

IMPLEMENTASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PENJUALAN *ONLINE* PADA TOKO TATASHOPS

Try Abdi Putra¹⁾, Yudi Santoso²⁾

Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
 Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260
 E-mail : tryabdiputra97@gmail.com¹⁾, yudi.santoso@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

E-Commerce merupakan transaksi perdagangan atau jual beli melalui media elektronik yang terhubung dengan internet. *Tatashops* merupakan toko konvensional yang bergerak di bidang penjualan produk perlengkapan bayi seperti perlengkapan makan, perlengkapan tidur, perlengkapan mandi, dan perlengkapan pakaian. Dalam beberapa terakhir ini, toko *Tatashops* mengalami penurunan hasil penjualan. Hal ini disebabkan oleh perkembangan *e-commerce* yang saat ini semakin pesat, sehingga toko konvensional seperti toko *Tatashops* ini kalah bersaing dengan toko online yang dapat memberikan banyak kemudahan bagi penjual maupun pelanggan. Salah satu solusi dari permasalahan ini adalah mengimplementasikan *e-commerce* dengan content management system (CMS) *wordpress* sebagai media penjualan online pada toko *Tatashops*. Dengan *e-commerce* toko *Tatashops* dapat bersaing dalam penjualan produk perlengkapan bayi dan dapat meningkatkan hasil penjualan. Dengan *e-commerce* dapat memudahkan pelanggan untuk membeli produk secara online tanpa harus datang langsung ke toko *Tatashops*. Dengan *e-commerce* dapat memudahkan pelanggan untuk mengetahui informasi ter-update mengenai produk terbaru. Dengan *e-commerce* dapat memudahkan penjual untuk mengetahui laporan penjualan, laporan pengiriman, laporan potongan harga, laporan refund, laporan retur, laporan rekapitulasi, dan laporan produk terlaris.

Kata kunci: Implementasi, Penerapan, *E-commerce*, Toko Online, Toko Bayi.

1. PENDAHULUAN

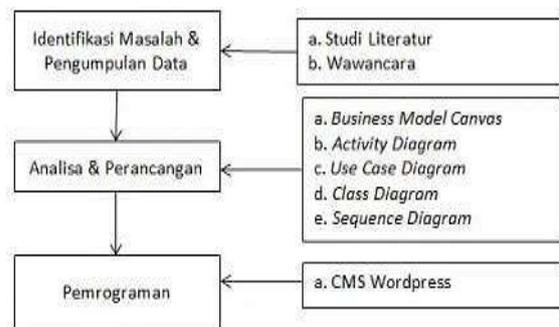
Perkembangan teknologi informasi pada saat ini semakin pesat, khususnya pada *e-commerce*. *E-commerce* berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata *electronic* (elektronik-dalam hal ini medianya) dan *commerce* (perdagangan-dapat disebut perdagangan atau jual beli). *E-commerce* juga dapat didefinisikan sebagai transaksi perdagangan atau jual beli melalui media elektronik yang terhubung dengan internet [1]. Dan *e-commerce* merupakan alternatif bisnis yang cukup menjanjikan pada saat ini, dikarenakan *e-commerce* dapat memberikan banyak kemudahan bagi kedua belah pihak, baik dari pihak penjual maupun dari pihak pelanggan dalam melakukan transaksi perdagangan atau jual beli.

Tatashops merupakan toko konvensional yang bergerak di bidang penjualan produk perlengkapan bayi seperti perlengkapan makan, perlengkapan tidur, perlengkapan mandi, dan perlengkapan pakaian. Dalam beberapa terakhir ini, toko *Tatashops* mengalami penurunan hasil penjualan. Hal ini disebabkan oleh perkembangan *e-commerce* yang saat ini semakin pesat, sehingga toko konvensional seperti toko *Tatashops* ini kalah bersaing dengan toko online yang dapat memberikan banyak kemudahan bagi penjual maupun pelanggan. Masalah pada toko *Tatashops* adalah pelanggan dalam melakukan proses pembelian harus datang langsung ke toko *Tatashops* dan sedikitnya informasi ter-update untuk pelanggan mengenai produk terbaru. Bahkan, tidak adanya laporan untuk penjual mengenai laporan penjualan, laporan pengiriman, laporan potongan harga, laporan refund,

laporan retur, laporan rekapitulasi, dan laporan produk terlaris.

Salah satu solusi dari permasalahan ini adalah mengimplementasikan *e-commerce* dengan CMS *wordpress* sebagai media penjualan online pada toko *Tatashops*. Dengan *e-commerce* toko *Tatashops* dapat bersaing dalam penjualan produk perlengkapan bayi dan dapat meningkatkan hasil penjualan. Dengan *e-commerce* dapat memudahkan pelanggan untuk membeli produk secara online tanpa harus datang langsung ke toko *Tatashops*. Dengan *e-commerce* dapat memudahkan pelanggan untuk mengetahui informasi ter-update mengenai produk terbaru. Dengan *e-commerce* dapat memudahkan penjual untuk mengetahui laporan penjualan, laporan pengiriman, laporan potongan harga, laporan refund, laporan retur, laporan rekapitulasi, dan laporan produk terlaris.

2. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

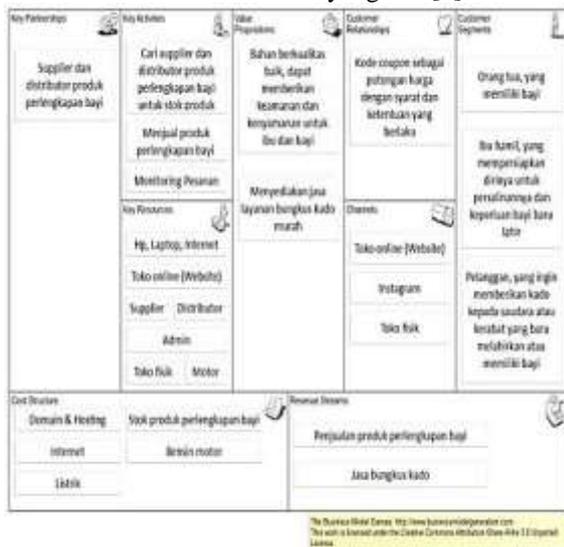
Berikut ini penjelasan kerangka pemikiran yang peneliti lakukan di dalam penelitian pada Gambar 1 yaitu :

- a. Identifikasi Masalah Dan Pengumpulan Data
Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi masalah dan pengumpulan data dengan studi literatur dan wawancara untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk penelitian.
- b. Analisa Dan Perancangan
Pada tahap ini, peneliti melakukan analisa dan perancangan sistem yang akan dibuat dengan *business model canvas*, *activity diagram*, *use case diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.
- c. Pemrograman
Pada tahap ini, peneliti menggunakan *content management system (CMS) wordpress* untuk membangun sistem *e-commerce*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Business Model Canvas

BMC (*Business Model Canvas*) adalah sebuah *tools* yang sering digunakan dalam menentukan atau merubah sebuah model bisnis yang ada [2].



Gambar 2. Business Model Canvas

Berikut ini penjelasan 9 *building blocks* *business model canvas* pada Gambar 2 yaitu :

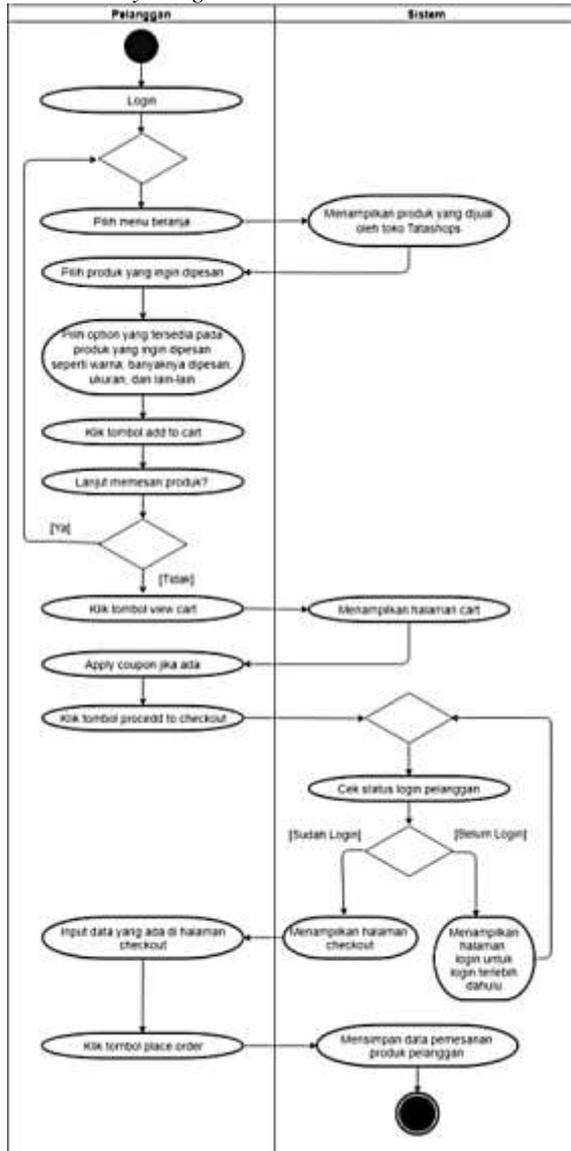
- a. *Customer Segments*
Customer segments (segmentasi pelanggan) atau target bisnis pada perusahaan. *Customer segments* pada toko Tatashops adalah orang tua, yang memiliki bayi. Ibu hamil, yang mempersiapkan dirinya untuk persalinannya dan keperluan bayi baru lahir. Pelanggan, yang ingin memberikan kado kepada saudara atau kerabat yang baru melahirkan atau memiliki bayi.
- b. *Value Propositions*
Value propositions merupakan nilai suatu produk atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan kepada pelanggan. *Value*

- propositions* pada toko Tatashops adalah bahan berkualitas baik dapat memberikan keamanan dan kenyamanan untuk ibu dan bayi. Menyediakan jasa layanan bungkus kado murah.
- c. *Channels*
Channels adalah media yang digunakan perusahaan untuk menyampaikan *value propositions* kepada pelanggan. *Channels* pada toko Tatashops adalah toko *online (website)*, *instagram*, dan toko fisik.
- d. *Customer Relationships*
Customer relationships adalah hubungan yang ingin dijalin perusahaan kepada pelanggan agar pelanggan tidak mudah berpaling ke perusahaan yang lain. *Customer relationships* pada toko Tatashops adalah kode coupon sebagai potongan harga dengan syarat dan ketentuan yang berlaku.
- e. *Revenue Streams*
Revenue streams adalah arus pendapatan atau pemasukan yang diterima oleh perusahaan dari pelanggan. *Revenue streams* pada toko Tatashops adalah penjualan produk perlengkapan bayi dan jasa bungkus kado.
- f. *Key Resources*
Key resources adalah sumber daya utama perusahaan dalam menunjang dan menjalankan bisnisnya. *Key resources* pada toko Tatashops adalah alat elektronik (hp, laptop), internet, toko *online (website)*, *supplier*, distributor, admin, toko fisik, dan motor.
- g. *Key Activities*
Key activities adalah aktifitas dan kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan untuk menjalankan bisnisnya. *Key activities* pada toko Tatashops adalah cari *supplier* dan distributor produk perlengkapan bayi untuk stok produk. Melakukan penjualan produk perlengkapan bayi dan *monitoring* atau memantau pesanan.
- h. *Key Partnerships*
Key Partnerships adalah mitra utama yang berfungsi untuk mendukung dan menjalankan bisnis perusahaan. *Key partnerships* pada toko Tatashops adalah *supplier* dan distributor produk perlengkapan bayi.
- i. *Cost Structure*
Cost structure adalah biaya yang digunakan perusahaan untuk menjalankan bisnisnya. *Cost structure* pada toko Tatashops adalah biaya *domain, hosting*, internet, listrik, bensin motor, dan stok produk perlengkapan bayi.

3.2. Activity Diagram

Activity diagram adalah *diagram* yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja (aktivitas) [3].

a. Activity Diagram Proses Pemesanan

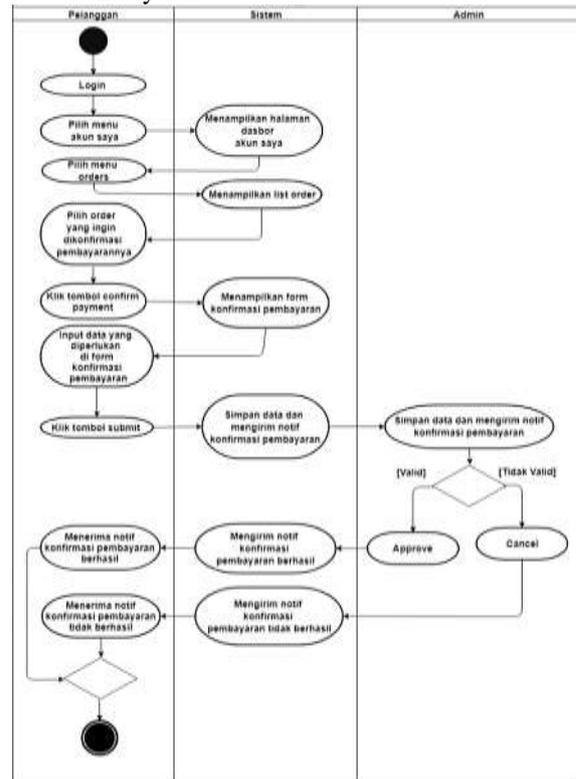


Gambar 3. Activity Diagram Proses Pemesanan

Pada Gambar 3, pelanggan diharuskan *login* terlebih dahulu sebelum melakukan proses pemesanan. Ketika dihalaman beranda toko Tatashops, pelanggan memilih menu belanja dan sistem akan menampilkan produk-produk yang dijual toko Tatashops. Setelah itu pelanggan memilih produk yang akan dipesan atau dibeli dan memilih *option* yang tersedia pada produk seperti ukuran, warna, dan berapa jumlah yang ingin dipesan atau dibeli. Setelah itu, klik tombol *add to cart* dan sistem akan menyimpan produk yang dipesan pelanggan ke dalam *cart* atau keranjang belanja. Jika pelanggan, masih ingin memilih lagi produk yang ingin dipesan maka pelanggan bisa memilih menu belanja. Jika tidak ingin memilih lagi maka pelanggan bisa klik tombol *view cart* untuk melihat *cart* atau keranjang belanjanya. Pelanggan bisa memasukkan *coupons* jika tersedia. Setelah itu, klik tombol *proceed to checkout* dan sistem akan mengecek status *login* pelanggan. Jika belum *login*,

maka sistem akan menampilkan halaman atau *form login* untuk login terlebih dahulu. Jika sudah *login*, maka sistem akan menampilkan halaman atau *form checkout* untuk mengisi data pemesanan. Setelah itu, pelanggan memasukkan data yang ada dihalaman atau *form checkout* tersebut. Jika telah selesai memasukkan data, maka klik tombol *place order*. Maka sistem akan menyimpan data pemesanan produk pelanggan.

b. Activity Diagram Proses Konfirmasi Pembayaran

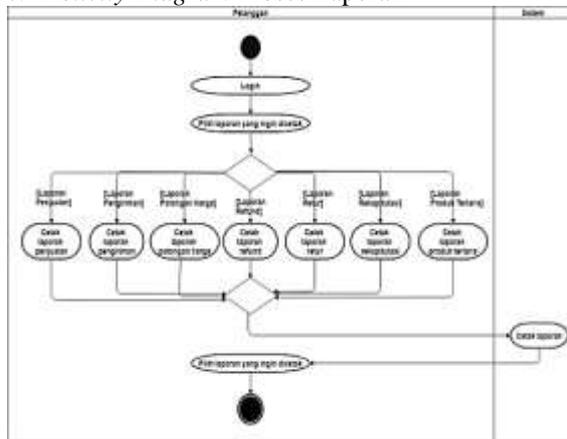


Gambar 4. Activity Diagram Proses Konfirmasi Pembayaran

Pada Gambar 4, pelanggan diharuskan *login* terlebih dahulu sebelum melakukan proses konfirmasi pembayaran. Ketika dihalaman beranda toko Tatashops pelanggan memilih menu akun saya dan sistem akan menampilkan halaman dashboard akun saya atau akun pelanggan. Setelah itu, pilih menu *orders* dan sistem akan menampilkan *list order* yang dilakukan oleh pelanggan. Setelah itu, pelanggan memilih *order* atau pesanan yang ingin di konfirmasi pembayarannya dan klik tombol *confirm payment*. Maka sistem akan menampilkan *form* konfirmasi pembayaran. Setelah itu, pelanggan memasukkan data pembayaran di *form* konfirmasi pembayaran tersebut dan klik tombol *submit* jika sudah memasukkan semua datanya. Dan sistem akan menyimpan data dan mengirim notif ke dashboard admin jika ada pelanggan yang ingin melakukan konfirmasi pembayaran. Setelah itu, admin mengecek data konfirmasi pembayaran pelanggan apakah data tersebut *valid* atau tidak *valid*. Jika *valid* atau sesuai maka admin akan *approve* atau

menyetujui konfirmasi pembayaran pelanggan. Jika tidak *valid*, maka admin akan *cancel* atau menolak konfirmasi pembayaran pelanggan. Sistem akan mengirim notif kepada pelanggan apakah pembayaran berhasil atau tidak berhasil. Pelanggan menerima notif konfirmasi pembayaran tersebut.

c. Activity Diagram Proses Laporan

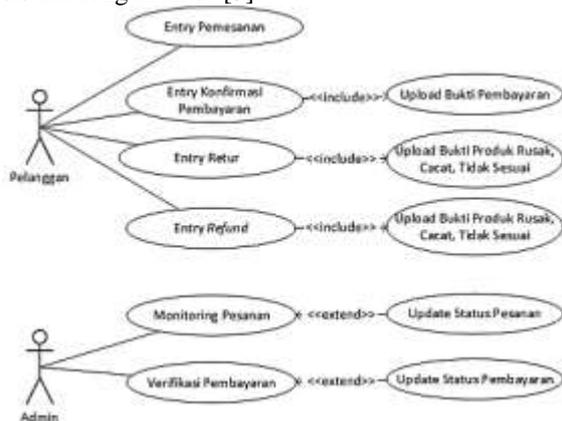


Gambar 5. Activity Diagram Proses Laporan

Pada Gambar 5, admin diharuskan *login* terlebih dahulu sebelum mencetak laporan. Setelah itu cetak laporan yang dibutuhkan seperti laporan penjualan, laporan pengiriman, laporan potongan harga, laporan *refund*, laporan retur, laporan rekapitulasi, dan laporan produk terlaris. Maka sistem akan mencetak laporan. Setelah itu, admin mendapatkan laporan yang telah dicetak oleh sistem.

3.3. Use Case Diagram

Use case diagram adalah *diagram* yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan aktor [3].



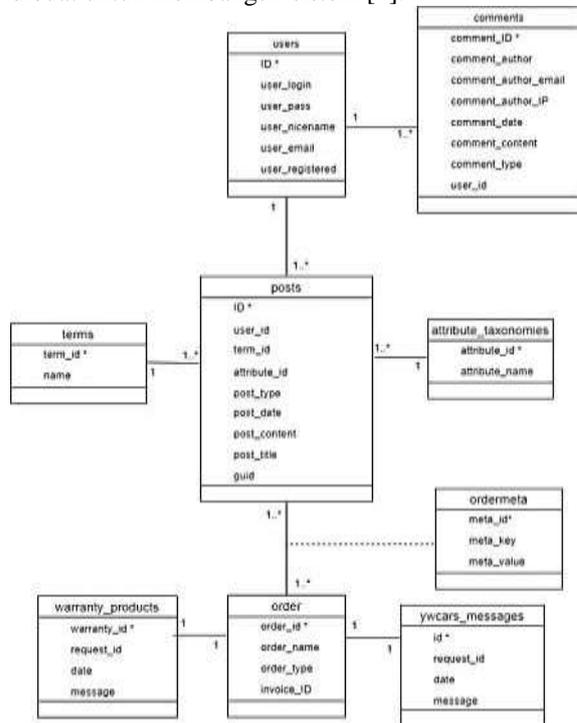
Gambar 6. Use Case Diagram

Pada Gambar 6, pelanggan dapat melakukan pemesanan, konfirmasi pembayaran, retur, dan *refund*. Untuk melakukan konfirmasi pembayaran, pelanggan diharuskan untuk *upload* bukti pembayaran agar dapat diproses oleh admin. Untuk melakukan retur dan *refund*, pelanggan diharuskan untuk *upload* bukti produk rusak, cacat, atau tidak sesuai agar dapat diproses oleh admin. Admin dapat

melakukan *monitoring* pesanan dan verifikasi pembayaran pelanggan untuk *update* status pesanan maupun *update* status pembayaran pelanggan.

3.4. Class Diagram

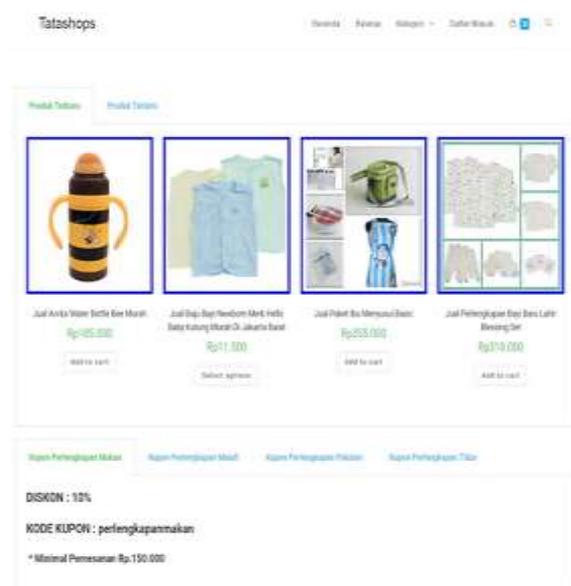
Class diagram adalah menggambarkan suatu sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem [4].



Gambar 7. Class Diagram

3.5. Hasil Website

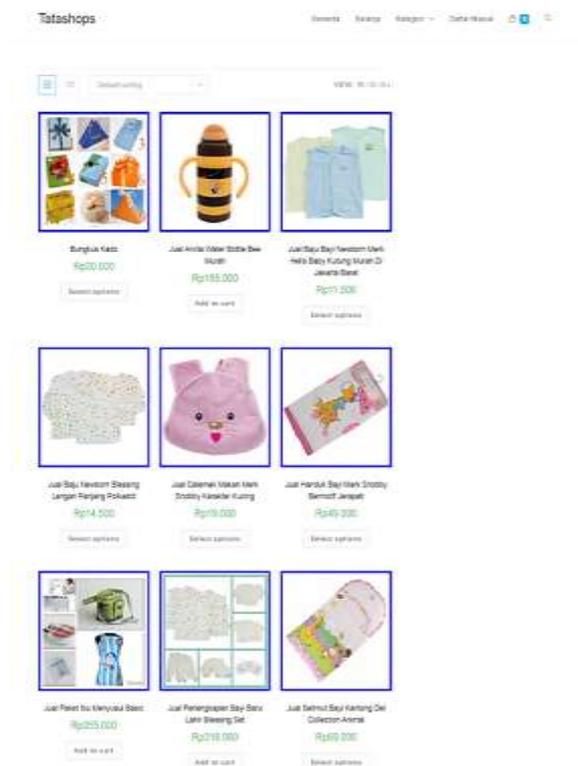
a. Halaman Beranda



Gambar 8. Halaman Beranda

Pada Gambar 8, halaman beranda *website* toko Tatashops yang terdiri dari produk terbaru, produk terlaris, dan kupon.

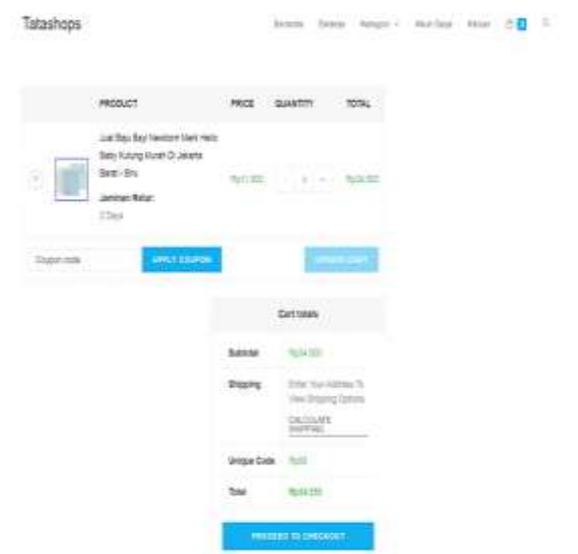
b. Halaman Belanja



Gambar 9. Halaman Belanja

Pada Gambar 9, halaman belanja *website* toko Tatashops yang berisi daftar produk yang dijual oleh toko Tatashops.

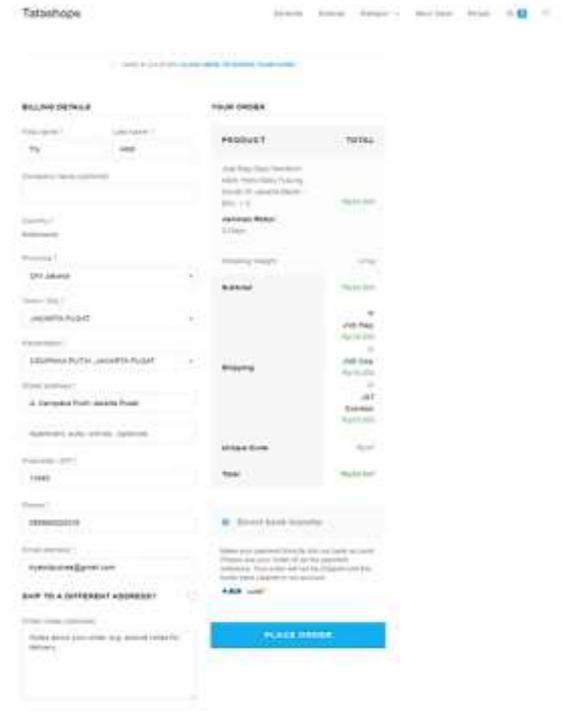
c. Halaman Cart



Gambar 10. Halaman Cart

Pada Gambar 10, halaman *cart* atau keranjang belanja *website* toko Tatashops yang terdiri dari produk yang telah dipilih, *apply coupon*, dan kalkulasi harga produk.

d. Halaman Checkout



Gambar 11. Halaman Checkout

Pada Gambar 11, halaman *checkout website* toko Tatashops yang berfungsi untuk pelanggan melakukan *entry* data diri, alamat pengiriman, dan ongkos kirim.

e. Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 12. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Pada Gambar 12, halaman konfirmasi pembayaran *website* toko Tatashops yang berfungsi untuk pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran.

f. Laporan Penjualan

No.ori	Tanggal	Status	Nama	Nama Produk	Kategori	Alamat	Harga	Quantity	Total
138	2019-07-26	Completed	Ty And	Jual Baju Bayi Newborn Merah Putih Baby Kandung Mouth Di Jakarta Barat	Pengiriman	Jl. Cempaka Putih Jakarta Pusat	48.500.000	5	242500
139	2019-07-26	Completed	Ty And	Jual Celemek Makan Merah Stooly Karakter Kucing	Pengiriman	Jl. Cempaka Putih Jakarta Pusat	11.500.000	5	57500

Gambar 13. Laporan Penjualan

g. Laporan Produk Terlaris

Nomor Produk	Nama Produk	Kategori	Total Produk Terjual
1417	Jual Baju Baru Newborn Mek-Hello Baby Kuning Murah Di Jakarta Barat	Pengelolaan Ragaan	3
1551	Jual Celemek Mekanik Hello Sobby Kuning Kuning	Pengelolaan Mekanik	2

Gambar 14. Laporan Produk Terlaris

h. Laporan Pengiriman

Nomor Pesan	Tanggal Pesan	Nama Lengkap	Nama Produk	Kantah	Kota	Negara	Dagang	Biaya Pengiriman
1713	2019-09-14	Ty Adh	Jual Aneka Sate Kebab New Murah	3. Campes Paha	JAWARA	ID	88 Neg	1000
1687	2019-09-11	Ty Adh	Jual Benda Bay Murah Berkualitas - Paha	3. Campes Paha	JAWARA	ID	88 Neg	3000

Gambar 15. Laporan Pengiriman

i. Laporan Potongan Harga

Nomor Pesan	Tanggal Pesan	Kantah	Nama Lengkap	Nama Produk	Nama Potongan Harga	Total Pesan	Total Potongan Harga
1657	2019-09-11	no	Ty Adh	Jual Kembang Bay Murah Berkualitas - Paha	potonganpotong	34627	1400
1555	2019-07-24	no	Ty Adh	Jual Henda Bay Murah Berkualitas - Paha	potonganpotong	34802	1200

Gambar 16. Laporan Potongan Harga

j. Laporan Refund

Nomor Pesan	Nomor Refund	Tanggal Refund	Nama Lengkap	Nama Produk	Dry Harga Per Produk	Jumlah Produk	Total Produk	Total Refund	Status	
1581	Refund request #1421	2019-07-24	Ty Adh	Jual Henda Bay Murah Berkualitas - Paha	1	4000	3	12000	12000	refund approved
1687	Refund request #1422	2019-09-11	Ty Adh	Jual Kembang Bay Murah Berkualitas - Paha	1	3000	3	9000	9000	refund approved

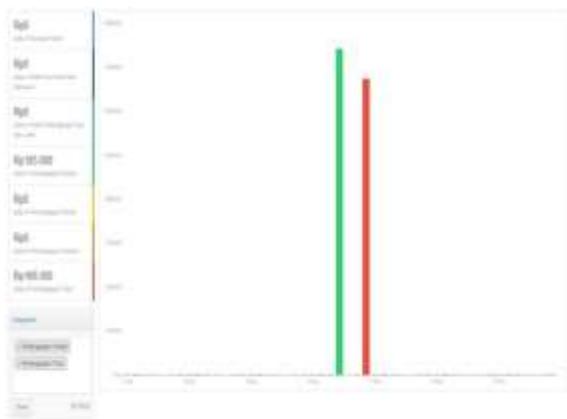
Gambar 17. Laporan Refund

k. Laporan Retur

Nomor Pesan	Nomor Retur	Tanggal Retur	Nama Lengkap	Nama Produk	Pengiriman Dari Pelanggan	Nomor Retur Pelanggan	Nomor Retur Admin	Catatan	Tipe Retur	Status
1584	RTR	2019-07-24	Ty Adh	Jual Celemek Mekanik Hello Sobby Kuning Kuning - Paha	no	101777788	1017834	Mula 2 barang yang rusak dan rusak	barang rusak	Completed
1652	RTR	2019-08-10	Ty Adh	Jual Baju Baru Newborn Mek-Hello Baby Kuning Murah Di Jakarta Barat - Paha	no	10144344411	10144333276337	Barang tidak terdapat di dalam paket	barang rusak	Completed

Gambar 18. Laporan Retur

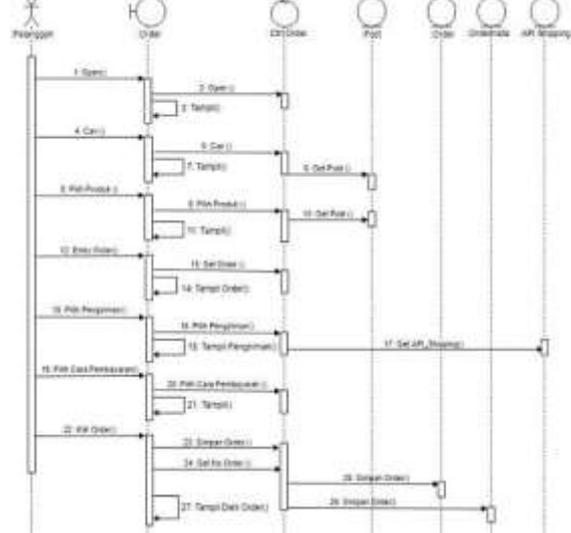
l. Laporan Rekapitulasi



Gambar 19. Laporan Rekapitulasi

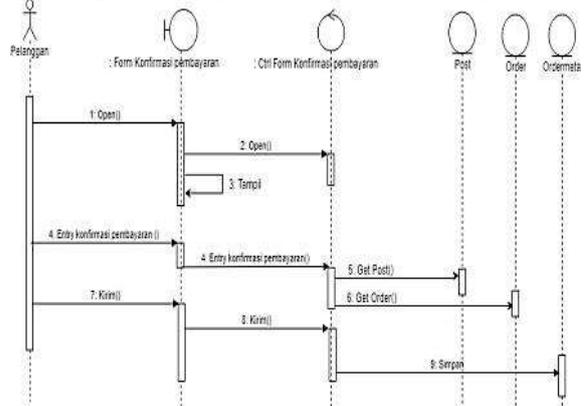
3.6. Sequence Diagram

a. Sequence Diagram Pemesanan



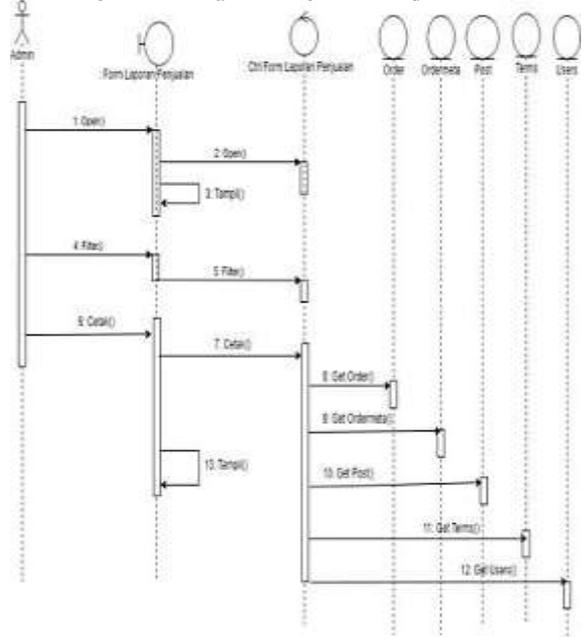
Gambar 20. Sequence Diagram Pemesanan

b. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran



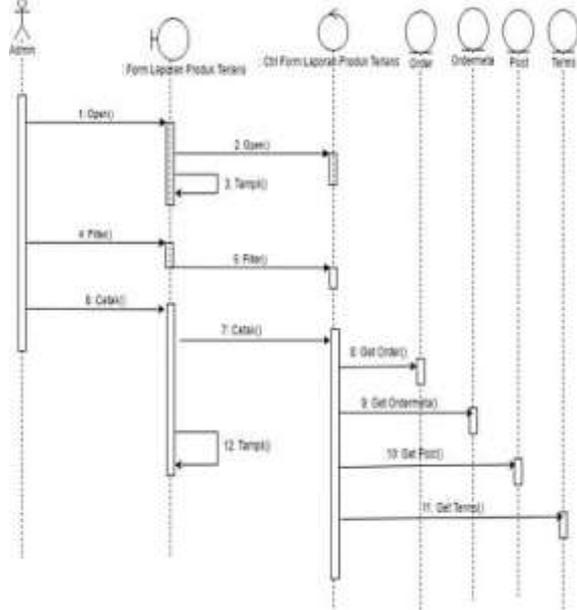
Gambar 21. Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

c. Sequence Diagram Laporan Penjualan



Gambar 22. Sequence Diagram Laporan Penjualan

d. *Sequence Diagram* Laporan Produk Terlaris



Gambar 23. *Sequence Diagram* Laporan Produk Terlaris

3.7. Uji SEO Jual Kelambu Bayi Murah Berkualitas

a. *Keyword* Jual Kelambu Bayi Murah Berkualitas



Gambar 24. *Keyword* Jual Kelambu Bayi Murah Berkualitas

Pada Gambar 24, dengan *keyword* jual kelambu bayi murah berkualitas berada di halaman 3 *google* dan urutan ke-5 diakses pada tanggal 17 agustus 2019 jam 11.30 WIB.

b. Uji *Keyword* Jual Kelambu Bayi Murah Berkualitas

Tanggal	Hasil	Jam
Rabu, 14 Agustus 2019	Halaman 3, Urutan Ke-4 Google	09.00
Kamis, 15 Agustus 2019	Halaman 3, Urutan Ke- 4 Google	19.00
Jumat, 16 Agustus 2019	Halaman 3, Urutan Ke-4 Google	14.00
Sabtu, 17 Agustus 2019	Halaman 3, Urutan Ke-5 Google	11.30

Gambar 25. Uji *Keyword* Jual Kelambu Bayi Murah Berkualitas

Pada Gambar 25, produk yang dijual dengan *keyword* jual kelambu bayi murah berkualitas dapat berada di halaman 3 *google* selama 4 hari berturut-turut.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian Implementasi *E-Commerce* Sebagai Media Penjualan *Online* Pada Toko Tatashops, dapat memperoleh beberapa kesimpulan antara lain :

- Dengan dibuatnya *website* pada toko Tatashops, dapat memudahkan pelanggan dalam membeli produk yang dijual di toko Tatashops tanpa harus datang langsung ke toko.
- Dengan tersedianya daftar produk terbaru pada halaman utama *website*, dapat memudahkan pelanggan untuk mengetahui informasi *update* mengenai produk terbaru.
- Penjual dapat mengetahui beberapa laporan yang diantaranya laporan penjualan, laporan pengiriman, laporan potongan harga, laporan *refund*, laporan retur, laporan rekapitulasi, dan laporan produk terlaris.

DAFTAR PUSTAKA

- Y. Murya and R. Hesananda, *Project PHP 15 JUTA: Membuat Toko eBook Online dengan Bootstrap Twitter 3 & PHP MySQL*. Jakasom, 2014, pp.19-25.
- B. Sanawiri and M. Iqbal, *Kewirausahaan*. Malang: UB Press, 2018, pp.82-87.
- S. Mulyani, *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah*. Bandung: Abdi Sistematika, 2016, pp.42-60.
- R. A. Sukamto and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2014, pp.141-165.