

PENERAPAN E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PRODUK PADA ANIMAUX PET SHOP

Yuni Ardi¹⁾, Agus Umar Hamdani²⁾

Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260
E-mail: yuniardikitiang@gmail.com¹⁾, agus.umarhamdani@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Animaux Pet Shop adalah merupakan toko yang bergerak di bidang penjualan yang menyediakan makanan, aksesoris dan obat-obatan hewan yang berlokasi di Warung Jati Barat Raya No.40 B Pasar minggu, Jakarta Selatan. Pada toko Animaux Pet Shop, melakukan suatu perancangan sistem e-commerce supaya mempermudah penjualan. Dalam menjalankan usahanya pada toko Animaux Pet Shop masih mengalami kendala dalam mengetahui informasi pesanan dari customer karena pemesanan masih lewat telpon dan tidak ada dokumen untuk merekam pesanan dari customer barang yang diterima tidak sesuai pesanan. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem untuk mendukung sistem penjualan pada toko Animaux Pet Shop. Berdasarkan kondisi diatas, penulis melakukan penelitian yang membantu Toko Animaux Pet Shop menyelesaikan masalah yang terjadi saat ini. Metode dalam mengembangkan dalam merancang website dengan menggunakan Waterfall Development, dan implementasi sistem E-commerce menggunakan tool Content Management System (CMS). Dengan adanya aplikasi e-commerce dapat mempermudah customer membeli barang melalui website dan mengatasi masalah masalah yang sering terjadi di toko Animaux Pet Shop.

Kata kunci: E-commerce, Makanan, Aksesoris, Obat-Obatan hewan.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan internet saat ini semakin maju untuk salah satu pendorong berkembangnya suatu sistem *e-commerce*, *Internet* merupakan salah satu jaringan global yang terhubung seluruh jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga komunikasi dan interaksi antar pihak penjual dan pembeli menjadi lebih mudah. Toko Animaux Pet Shop adalah salah satu toko yang terletak di daerah warung jati barat, pasar minggu jakarta selatan, usaha yang bergerak dalam bidang penjualan makanan hewan dan aksesoris hewan dan juga obat-obatan. Toko ini agar dapat memperoleh keuntungan dan meningkatkan penjualan maksimal melalui sistem *e-commerce*, dan juga untuk mengurangi persaingan sehingga barang yang di toko Animaux Pet Shop hanya mengalami kesulitan dalam penjualan. Penelitian *e-commerce* selanjutnya berjudul "Model *E-commerce* dengan metode web *Engineering Method* untuk menunjang pemasaran produk pada XYZ Pet Shop" yang menghasilkan aplikasi *E-commerce* untuk penjualan makanan hewan ternak [1], Pada penelitian ini maka dalam penelitian penulis ingin membuat rancangan ini harus berinteraktif sehingga *customer* dapat berperan aktif secara langsung dalam proses bisnis penjualannya maka itulah penulis memberi judul "Membangun *Website* Penjualan *Online* (*E-Commerce*) Pada Toko Animaux Pet Shop". Frans Royan Osterwalder dan pigneur menawarkan sebuah metode yang nantinya disebut dengan model bisnis kanvas. Mereka yang menggambarkan kanvas tersebut sebagai selembar kertas bagi seorang penulis, kanvas bagi seorang pelukis, atau layar komputer bagi orang desainer. Kanvas diciptakan Osterwalder dan Pigneur ini digunakan untuk memvisualisasikan gagasan, logika berpikir, atau

kerangka kerja para desainer. Bisnis model kanvas ini sudah digunakan di beberapa universitas dalam matakuliah kewirausahaan. Mereka juga sudah menjalankan praktek bisnis ini secara nyata [2]. Jony Wong *E-Commerce* adalah penjualan, pembelian dan pemasaran barang di jaringan internet serta melalui sistem elektronik. *E-commerce* meliputi transfer dana secara elektronik, pertukaran dan pengumpulan data. semua di atur dalam sistem manajemen *inventori* otomatis. Pada mulanya perdagangan elektronik ini hanya sebatas pengiriman dokumen komersial saja seperti pesanan pembelian (*invoice*) secara elektronik (malalui fax dan email). Kemudian *e-commerce* berkembang menjadi perdagangan web, yaitu pembelian barang atau jasa melalui *world wide web* [3]. Keuntungan Dan Kerugian *E-commerce* adalah Kemampuan untuk membandingkan dan membeli produk pada internet mengubah praktek bisnis banyak perusahaan karena memiliki beberapa keuntungan. Adapun keuntungan dan kerugian pada *e-commerce* yaitu: Keuntungan *e-commerce* *E-commerce* menjanjikan dampak yang sangat besar untuk setiap industri. Kemampuan untuk membandingkan dan membeli produk pada *internet* mengubah praktek bisnis banyak perusahaan karena memiliki beberapa keuntungan. Menurut Ahmadi dan Hermawan [4] Keuntungan *e-commerce* adalah sebagai berikut "Aliran pendapatan baru yang mungkin lebih menjanjikan yang tidak bisa ditemui disistem transaksi tradisional", "Dapat meningkatkan market *exposure* (pangsa pasar)", "Menurunkan biaya operasional", "Melebarkan jangkauan", "Meningkatkan *customer*", "Meningkatkan *supplier management*", "Memperpendek waktu produksi", "Meningkatkan *value chain*, Kerugian *e-*

commerce Disamping semua keuntungan yang ada e-commerce juga mempunyai kerugian seperti "Kehilangan segi finansial secara langsung karena kecurangan", "Pencurian informasi rahasia yang berharga", "Mengalami kekurangan kesempatan bisnis karena gangguan pelayanan", "Pengguna akses ke sumber oleh pihak yang tidak berhak", "Kehilangan dan mengurangi kepercayaan dari para konsumen, Pengertian Penjualan menurut Henry S.Siswosoediro Penjualan langsung (*direct selling*) adalah metode penjualan barang dan atau jasa tertentu melalui jaringan pemasaran yang dikembangkan oleh mitra usaha yang bekerja atas dasar komisi atau bonus atas penjualan kepada konsumen diluar lokasi eceran tetap [5]. *Search Engine Optimization* Menurut Su Rahman adalah singkatan dari *Search Engine Optimization*, yakni serangkaian teknik yang dilakukan untuk mencari informasi melalui *search engine* agar *website* dapat mudah ditemukan oleh orang lain [6]. Pengertian *Content Management System* Menurut Yuhefizar, Mooduto, Rahmat Hidayat CMS atau disingkat *Content Management System* adalah suatu metode mengelola sebuah *content* atau isi. *Content* bisa berupa teks, suara, gambar, video, animasi dan aplikasi lainnya yang disimpan dalam sebuah database sehingga mudah dalam pengelolaanya. [7]. Penelitian sebelumnya berjudul "Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Berbasis Web Pada Golden Pet" Nama jurnal atau prosiding "Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi ASIA (JITIKA) No ISSN atau ISBN "0852-730X" Volume 10, Nomor 1, Edisi atau Tahun Terbit Februari 2016, Penerbit STM IK PPKIA Pradnya Paramita Malang, Nama Peneliti "Sigit Setyowibowo, Indah Dwi Mumpuni, Ruang Lingkup Pembahasan Sulit mengetahui informasi salon hewan, Teknologi yang digunakan dalam peneliti "PHP", Hasil Penelitian " Prototipe aplikasi sistem informasi one stop pet shop berbasis web yang mampu mewujudkan semua kebutuhan yang di perlukan , diharapkan adanya otomatisasi pekerjaan dan fungsi pelayanan untuk memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat, sehingga dapat meningkatkan mutu pelayanan pada golden pet" [8].

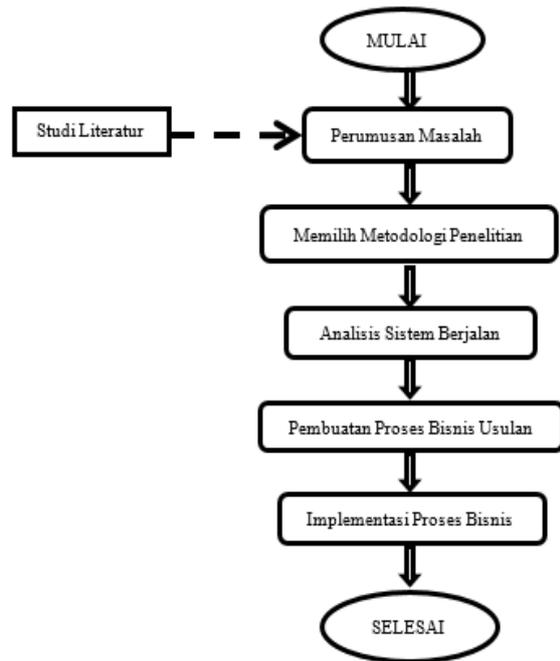
2. METODE PENELITIAN

2.1. Obyek Penelitian

Obyek penelitian ini dilakukan di toko Animaux Pet Shop yang terletak pada Jl.Warung Jati Barat Raya No.40 B Jakarta Selatan.

2.2. Langkah -Langkah Peneliti

Adapun tahapan penelitian ini dibuat merupakan langkah yang harus di lakukan peneliti. Pada gambar 1. Dapat dilihat gambar 1 dan lain lain:



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian

Penjelasan dari langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

- a. Perumusan Masalah
Merupakan hasil kegiatan dari tinjauan dan wawancara langsung kepada admin yang berada di toko Animaux Pet Shop.
- b. Studi Literatur
Studi literatur ini dilakukan untuk mendapatkan teori tentang layanan jasa layanan Pet Shop.
- c. Menentukan Metodologi Penelitian
Pada tahap ini peneliti akan digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah penelitian.
- d. Analisa Sistem Berjalan
Pada tahap ini peneliti melakukan analisa model bisnis canvas (BMC).
- e. Pembuatan Proses Bisnis Usulan
Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi kebutuhan sistem usulan, menggambarkan sistem usulan dengan menggunakan tools *Use Case Diagram*, Spesifikasi Basis Data dan memodelkan data dengan *Class Diagram*.
- f. Implementasi Proses Bisnis Usulan
Peneliti mengimplementasikan model sistem usulan menggunakan *Content Management System (CMS)*, *Wordpress*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Model Bisnis Perusahaan

Berikut adalah penjelasan dan *business model canvas* penelitian yang dilakukan oleh penulis di toko Animaux Pet Shop. Pada tabel 1. Dapat dilihat pada tabel 1 dan lain lain:

Tabel 1 Model Bisnis Perusahaan

Komponen BMC	Penjelasan
1. Value Propositions	<ul style="list-style-type: none"> Free makanan untuk penitipan hewan. Promosi Produk Memberikan pelayanan terbaik.
2. Customer Segments	<ul style="list-style-type: none"> Pelanggan yang punya hewan anjing dan kucing
3. Customer Relationships	<ul style="list-style-type: none"> Instagram GoMart Customer Service
4. Channels	<ul style="list-style-type: none"> Broadcast Via Whatsapp Banner E-Commerce
5. Key Partnerships	<ul style="list-style-type: none"> PT Royal Canin Indonesia Sumber Bina Makmur Cv Srimiko Tiga Rakza Satiro Bank
6. Key Activities	<ul style="list-style-type: none"> Praktek Dokter Penjualan makanan, aksesoris dan obat-obatan hewan.
7. Key Resources	<ul style="list-style-type: none"> Gedung Kendaraan Roda 2 dan 4 Dokter Hewan
8. Cost Structure	<ul style="list-style-type: none"> Gaji Karyawan Listrik Internet Kebutuhan Toko
9. Revenue Streams	<ul style="list-style-type: none"> Barang Bording (Penitipan) Konsultasi Dokter Grooming Rawat Inap

Berikut adalah merupakan gambar bisnis model canvas Pada gambar 2. Dapat dilihat pada gambar 2 dan lain lain:



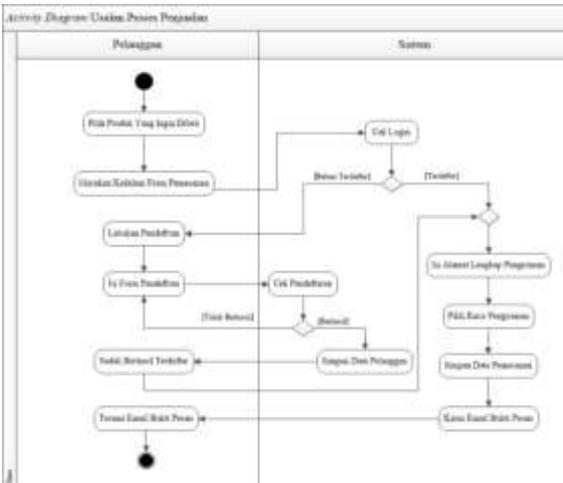
Gambar 2. Business Model Canvas

4.1 Proses Bisnis

1. Proses Penjualan

Customer memilih produk yang ingin dibeli dan memasukan kedalam form pemesanan. diminta untuk login jika customer sudah terdaftar maka memilih jasa kurir pengiriman barang. Jika customer belum terdaftar maka customer harus mendaftar terlebih dahulu.

Pada gambar 3. Dapat dilihat pada gambar 3 dan lain lain:

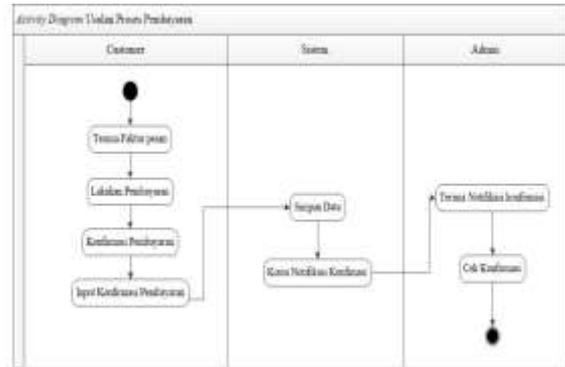


Gambar 3. Proses Penjualan

2. Proses Pembayaran

Customer melakukan pembayaran sesuai jumlah bukti pesanan, setelah melakukan pembayaran maka customer harus konfirmasi pembayaran terlebih dahulu dengan memilih menu konfirmasi pembayaran.

Pada gambar 4. Dapat dilihat pada gambar 4 dan lain lain:

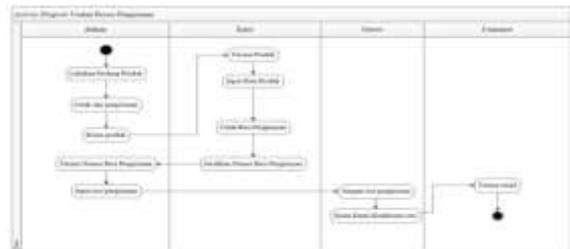


Gambar 4. Proses Pembayaran

3. Proses Pengiriman

Melakukan packing produk yang sudah dipesan oleh customer, lalu karyawan toko membuat alamat tujuan pengiriman yang telah di kirim oleh customer lalu produk diantarkan ke tempat kurir.

Pada gambar 5. Dapat dilihat pada gambar 5 dan lain lain:

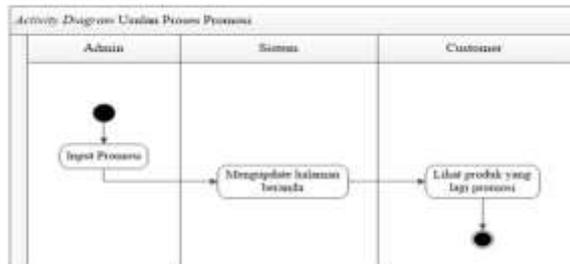


Gambar 5. Proses Pengiriman

4. Proses Promosi

Admin akan menginput promosi lalu sistem akan mengupdate pada halaman beranda lalu customer dapat melihat di web penjualan untuk mengetahui tentang promosi dari toko.

Pada gambar 6. Dapat dilihat pada gambar 6 dan lain lain:

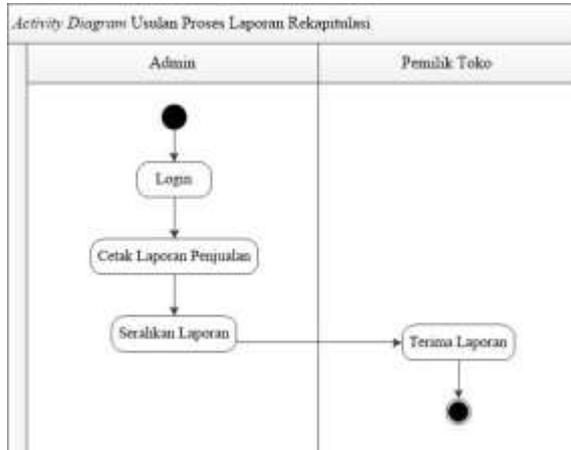


Gambar 6. Proses Promosi

5. Proses Laporan

Admin mencetak laporan berupa laporan penjualan, akan diserahkan kepada pemilik toko.

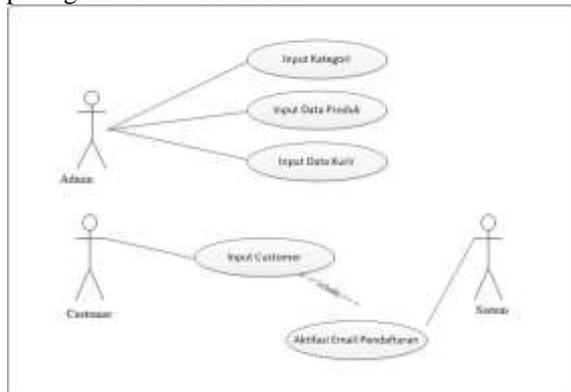
Pada gambar 7. Dapat dilihat pada gambar 7 dan lain lain:



Gambar 7. Proses Laporan

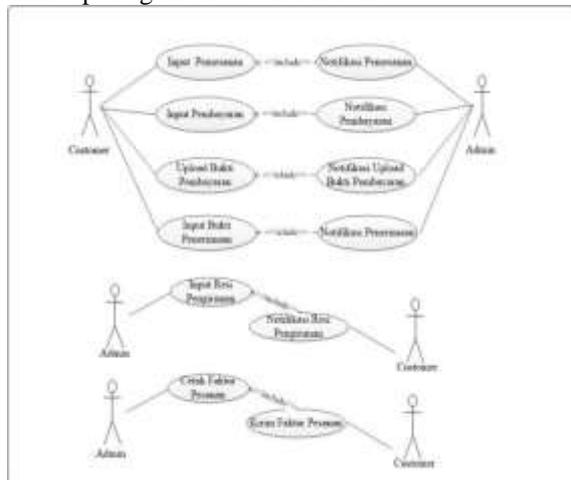
3.2. Use Case Diagram

Berikut adalah merupakan gambar dari use case diagram master. Pada gambar 8. Dapat dilihat pada gambar 8 dan lain lain:



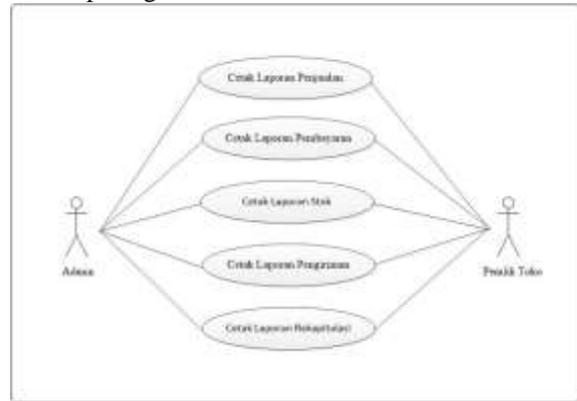
Gambar 8. Use Case Diagram Master

Berikut adalah merupakan gambar dari use case diagram transaksi. Pada gambar 9. Dapat dilihat pada gambar 9 dan lain lain:



Gambar 9. Use Case Diagram Transaksi

Berikut adalah merupakan gambar dari use case diagram laporan. Pada gambar 10. Dapat dilihat pada gambar 10 dan lain lain:



Gambar 10. Use Case Diagram Laporan

3.3. Class Diagram

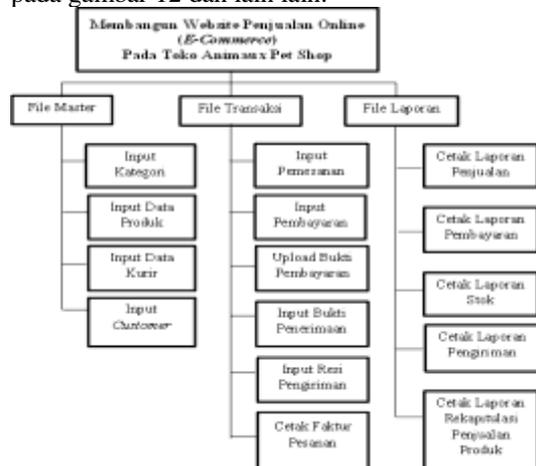
Class diagram untuk sistem e-commerce pada animaux pet shop. Pada gambar 11. Dapat dilihat pada gambar 11 dan lain lain:



Gambar 11. Class Diagram

3.4. Struktur Tampilan Menu

Tampilan menu dari sistem e-commerce pada Animaux Pet Shop. Pada gambar 12. Dapat dilihat pada gambar 12 dan lain lain:



Gambar 12. Struktur Tampilan Menu

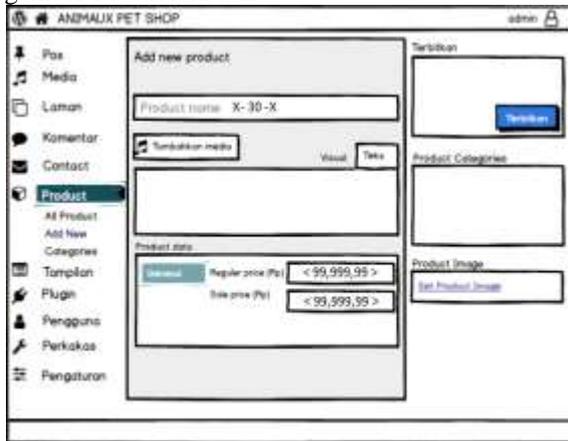
3.5. Rancangan Layar

Berikut adalah merupakan gambar tampilan dasbor. Pada gambar 13. Dapat dilihat pada gambar 13 dan lain lain:



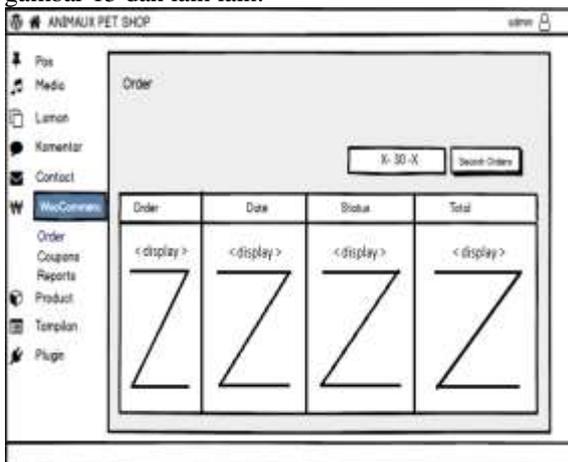
Gambar 13. Tampilan Dasbor

Berikut adalah merupakan gambar tampilan tambah produk. Pada gambar 14. Dapat dilihat pada gambar 14 dan lain lain:



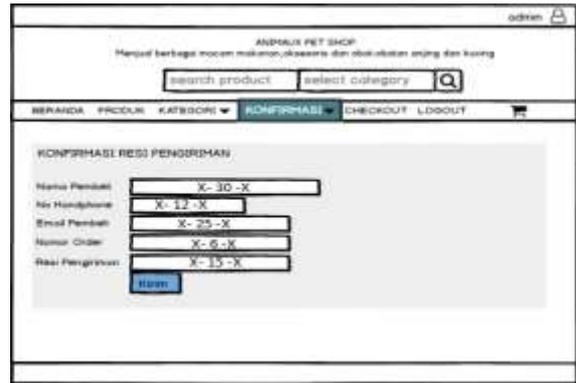
Gambar 14. Tampilan Tambah Produk

Berikut adalah merupakan gambar tampilan pemesanan. Pada gambar 15. Dapat dilihat pada gambar 15 dan lain lain:



Gambar 15. Tampilan Pemesanan

Berikut adalah merupakan gambar tampilan konfirmasi resi pengiriman. Pada gambar 16. Dapat dilihat pada gambar 16 dan lain lain:

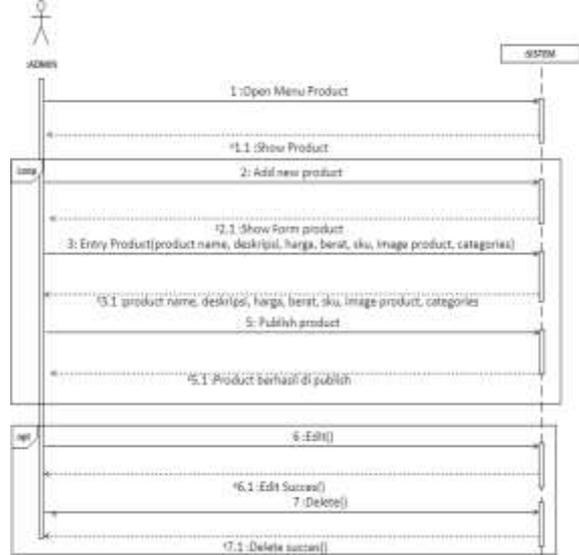


Gambar 16. Tampilan Konfirmasi Resi Pengiriman

3.6. System Sequence Diagram

a. System Sequence Diagram Input Data Produk

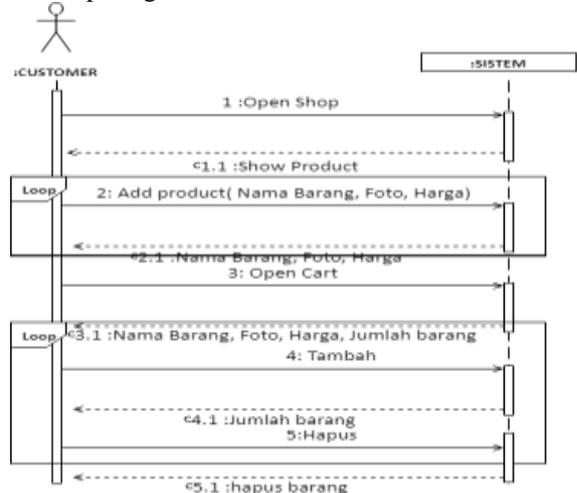
Berikut adalah merupakan gambar sistem sequence input data produk. Pada gambar 17. Dapat dilihat pada gambar 17 dan lain lain:



Gambar 17. System Sequence Diagram Input Data Produk

b. System Sequence Diagram Input Pemesanan

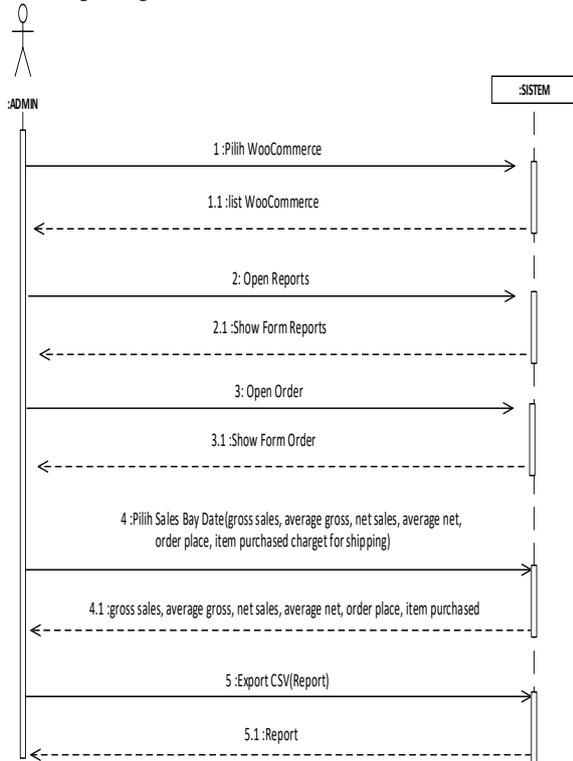
Berikut adalah merupakan gambar sistem sequence input pemesanan. Pada gambar 18. Dapat dilihat pada gambar 18 dan lain lain:



Gambar 18. System Sequence Diagram Input Pemesanan

c. System Sequence Diagram Laporan Penjualan

Berikut adalah merupakan gambar sistem sequence laporan penjualan. Pada gambar 19. Dapat dilihat pada gambar 19 dan lain lain:

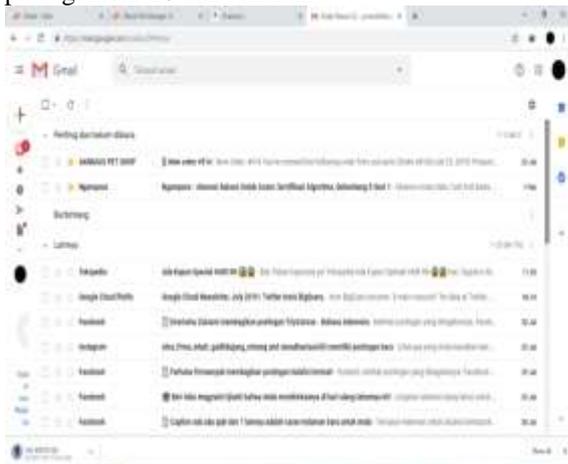


Gambar 19. System Sequence Diagram Laporan Penjualan

3.7. Contoh Hasil Keluaran Program

a. Notifikasi Pemesanan Produk

Bukti dari notifikasi pemesanan produk dari customer di jelaskan. Pada gambar 20. Dapat dilihat pada gambar 20 dan lain lain:



Gambar 20. Notifikasi Pemesanan Produk

b. Laporan Penjualan

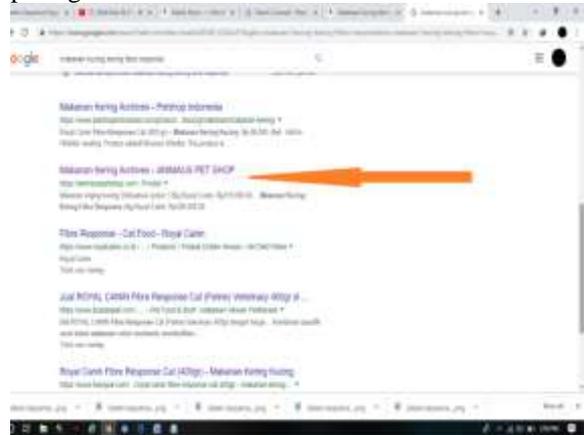
Data laporan penjualan hasil keluaran di jelaskan. Pada gambar 21. Dapat dilihat pada gambar 21 dan lain lain:



Gambar 21. Laporan Penjualan

3.8. Teknik Search Engine Optimization (SEO)

Saat website yang sudah diverifikasi dan terindek di google maka akan muncul di halaman pencarian di jelaskan pada gambar 22. Dapat dilihat pada gambar 22 dan lain lain:



Gambar 22. Hasil Pencarian SEO

4. KESIMPULAN

Hasil dari mengolah informasi sehingga menjadi menarik dan berkualitas, dibutuhkan suatu analisa dan rancangan. Dalam Membangun Website Penjualan Online (E-commerce) pada toko Animaux Pet Shop terdapat beberapa kesimpulan yaitu dengan adanya sistem e-commerce staff dapat menerima pesanan customer dengan data pemesanan produk yang jelas sehingga produk yang terima sesuai pesanan, dengan adanya sistem e-commerce dapat mempermudah Customer membeli lewat online dan dengan adanya website ini dapat mempermudah dalam membuat laporan laporan yang akan di buat.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Hamdani, Agus Umar dan Mubarak, Rakha Luri, Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu dan Call For Papers UNISBANK(SENDI_U) Ke-5 Tahun 2019, Universitas STIKUBANK, Semarang, ISBN:978-979-3649-99-3, 2019.
 [2] Royan, Frans, Bisnis Model Kanvas Distributor Mematenkan Kinerja Optimal Distributor dan 30 Kesalahanyang di Lakukan, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, Pp 12, 2014.

- [3] Wong, Jony, *Internet Marketing for Beginner*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, p33, 2010.
- [4] Ahmadi, Candra, Hermawan, Dadang, *E-Business & E-Commerce*. Yogyakarta: Andi, p13, 2013.
- [5] Siswosoediro, Henry S, *Buku Pintar Pengurusan Perizinan dan Dokumen*, Jakarta: Visimedia, p61, 2008.
- [6] Rahman, Su, *Mahir Wordpress 4 Plus*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, p195, 2015.
- [7] Yuhefizar, *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, p6, 2009.
- [8] Mumpuni, Indah Dwi and Sigit Setyowibowo, *Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Berbasis Web Pada Golden Pet*, ISSN: 0852-730X, STMIK PPKIA Pradnya Paramita: Malang, 2016.