

Pembangunan Sistem Informasi Penyewaan dan Penjualan Online Di Satria Camp

Detty Ratna Nur Annisa^{1*}, Wina Witanti, Puspita Nurul Sabrina

¹Program Studi Informatika, Fakultas MIPA

Universitas Jendral Achmad Yani

Jalan Terusan Jendal Sudirman, Cimahi, Jawa Barat 40285

*Email : Dettynannisaa@gmail.com

Abstract — *Satria Camp adalah salah satu toko yang menyewakan serta menjual berbagai macam peralatan outdoor dan berbagai macam aksesoris yang berkaitan dengan alat outdoor di Kota Cimahi, yang belum menerapkan bidang teknologi dalam memasarkan, mengiklankan, dan menjual peralatan outdoor. Permasalahan yang terjadi pada Satria Camp adalah informasi harga yang bisa berubah sewaktu-waktu, belum dapat diinformasikan kepada semua konsumen. Penelitian ini berfokus pada kebutuhan bisnis dan desain sistem E-Commerce yang sesuai dengan bisnis, yang dilakukan di Satria Camp untuk memasarkan, mengiklankan dan melakukan transaksi secara online untuk menjual barang-barang pada Satria Camp. Hasil dari penelitian ini adalah untuk memberikan solusi dalam melakukan pemasaran dan mengiklankan barang yang disewakan dan dijual oleh Satria Camp untuk meningkatkan pelayanan kepada konsumen.*

Keywords — *E-Commerce, Satria Camp, Transaksi*

I. PENDAHULUAN

1.1. A. Latar Belakang

Satria Camp merupakan toko peralatan *outdoor* yang menyewakan dan menjual berbagai macam peralatan *outdoor* serta berbagai macam aksesoris yang berkaitan dengan alat *outdoor* di Kota Cimahi.

Proses pelayanan transaksi penyewaan dan penjualan berjalan di Satria Camp baru dapat dilakukan selama jam kerja toko yaitu jam 8 pagi hingga 8 malam, sehingga menyebabkan sering terjadinya keluhan dari customer yang tidak bisa memesan barang diluar jam tersebut. Proses transaksi yang berjalan saat ini masih menyebabkan pelayanan kepada konsumen membutuhkan waktu yang lama terutama saat banyak konsumen yang harus dilayani.

Dalam proses pemasaran Satria Camp hanya menggunakan media brosur fisik sebagai media informasi, dikarenakan banyaknya jumlah jenis barang yang tertera pada brosur menyebabkan proses pemesanan, penjualan dan penyewaan membutuhkan waktu yang cukup lama, karena informasi yang dibutuhkan konsumen masih harus ditelusuri

satu per satu. Selain itu harga barang yang tercantum di dalam brosur sulit untuk di *update* karena harus melalui proses pembuatan brosur baru sehingga sering terjadi kesalahan informasi harga yang didapatkan konsumen.

Pencatatan kondisi peralatan baik atau rusak setelah disewa, pengecekan peralatan yang tidak sesuai setelah disewakan dan pembuatan laporan di di Satria Camp masih dilakukan dengan mencatat langsung ke dalam buku laporan, sehingga pemilik kesulitan dalam pengecekan kondisi barang dari laporan rekap barang penyewaan dan penjualan

Beberapa toko alat *outdoor* di Indonesia sudah banyak yang menerapkan *E-commerce* untuk proses jual beli untuk mengembangkan usahanya. *E-commerce* adalah proses pembelian, penjualan, pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. *E-commerce* merupakan bagian dari *E-business*, *E-commerce* juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data seperti database, dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk *E-commerce* ini [1].

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan maka perlu adanya pemanfaatan informasi melalui internet untuk mempermudah promosi dan pelayanan transaksi. Aplikasi *E-commerce* diharapkan dapat diterapkan dalam transaksi penjualan dan penyewaan barang, yang akan lebih menguntungkan dan mempermudah proses pengembangan usaha dan dapat menghemat biaya serta konsumen akan lebih mudah memilih barang tanpa harus datang langsung.

E-commerce penyewaan dan penjualan perlengkapan alat *outdoor* di Satria Camp yang diharapkan untuk mempermudah transaksi dan mempermudah penyampaian informasi kepada konsumen terkait dengan barang yang disediakan terutama untuk proses pemesanan barang agar lebih efektif dan efisien [2].

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diperlukan aplikasi *E-commerce* pada satria camp untuk mengelola: Transaksi order dalam 24 jam

untuk pelayanan transaksi secara cepat, media pemasaran dan media informasi, serta pencatatan laporan di Satria Camp

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini diperlukan agar penelitian lebih spesifik dengan yang direncanakan. Adapun batasan dari penelitian ini di antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan di Satria Camp merupakan *E-commerce* menggunakan model B2C (*business to customer*) dan B2B (*business to business*)
2. Penelitian yang dilakukan hanya melakukan proses pembayaran dengan transfer secara manual

Penelitian yang dilakukan tidak melakukan transaksi pengiriman untuk order penyewaan

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah membangun *E-commerce* pada satria camp yang dapat :

1. Membantu konsumen dalam melakukan transaksi tanpa batasan jarak dan batasan waktu,
2. Membantu satria camp dalam media penjualan dan media informasi yang cepat dan lengkap kepada konsumen,
3. Pembuatan laporan transaksi barang.

II. METODE

Metode ini dilakukan secara sistematis mulai dari pengidentifikasi masalah, pengumpulan data, menganalisis data, sampai menciptakan hasil yang baik. Untuk membuat sistem informasi yang baik, diperlukan data yang dibutuhkan melalui tahapan penelitian sebagai berikut

A. Identifikasi Kebutuhan

Melakukan identifikasi proses bisnis yang sedang berjalan, mengidentifikasi langkah langkah penyewaan dan penjualan di Satria Camp. Dan menganalisa data apa saja yang tersedia di Satria Camp

B. Analisa dan Perancangan

Menganalisa proses bisnis yang sedang berjalan, data apa saja yang berhubungan dengan permasalahannya untuk kemudian dirancang gambaran sistem yang akan dibuat. Berdasarkan Identifikasi sebelumnya, Customer kesulitan dalam melakukan transaksi dan mendapatkan informasi mengenai produk yang dijual dan disewakan dan pemilik kesulitan dalam mendapatkan laporan transaksi. Berikut Data yang diolah pada sistem yang ada pada Satria Camp

- a. Data Barang Masuk
- b. Data Barang Keluar
- c. Data Transaksi

C. Pembuatan Perangkat Lunak

Pada tahap ini sistem mulai dibuat berdasarkan perancangan. Melakukan pengkodean dengan bahasa pemrograman PHP untuk merealisasikan desain yang dibuat menggunakan Object Oriented Programming (Use Case Diagram)

D. Pengujian Perangkat Lunak

Sistem sudah selesai dibuat. Pada tahap ini sistem yang dibuat akan diuji apakah sistemnya layak atau tidak untuk diimplementasikan. Contoh yang akan diuji seperti informasi yang dihasilkan apakah sudah akurat atau masih terdapat bug atau error sehingga meminimalisir kesalahan informasi yang di hasilkan

E. Implementasi

Tahap ini adalah tahap dimana sistem sudah siap diterapkan atau sudah mulai siap digunakan oleh Satria Camp sehingga tidak ada lagi kesalahan ketika sistem sudah diimplementasikan karena sebelumnya program sudah diuji terlebih dahulu

F. Laporan dan Evaluasi

Pada tahap ini dimana membuat dokumentasi dari mulai awal penelitian sampai perangkat lunak sudah dibuat. Kemudian mengevaluasi secara keseluruhan dari awal sistem dirancang hingga diimplementasikan secara nyata

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. E-Commerce

Electronic Commerce (E-commerce) adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran Barang, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. *E-commerce* merupakan bagian dari *E-business*, di mana cakupan *E-business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan www, *E-commerce* juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data (database) dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman Barang, dan alat pembayaran untuk *E-commerce*.

E-commerce dapat didefinisikan sebagai segala bentuk transaksi perdagangan atau perniagaan Barang atau jasa dengan menggunakan media elektronik. Pada dasarnya *E-commerce* merupakan dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi, sehingga secara signifikan merubah cara manusia melakukan interaksi dengan lingkungannya, yang dalam hal ini adalah terkait dengan mekanisme dagang, *E-commerce* bukanlah sekedar mekanisme penjualan Barang atau jasa melalui medium internet, tetapi lebih pada sebuah transformasi bisnis yang merubah cara-cara perusahaan dalam melakukan aktivitas usahanya sehari-hari[3].

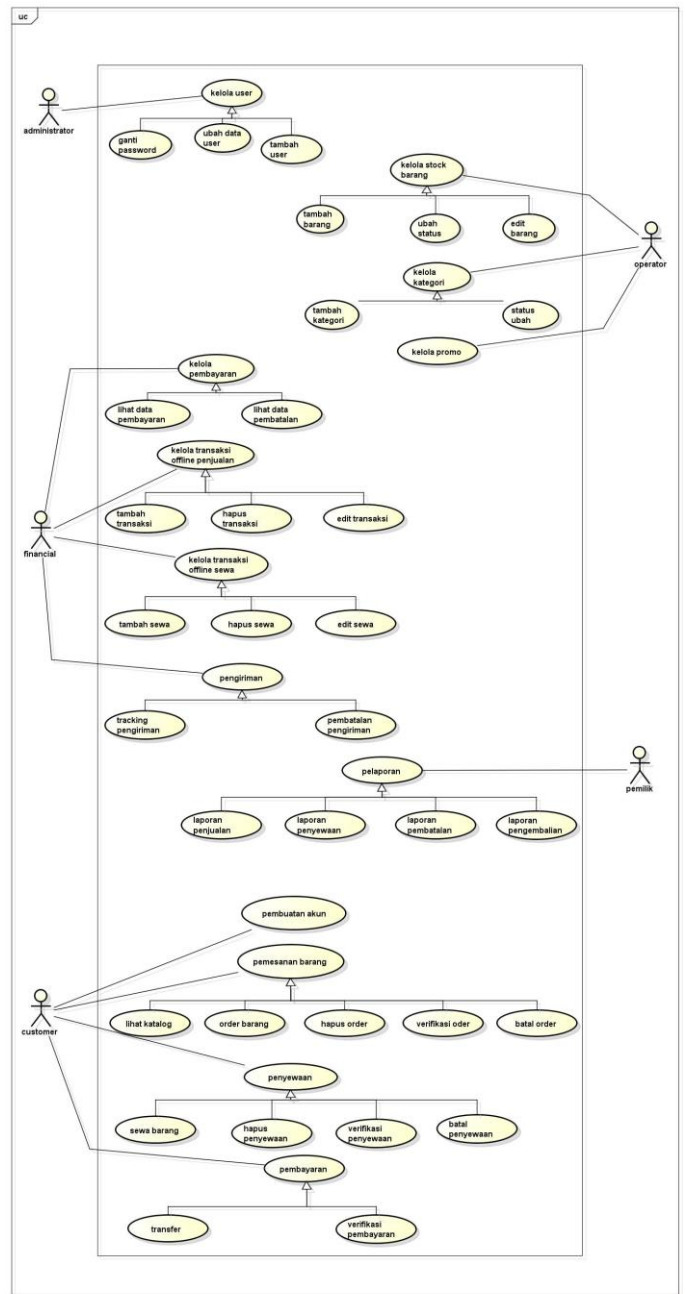
Jenis-Jenis E-Commerce

- a. Business to Business (B2B) adalah sistem komunikasi bisnis on-line antar pelaku bisnis
- b. Business to Consumer (B2C) B2C dapat diartikan sebagai jenis perdagangan elektronik di mana ada sebuah perusahaan (business) yang melakukan penjualan langsung
- c. Consumer-to-Consumer(C2C): E-commerce dimana seorang menjual produk atau jasa ke orang lain.
- d. Consumer-To Business(C2B): Merupakan perseorangan yang menjual produk atau jasa kepada suatu perusahaan/organisasi.

B. Perancangan Sistem

Use Case Diagram

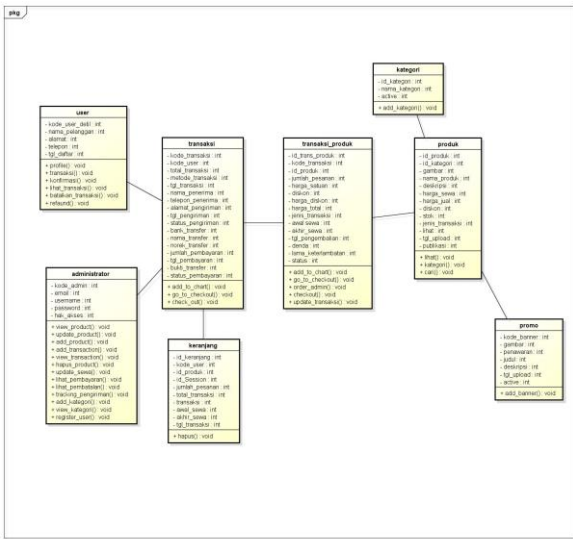
Use Case Diagram menggambarkan aktor aktor berinteraksi dengan sistem, dibuat sesuai proses bisnis yang telah diidentifikasi pada analisa sistem berjalan. Aktor menggambarkan siapa saja yang terlibat dalam menggunakan sistem, sementara use case adalah gambaran dari sistem yang membentuk perangkat lunak. Fungsional dan Operasional sistem dengan mendefinisikan skenario pengguna yang disepakati antara pengguna dan perancang. Berikut ini adalah keseluruhan Use Case di Satria Camp dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Use Case Diagram

Class Diagram

Class Diagram adalah Rancangan yang Menggambarkan jenis objek pada Sistem Informasi Penyewaan Dan Penjualan di Satria Camp yang saling berhubungan dengan objek. Class Diagram Sistem Informasi Penyewaan Dan Penjualan di Satria Camp dapat dilihat pada Gambar 2.

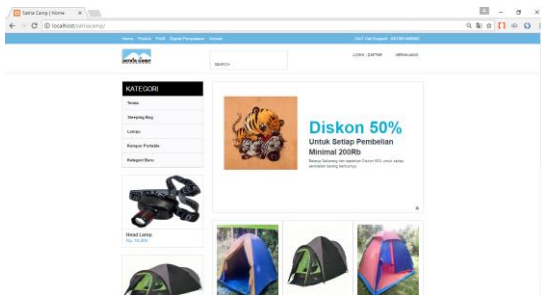


Gambar 2 Class Diagram

IV. IMPLEMENTASI

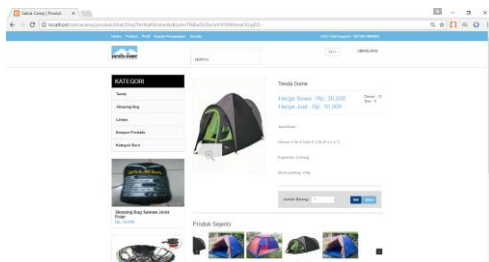
Implementasi sistem merupakan penerapan sistem berdasarkan pada desain yang akan dibuat sebelumnya.

A. Halaman Beranda



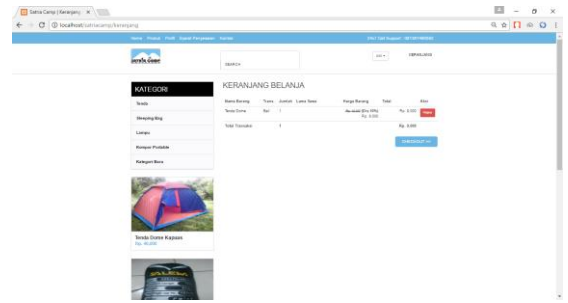
Gambar 3 Halaman Beranda

B. Halaman Barang



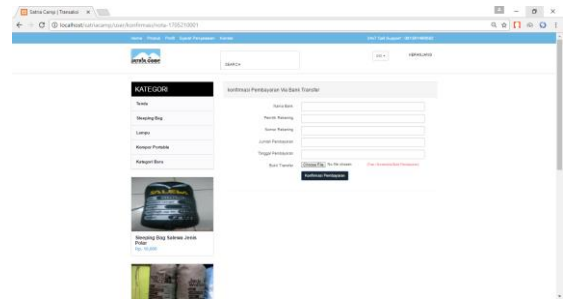
Gambar 4 Halaman Barang

C. Halaman Keranjang



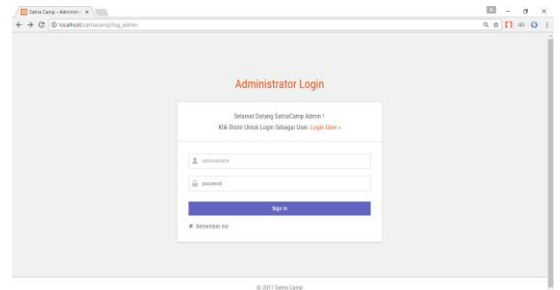
Gambar 5 Halaman Keranjang

D. Halaman Konfirmasi Belanja



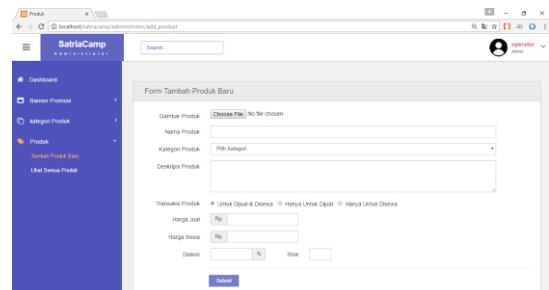
Gambar 6 Halaman Konfirmasi Belanja

E. Halaman Login Admin



Gambar 7 Login Admin

F. Halaman Tambah Produk



Gambar 8 Halaman Tambah Produk

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, dalam Pembangunan Sistem Informasi Penyewaan dan Penjualan online di Satria Camp ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Tersedianya media untuk melakukan penjualan secara online,
2. membantu pihak Satria Camp dan Customer dalam melakukan transaksi,
3. membantu Satria Camp dalam memberikan informasi mengenai barang yang dijual baik offline maupun online

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dewi Rosmala, M.Djalu Djatmiko, Budiman Julianto, *Implementasi aplikasi website E-commerce batik sunda dengan menggunakan protokol secure socket layer (ssl)*, vol. 3, no. 3, Desember 2012.
- [2] Didik Aryato, Feriani A, Tarigan, *Aplikasi penjualan pakaian secara online studi kasus toko medan*, vol. IV, no. 1, pp. 6-12, 2015.
- [3] A. T. Wibowo, "Pembuatan aplikasi E-commerce pusat oleh-oleh khas pacitan pada toko sari rasa pacitan," 2013.
- [4] Rara sri artati rejeki, Agus prasetyo utomo, Stefiana sri susanti, *Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan Pada Distro Smith berbasis E-commerce*, vol. 16, no. 1, pp. 150-159, Juli 2011.
- [5] Ongki Risti, Berliana Kusum Riasti, "Pembuatan E-commerce Pada Toko Velg Mobil Limited Edition Berbasis Opencart," in *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA*, 2013
- [6] W. T. Henri, "Pembuatan Sistem Informasi E-commerce Penjualan Tas Dengan Pesanan Khusus," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, pp. 1-16, 2013.
- [7] Rice Novita, Novita Sari, "Sistem Informasi Penjualan Pupuk Berbasis E-commerce," *Jurnal TEKNOIF*, vol. 3, no. 2, 2015
- [8] A. Mautorin, "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web Pada Rental two Rent Salatiga," 2012.
- [9] O. M. Group, Unified Model Language (UML) is a standardized general purpose modeling language in the field of object-oriented software engineering. Available: [http:// www.omg.org](http://www.omg.org). [Diakses, Juni 1997]

