

## ANALISA DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE* PADA TOKO AUBA

Galih Prabowo<sup>1)</sup>, Lusi Fajarita<sup>2)</sup>

Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur  
 Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260  
 E-mail: [1512502616@student.budiluhur.ac.id](mailto:1512502616@student.budiluhur.ac.id)<sup>1)</sup>, [lusi.fajarita@budiluhur.ac.id](mailto:lusi.fajarita@budiluhur.ac.id)<sup>2)</sup>

### Abstrak

*Toko Auba adalah usaha perorangan yang bergerak di dalam bidang Penjualan gamis, yang terletak pada Ruko Blok.F No. 8C, Pasar Tanah Abang, Jakarta Pusat dalam kegiatan sehari hari masih menggunakan kebiasaan tradisional yang dimana masih menjalani pencatatan manual dan menyaksikannya secara langsung pesanan yang di pesan oleh penggemar gamis Toko Auba, Toko Auba ingin mengembangkan bisnisnya menggunakan web e-commerce dengan tujuan menggali potensi konsumen yang lebih luas dan bisa selalu terhubung dengan konsumen. Solusi yang tepat untuk permasalahan Toko Auba yaitu penjualan secara online yang mempermudah konsumen untuk memperoleh produk Toko Auba dan mendapatkan informasi tentang produk yang ada di toko. Pada penelitian ini saya menggunakan metode penelitian Business Model Canvas serta membuat web e-commerce menggunakan CMS Wordpress dan pengoptimalan web menggunakan SEO. Diharapkan dengan adanya web e-commerce yang dimana sangat membantu admin, konsumen dapat melihat stok produk dan membelinya di website Toko Auba sehingga tidak wajib mendatangi toko dan memperluas jangkauan penjualan pada Toko Auba*

**Kata kunci:** e-commerce, business model canvas, CMS, SEO, wordpress

### 1. PENDAHULUAN

Beberapa tahun ini bisnis penjualan semakin hari semakin pesat perkembangannya apalagi di ibu kota Jakarta dan memiliki banyak saingannya, Toko Auba adalah salah satu toko yang menjual busana muslim seperti gamis, tunik dan Toko Auba sendiri masih menggunakan metode sistem tradisional yang dimana harus membeli produk harus datang ke tempat toko Toko ini sangat berharap memperoleh keuntungan maksimal melalui penjualan online (*e-commerce*) sehingga dapat di akses kapan saja dan dari mana saja.

*E-commerce* atau kependekan dari *elektronik commerce* (perdagangan secara *electronic*), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan keinternet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam *e-commerce* [1].

Pada dasarnya sistem itu sesuatu kerangka yang lebih dari dua atau lebih yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan sebagian besar sistem itu sendiri terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang besar, dan menghasilkan oleh suatu proses tertentu untuk menyediakan informasi untuk membantu mengambil keputusan manajemen operasi perusahaan dari hari ke hari serta menyediakan informasi yang layak untuk pihak di luar perusahaan [2].

Informasi yaitu data yang sudah melakukan proses sehingga memiliki arti yang sangat bermanfaat bagi penggunaannya. Sumber dari informasi adalah sebuah data. Data fakta atau kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang memiliki arti yang berbeda [3]. Sesuatu aktifitas yang menggambarkan aliran kerja

atau suatu aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis yang terdapat di perangkat lunak, terlebih dari itu diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem yang bukan dilakukan oleh sebuah aktor, jadi aktivitas yang di lakukan oleh suatu sistem [4].

*Use Case Diagram* merupakan salah satu pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang di buat, *use case* itu sendiri mendeskripsikan sebuah interaksi lebih dari satu aktor dengan sistem informasi yang akan di buat. Secara kasar *use case* itu digunakan untuk mengetahui sebuah fungsi apa saja yang ada di sebuah sistem informasi [5].

*Class Diagram* sesuatu yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan di buat untuk membangun suatu sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan method atau operasi [6].

*Business Model Canvas (BMC)* adalah suatu alat strategi yang bisa digunakan untuk mendeskripsikan sebuah model bisnis dan menggambarkan dasar-dasar pemikiran tentang bagaimana organisasi menciptakan, memberikan, dan menangkap nilai [7].

Dalam penelitian ini, meninjau studi sebelumnya yang sudah ada, studi sebelumnya yang ada adalah seperti sebagai berikut:

Pada penelitian sejenis yang pernah di lakukan sebelumnya oleh [8], yang judul Implementasi *E-commerce* Sebagai Media Penjualan Online penelitian tersebut menghasilkan aplikasi *e-commerce* yang bagus, penelitian ini di buat dengan software openchart dan database mysql, penelitian yang di gunakan adalah penelitian deskriptif dimana penelitian ini sangatlah tepat untuk tujuan penelitian ini. Selain itu penelitian ini memakai metode kualitatif. Hasil penelitian tersebut adalah toko tersebut masih menggunakan sistem konvensional/offline dan sistem tersebut kurang

efektif dan efisien di karenakan membutuhkan biaya dan waktu yang lama, kendala yang dihadapi dalam penelitian ini yaitu sedikitnya potensi yang paham dalam menggunakan *e-commerce* dan belum berguna secara keseluruhan dan banyaknya pembeli yang kurang yakin akan adanya tingkat keamanan untuk berbelanja online.

Pada penelitian yang di lakukan oleh [9], dengan judul Sistem informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Wiwik Collection. Penelitian ini merancang sebuah sistem informasi penjualan berbasis web yang akan membuat para pelanggan lebih mudah untuk membeli produk Wiwik Collection, sebelumnya Toko Wiwik Collection transaksi nya masih dengan cara manual. Perancangan dalam pembuatan website ini menggunakan Macromedia Dreamweaver, PHP MYSQL dan XAMPP yaitu untuk mempermudah dan memperlancar transaksi yang dilakukan secara elektronik dan diharapkan dapat menarik minat para pelanggan serta dapat menambah penghasilan WiwikCollection.

Penelitian lainnya yang di lakukan oleh [10], dengan judul Sistem Infrormasi Penjualan Pupuk Berbasis E-commerce penelitian ini merancang sebuah Sistem Informasi Penjualan Pupuk yang akan mengurangi kesalahan pendokumentasian. Penelitian ini menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*) dengan *tools Object Oriented Analyze Design* (OOAD), hasil penelitian tersebut berhasil dilakukan dan dapat memudahkan pekerjaan dari perusahaan dan dapat memberikan gambaran terhadap sistem yang akan digunakan dalam proses manipulasi data dan proses melihat laporan data pupuk, laporan penjualan bulanan serta tahunan dari perusahaan.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Pengumpulan data

Menggunakan metode pengumpulan data antara lain yaitu:

#### a. Wawancara (*Interview*)

Mengumpulkan data yang di butuhkan dengan cara wawancara secara langsung dan memperoleh data data dan kebutuhan yang sangat di inginkan untuk pelagagn.

#### b. Pengamatan (*Observasi*)

Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menagamatinya langsung ke tempat riset peneliti dapat mengetahuinya sangat jelas bagaimana cara kerja dari layanan yang di berikan pada Toko Auba.

#### c. Analisa Dokumen

Mengumpulkan sebuah data berdasarkan berkas dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian, yang nanti di analisa lagi.

#### d. Studi Literatur

Penelitian ini melakukan Metode untuk mencari refrensi lain yang sesuai dengan permasalahan, studi ini dilakukan melalui buku yang ada di perpustakaan maupun *e-book* serta penelitian sejenis berupa jurnal.

## 2.2. Perancangan Sistem

Teknik ini menggunakan metode rancangan sistem usulan sebagai berikut ini :

#### a. Model Data

Dalam memodelkan data penulisan menggunakan Microsoft Visio 2016 dan draw.io untuk membuat Class Diagram.

#### b. Model Sistem

Pemodelan sistem usulan dengan *Use Case Diagram* dengan *software draw.io*

#### c. Mengidentifikasi Kebutuhan Sistem

Mengidenfikasi kebutuhan sistem setelah di dapatkan permasalahan yang ada pada Toko Auba, kemudian permasalahan tersebut di buatkan suatu solusi dan mengidentifikasi kebutuhan fungsional yang apa saja diperlukan serta kebutuhan nonfungsional yang ada pada Toko Auba.

#### d. Perancangan *Graphical User Interface*

Dalam Perancangan GUI (*Graphical User Interface*), peneliti menggunakan IFML untuk membuat suatu rancangan layar yang akan menjadi acuan tampilan pada program.

## 2.3. Langkah-Langkah Dalam Penelitian

langkah-langkah dalam penelitian dalam memberikan solusi anatara lain:

#### a. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ini merupakan sebuah hasil dari kegiatan peneliti yang melakukan observasi dan wawancara langsung kepada pemilik toko.

#### b. Studi Literatur

Studi Literatur digunakan untuk mendapatkan suatu teori tentang pelayanan jasa yang ada pada Toko Auba, dan juga teori teori yang umum terkait dengan rumusan masalah. Metode ini dilakukan pada penelitian dengan cara membaca berbagai refrensi dari artikel-artikel maupun skripsi yang telah di publikasikan secara umum.

#### c. Analisa Sistem Model Usulan

Peneliti menggunakan metode analisa proses bisnis sistem berjalan dan menerapkannya melalui *Activity Diagram*.

#### d. Membuat Sistem Model Usulan

Peneliti mengidenfikasi suatu kebutuhan sistem usulan dengan menggunakan *Use Case Diagram*.

**3. ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

**3.1 Business Model Canvas**



Gambar 1. Business Model Canvas

Pada gambar 1 merupakan penggambaran model bisnis dari Toko Auba, berikut adalah 9

**a. Key Partnership**

Pihak-Pihak yang bisa di ajak kerja sama untuk tujuan pengoptimalan alokasi sumber daya dengan cara menjalin hubungan dengan pihak yang bersangkutan seperti supplier. Supplier Toko Auba adalah supplier bahan untuk gamis

**b. Key Activities**

Suatu aktivitas yang paling utama pada bisnis. Aktivitas yang paling utama menghasilkan suatu produk atau jasa. Beberapa aktivitas yang dilakukan terdiri dari, Mencari pelanggan, Membeli bahan, Packing

**c. Value Proposition**

Value proposition ini yang membuat produk atau jasa menjadi menarik dan menjadi alasan suatu customer berpindah dari perusahaan satu ke lainnya, contohnya Bahan yang berkualitas, Harganya sangat terjangkau, Pengemasan yang rapih, Model gamis nya yang bervariasi

**d. Customer Relationship**

mendeskripsikan tentang hubungan perusahaan tersebut dengan pelanggannya, Agar pelanggan itu tidak mudah berpaling ke bisnis yang lainnya. Dengan cara pelayanan cepat tanggap dan melalui media.

**e. Customer Segment**

Perusahaan harus menentukan customer yang dituju atau dapat juga disebut segmentasi konsumen, target yang dituju remaja dan ibu rumah tangga

**f. Key Resources**

Key Resources merupakan suatu komponen yang berisi tentang yang dibutuhkan agar suatu organisasi dapat bekerja, contohnya Toko, Motor, Mobil

**g. Chanel**

Berisi tentang bagaimana cara sebuah produk bisa sampai kepada pelanggan dengan cara, menjual secara langsung

**h. Cost Structure**

Struktur pembiayaan bisnis untuk memproduksi dan memasarkan produk dan layanan bisnis di Toko Auba biaya-biaya yang dikeluarkan antara lain yaitu, Pembayaran listrik, Pembayaran sewa toko,

Pembelian stok bahan dan Gaji Karyawan

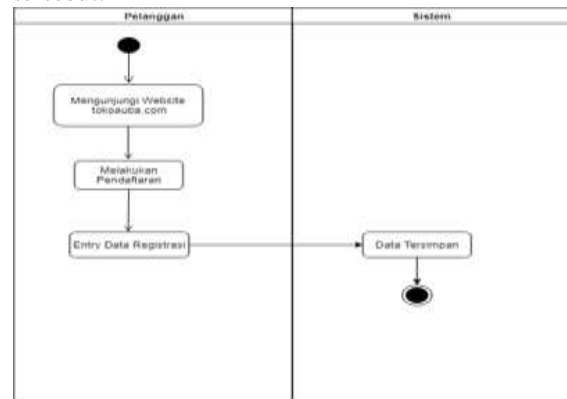
**i. Revenue Streams**

Dalam suatu bisnis arus pendapatan suatu perusahaan dalam jangka waktu tertentu. Salah satunya adalah Toko Auba menjual gamis dengan kualitas yang sangat bagus dan model gamis bervariasi

**3.2 Proses Bisnis Usulan Sistem Berjalan**

**a. Proses Pendaftaran**

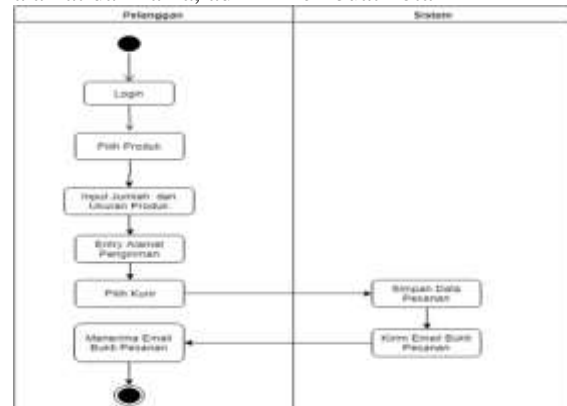
Pada gambar 2, Pelanggan yang hendak ingin melakukan pesanan, terlebih dahulu mengunjungi website tokoauba.com dan mendaftarkan di halaman website. Setelah itu pelanggan melakukan entry data registrasi dan sistem akan menyimpan data tersebut.



Gambar 2. Activity Diagram Proses Pendaftaran

**b. Proses Pemesanan**

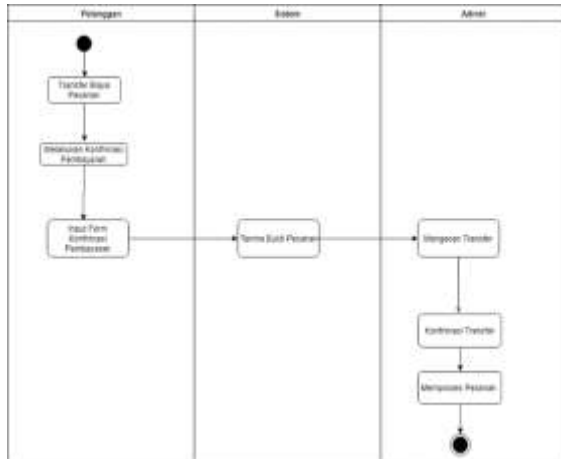
Pada gambar 3, ketika pelanggan yang hendak ingin melakukan pemesanan. Maka pelanggan terlebih dahulu harus login. Setelah itu pelanggan bisa produk yang diinginkan dengan memasukan kedalam keranjang belanja. Kemudian pelanggan dapat menginput jumlah produk dan ukuran produk, lalu memilih alamat untuk pengiriman dan jasa kurir pengiriman produk, Kemudian sistem akan menyimpan data pesanan, ketika pemesanan produk telah berhasil, maka pelanggan akan mendapatkan notifikasi bukti pemesanan dari sistem yang berisi bukti produk yang sudah dipesan dan jumlah biaya yang harus dibayar oleh pelanggan. Kirim foto bukti pembayaran ke website, pelanggan memberikan alamat dan nama, admin membuat nota



Gambar 3. Activity Diagram Proses Pemesanan

c. Proses Pembayaran

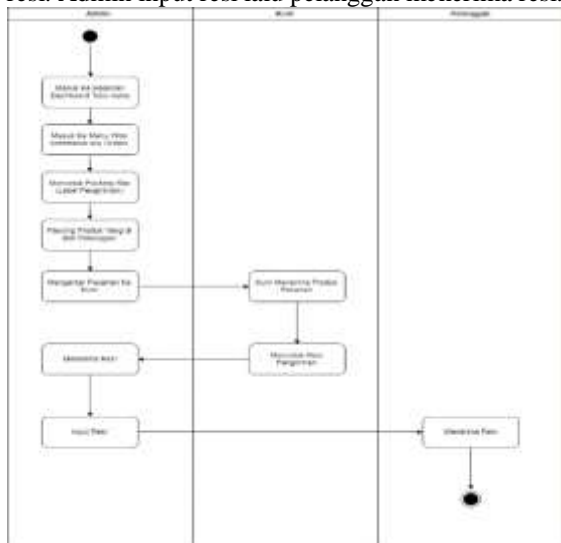
Pada gambar 4, berdasarkan bukti pesanan yang telah dikirim oleh sistem, pelanggan harus transfer uang sesuai dengan bukti pesanan tersebut. pelanggan yang sudah melakukan transfer harus melakukan konfirmasi pembayaran dengan meninput form konfirmasi pembayaran, setelah itu admin akan mengecek uang yang telah di transfer dari pelanggan tersebut. selanjutnya mengkonfirmasi pembayaran dan disimpan oleh sistem



Gambar 4. Activity Diagram Proses Pembayaran

d. Proses Pengiriman

Pada gambar 5, Admin masuk ke halaman dashboard Toko Auba lalu masuk ke menu woo commerce dan pilih menu orders Admin mencetak packing slip (label pengiriman) tersebut, Setelah dicetak, Admin melakukan packing produk yang di beli oleh pelanggan, Admin mengantar pesanan produk ke Kurir, Kurir menerima produk. Kurir mencetak resi pengiriman, Admin menerima nomor resi. Admin input resi lalu pelanggan menerima resi.

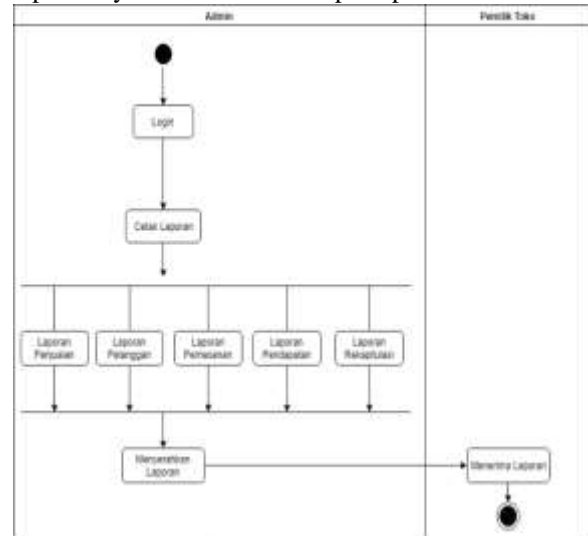


Gambar 5. Activity Diagram Proses Pengiriman

e. Proses Laporan

Pada gambar 6, Admin login dan mencetak beberapa laporan seperti laporan penjualan,

pelanggan, pemesanan, pendapatan dan rekapitulasi di setiap bulannya. Setelah semua nya selesai laporan nya akan diberikan kepada pemilik toko.

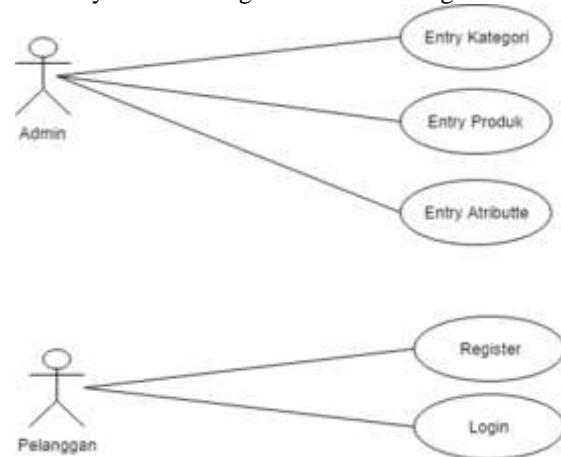


Gambar 6. Activity Diagram Proses Laporan

3.3 Use Case Diagram

a. Use Case Diagram Master

Pada gambar 7, Use Case Diagram Master admin ini terdapat 3 (tiga) use case yang terhubung dengan admin secara langsung, diantaranya use case entry kategori, use case entry produk, use case entry atribut produk dan juga use case ini terdapat 2 (dua) use case yang terhubung dengan pelanggan, di antaranya use case login dan use case register

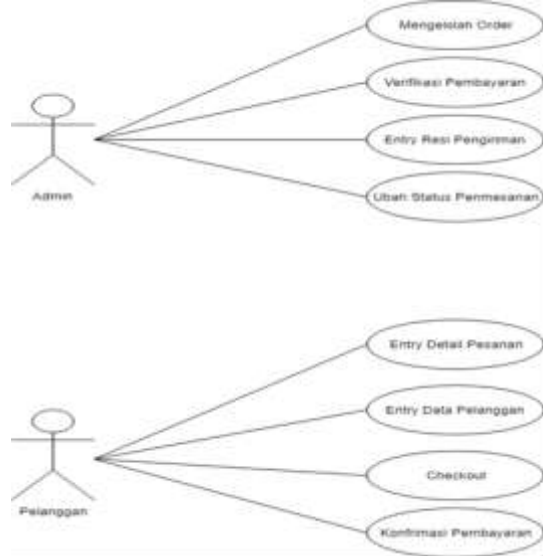


Gambar 7. Use Case Diagram Master

b. Use Case Diagram Transaksi

Pada gambar 8, Pada Use Case Diagram Transaksi ini admin terdapat 4 (empat) use case yang terhubung langsung dengan admin, diantaranya use case mengelolah order, use case verifikasi pembayaran, use case entry resi pengiriman, use case ubah status pemesanan dan juga use case ini terdapat 4 (empat) use case yang terhubung dengan pelanggan, di antaranya use case entry detail pesanan, use case register, use case entry detail pesanan yang membutuhkan use case entry jumlah dan detail produk, use case entry data pelanggan, use case checkout, use case konfirmasi pembayaran

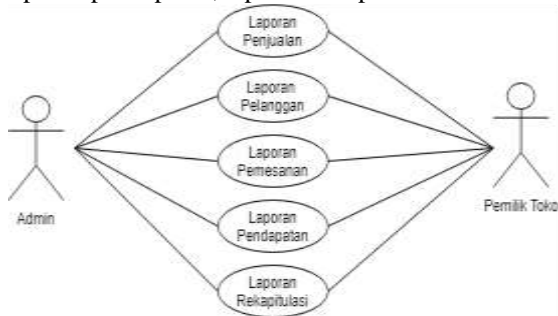
yang memerlukan use case unggah bukti transfer



Gambar 8. Use Case Diagram Transaksi

c. Use Case Diagram Laporan

Pada gambar 9, Use Case Diagram Laporan yaitu use case yang terhubung langsung dengan admin dan pemilik toko diantaranya laporan penjualan, laporan pelanggan, laporan pemesanan, laporan pendapatan, laporan rekapitulasi.



Gambar 9. Use Case Diagram Laporan

3.4 Class Diagram

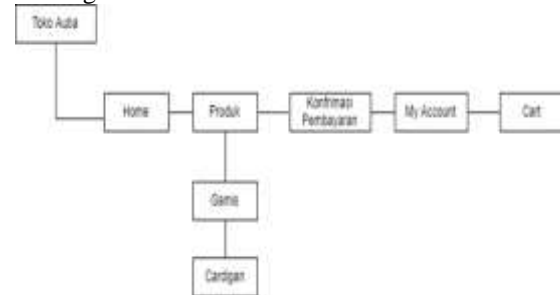
Pada gambar 10, Berikut adalah class diagram yang di rancang oleh penulis pada Toko Auba



Gambar 10. Class Diagram

3.5 Struktur Tampilan Menu

Pada gambar 11, struktur tampilan menu pada rancangan website Toko Auba, yaitu dari tampilan halaman penjualan Berikut merupakan tampilan rancangan website Toko Auba.

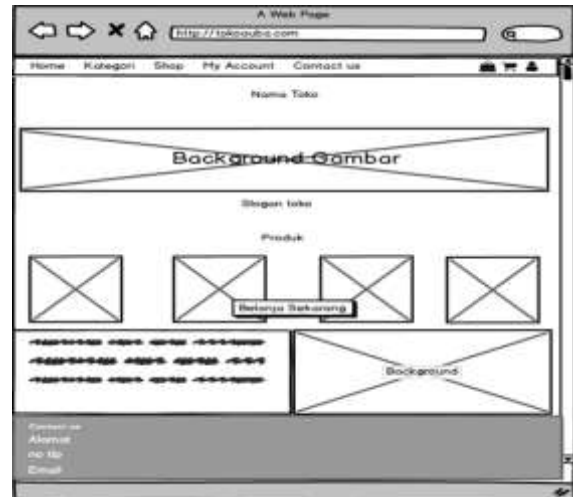


Gambar 11. Struktur Tampilan

3.6 Rancangan Layar

a. Rancangan Layar Home

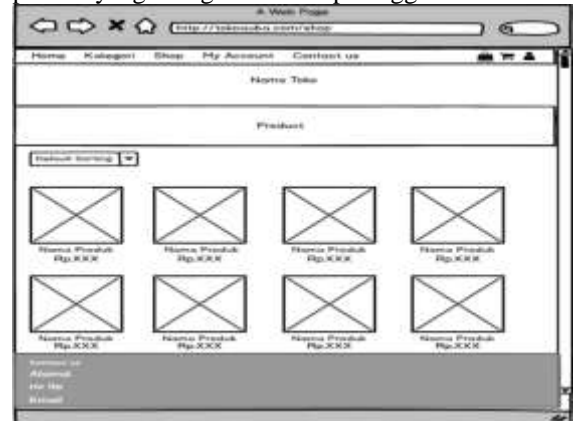
Pada gambar 12, rancangan Layar Home merupakan rancangan pada website yang sangat berguna untuk menampilkan layar utama pada website.



Gambar 12. Rancangan Layar Home

b. Rancangan Layar Shop

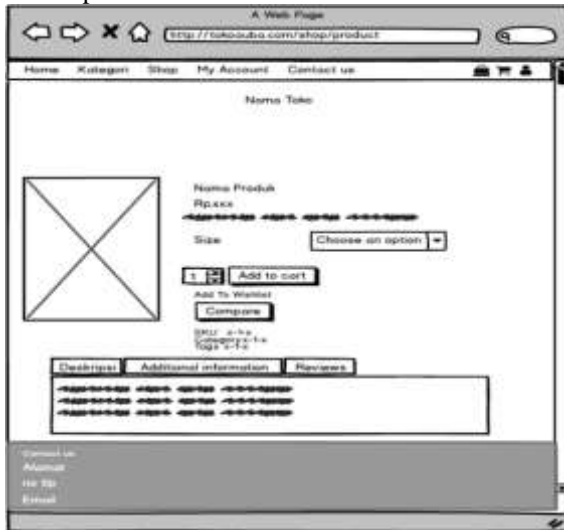
Pada gambar 13, Rancangan Layar Shop merupakan rancangan pada website yang berguna bagi pelanggan untuk melihat isi produk, pada rancangan layar ini pelanggan bisa memilih produk produk yang di inginkan oleh pelanggan.



Gambar 13. Rancangan Layar Shop

c. Rancangan Layar *Order*

Pada gambar 14, Rancangan Layar *Order* merupakan rancangan pada website yang berguna bagi pelanggan untuk melakukan orderan pada produk yang sudah di order oleh pelanggan dengan menampilkan detail orderan



Gambar 14. Rancangan Layar *Order*

d. Rancangan Layar *Invoice*

Pada gambar 15, Rancangan Layar *Invoice* merupakan rancangan pada website yang berguna bagi pelanggan untuk pembuktian pembelian di suatu produk yang berisi jumlah pembayaran yang harus di bayar oleh pelanggan



Gambar 15. Rancangan Layar *Invoice*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisa masalah dan pembahasan yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan, yaitu dengan adanya sistem *E-Commerce* admin dapat melihat ketersediaan pada stok produk dan mengupdate stok tersebut, dengan adanya sistem *E-Commerce*, Toko Auba dapat memberikan sebuah informasi tentang produk terbaru maupun promo terbaru kepada pelanggan, penerapan *SEO* dalam web *E-Commerce* membuka semua peluang Toko Auba meraih pelanggan baru yang sangat signifikan pada Toko Auba

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Varmaat, Shelly Cashman, “*Discovering Computers: Menjelajah Dunia Komputer Fundamental Edisi 3*”, Jakarta: Salemba Infotek, 2007.
- [2] Romney, Marshal B., & Paul John Steinbart, “*Sistem Informasi Akuntansi Edisi Ketigabelas*”, diterjemahkan oleh Kikin Sakinah, Nur Safira and Puspasari, Novita. Jakarta: Salemba Empat, 2005.
- [3] Marshal B. Romney, and Paul John Steinbart, “*Sistem Informasi Akuntansi Edisi 13*”, Prentice Hall, 2014.
- [4] Rosa dan M. Shalahuddin, “*Model Pembelajaran RPL (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*”. Bandung: Modula Bandung, 2011.
- [5] Sukamto, R. A., & Shalahudin, M., “*Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*”. Bandung: Modula Bandung, 2011.
- [6] Rosa A.S dan M. Shalahudin, “*Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*”. Bandung: Informatika, 2014.
- [7] Yusendra, M. Ariza Eka and Widarti, A., “*Pengembangan UKM Keripik Tempe Di Pekon Way Jaha Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus*”, *Jurnal Teknologi Informasi dan Bisnis Pengabdian Masyarakat Darmajaya*, vol.01, no.2, pp.12-27, Agustus 2015.
- [8] Maulana, Miftah Shabur, Susilo, H. and Riyadi, “*Implementasi E-commerce Sebagai Media Penjualan (Studi Studi Kasus Pada Toko Pastabrik Kota Malang)*”, *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, vol.29, no.1, pp.1-9, Desember 2015.
- [9] Wulandari, W., and Rahayu, Wiwik Sri, “*Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Wiwik Collection*”, *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, vol.2, pp.9-14, Juli 2014.
- [10] Novita, Rice, Sari, Novita, “*Sistem Informasi Penjualan Pupuk Berbasis E-commerce*”, *Jurnal Teknoif (Teknik Informatika)*, vol. no.2, pp.1-6, Oktober 2015.