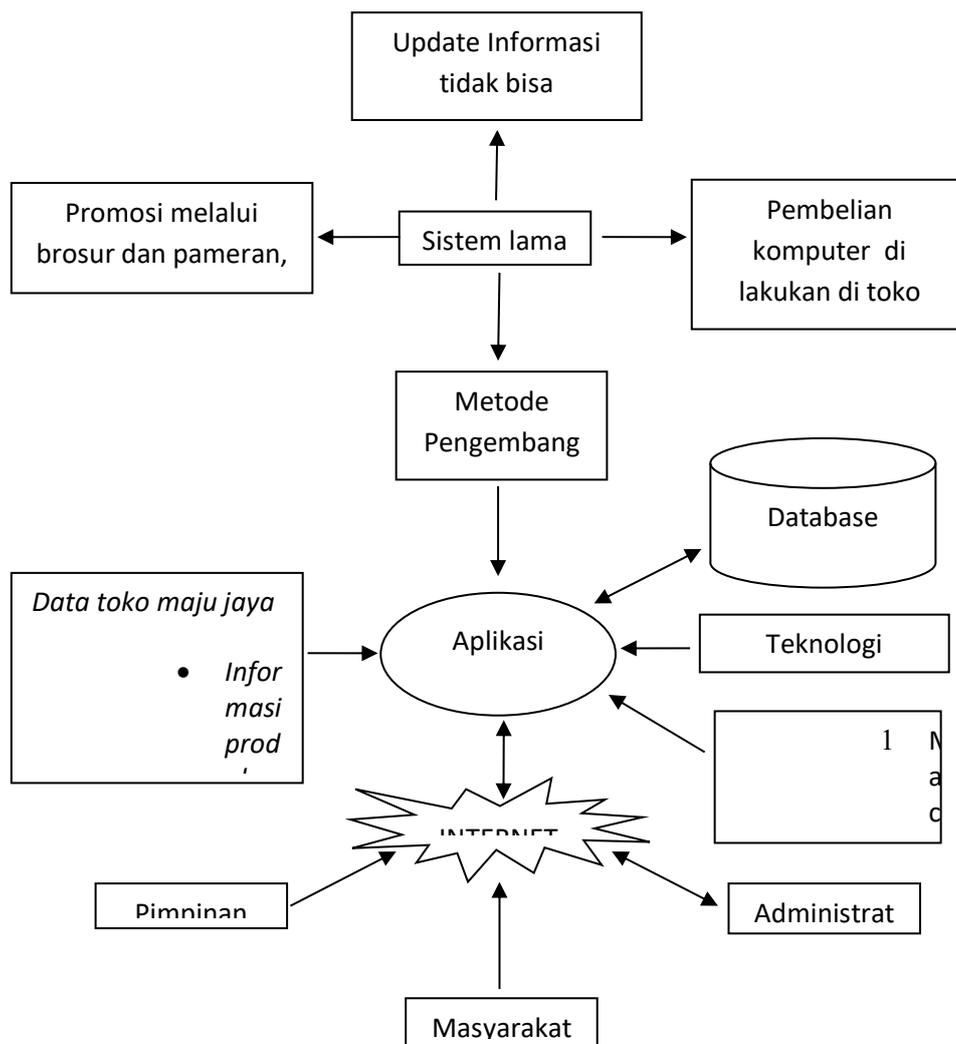
Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa “Informasi adalah suatu data yang sudah diolah dan dibentuk, sesuai dengan keperluan tertentu”.

4. Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sebuah sistem informasi yang selain melakukan pengolahan transaksi yang sangat berguna untuk kepentingan organisasi, juga banyak memberikan dukungan informasi dan pengolahan untuk fungsi manajemen dalam pengambilan keputusan (Jimmy L.Gaol, 2008).

1.7. Kerangka Pemikiran

Beberapa hal yang mendasari kerangka pemikiran untuk Aplikasi *E-commerce* di Toko Maju Jaya Komputer Semarang adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

1.8. Metodologi Penelitian

1. Metode Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan Skripsi ini perlu dilakukan suatu usaha pengumpulan data, dan data tersebut yang akan di gunakan sebagai alat untuk memecahkan masalah yang ada di dalamnya. Untuk itu di perlukan beberapa metode yang di perlukan dalam pengumpulan data tersebut, yaitu:

1) Observasi (*Field Research*)

Pengamatan langsung kepada suatu objek yang akan diteliti. Dalam hal ini melakukan pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap aktifitas–aktifitas yang terjadi pada perusahaan, adapun yang menjadi objek penelitian adalah bagian sistem persediaan barang di Toko Maju Jaya.

2) Wawancara (*Interview*)

Suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada bagian penjualan di Toko Maju Jaya Komputer yang memiliki wewenang atas data-data yang penulis butuhkan.

3) Studi Pustaka (*Library Research*)

Yaitu teknik pengumpulan data yang didasarkan kepada pengumpulan data dan informasi dari buku–buku, referensi, atau bahan pustaka yang menjadi acuan dalam pembahasan terutama yang berhubungan dengan masalah yang diteliti di toko Maju Jaya tersebut.

2. Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang digunakan adalah SLC. Siklus hidup sistem (*system life cycle – SLC*) adalah proses evolusioner yang diikuti dalam menerapkan sistem atau subsistem informasi berbasis komputer. SLC sering disebut dengan pendekatan air terjun (*waterfall approach*) bagi pengembangan dan penggunaan sistem. (Raymond Mcleod Jr. 2008).

Tahapan dari siklus hidup sistem yaitu :

a. Tahap Perencanaan

Mengumpulkan masalah – masalah yang terjadi di Toko Maju Jaya Komputer dan berusaha memberikan jalan keluar yang terbaik dari masalah – masalah tersebut dengan menggunakan sistem *e-commerce* yang akan dibuat.

b. Tahap Analisis

Analisis Sebelum Project dibuat adalah dengan cara pengumpulan data, pengolahan dan analisis data dan proses kegiatan pada tempat penelitian digambarkan dengan flowchart. Analisis pada hasil penelitian program yang dibuat dengan sistem baru.

c. Tahap Rancangan

Menyiapkan rancangan aplikasi *e-commerce* yang dibuat secara rinci dan membuat panduan terhadap hasil penelitian yang selama ini dilakukan penulis di Toko Maju Jaya Komputer.

d. Tahap Penerapan

Menyiapkan software dan hardware yang dibutuhkan dalam program sistem informasi yang akan digunakan oleh pihak admin Toko Maju Jaya Komputer.

e. Tahap Penggunaan

Dari pembuatan aplikasi *e-commerce* ini diharapkan akan digunakan oleh Toko Maju Jaya Komputer dan dapat membantu meningkatkan omset penjualan pada Toko Maju Jaya Komputer.

1.9. Analisa kelemahan Sistem Lama

Ada beberapa kendala yang selama ini berjalan pada proses penjualan pada Toko Maju Jaya Komputer Semarang yang menjadi alasan mengapa perlu dibuatkan sistem yang baru antara lain karena selama ini pemasarannya hanya menggunakan brosur dan mengikuti pameran komputer di mall, sehingga penyampaian informasi kepada *customer* kurang begitu optimal, penjualan komputer dan aksesoris dilakukan secara lokal yaitu *customer* yang akan membeli barang harus datang langsung ke toko atau datang ke pameran yang ada sehingga omset penjualan belum optimal dan jika ada *update* informasi baru (barang baru, perubahan harga, dan promo produk) belum bisa disampaikan secara cepat kepada *customer*.

1.10. Usulan Flow of E-commerce

Untuk dapat memenuhi kebutuhan pemakai informasi yang dibutuhkan maka dapat diusulkan adanya alternatif sistem yang ada dengan mempertimbangkan dari segi biaya dan manfaat jangka panjang maka diusulkan sebuah aplikasi yang dapat melakukan penginputan data dan penjualan secara on- line.

Sistem yang diusulkan adalah memanfaatkan komputer untuk pembuatan aplikasi *e-commerce* berbasis web melalui media internet, yang mampu mempermudah penyampaian informasi penjualan, karena informasi penjualan sangat menentukan jalannya sebuah perusahaan meskipun yang lainnya tidak boleh terabaikan. Pentingnya informasi penjualan adalah dapat memberikan informasi penjualan barang secara cepat dan tepat, dan informasi penjualan melalui internet dapat diakses oleh karyawan dan masyarakat luas dan di waktu kapanpun.

1.11. Kesimpulan

Berdasar hasil pembahasan analisis dan perancangan pembuatan *E-commerce* berbasis *web* pada bab-bab sebelumnya dan telah dilakukan pelaksanaan uji coba dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan Aplikasi *E-commerce* berbasis web telah dapat mengurangi permasalahan yang ada di Toko Maju Jaya Komputer Semarang.
2. Mempercepat masyarakat tentang informasi data barang yang telah diinput oleh Toko Maju Jaya dapat segera diketahui oleh masyarakat luas dan kemudian diolah untuk pemesanan barang tersebut.
3. Dengan adanya media informasi lewat internet diharapkan hasil penjualan dapat meningkat pertahunnya.
4. Aplikasi *E-commerce* ini berlaku untuk Toko Maju Jaya karena dibuat berdasarkan permasalahan yang ada di perusahaan tersebut.

1.12. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan aplikasi *E-commerce* berbasis *web* ini, maka Penulis memberikan saran yaitu :

1. Model Informasinya masih sederhana karena tidak mencantumkan neraca/laba rugi serta komponen-komponen yang lengkap sehingga masih perlu disempurnakan agar lebih mempermudah masyarakat dalam informasi yang lebih lengkap dan *up-to-date*.
2. Perlu adanya pembaharuan *password* secara berkala untuk keamanan sistem dan data.
3. Untuk sistem keamanannya perlu kajian yang lebih mendalam sehingga keamanan datanya lebih terjaga.
4. Perlu diadakan pelatihan bagi calon *user* atau bagian admin Toko Maju Jaya Komputer.
5. Perlu orang IT yang bertugas mengelola sistem dan merawat sistem.

Daftar Pustaka

- Anggota Ikapi. 2009, *Jago internet dari nol hingga mahir*, Multicom, Jogjakarta
- Anhar. 2010, *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*, Mediakita, Jakarta.
- Hariato Kristanto. 2007, *Konsep dan perancangan Database*, Penerbit Andi Offset, Yogyakarta.
- Januri dkk. 2008, *Ecommerce*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Janner Simarmata & Iman Paryudi. 2006, *Basis Data*, CV. Andi Offset, Yogyakarta.
- Jogiyanto HM. 2008, *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur*, Andi Offset, Yogyakarta
- Kadir dan Abdul. 2010, *Mudah Mempelajari Database MySQL*, CV. Andi Offset, Yogyakarta.
- Kusrini. 2007, *Strategi Perancangan Dan Pengelolaan Basis Data*, Andi Offset Yogyakarta.
- Maryati dan Sanyo Saputra. 2007, *Kamus Istilah Komputer Teknologi Informasi Dan Telekomunikasi*, Ganeca Exact, Jakarta.
- McLeod dan Raymond. 2008, *Management Information System*, Edisi Bahasa Indonesia, Salemba Empat, Jakarta.
- Raharjo, Budi. 2009. *Laporan Keuangan Perusahaan*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta.
- Sakur, B. Stendy. 2008, *Aplikasi WEB Database dengan Dreamweaver MX 2004*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Suarga. 2009. *Dasar Pemrograman Komputer*, CV. Andi Offset, Yogyakarta.
- Sulhan, M, 2007, *Pengembangan Aplikasi Berbasis Web dengan PHP dan ASP*, Gramedia, Bandung.

1.