

Penerapan E-Commerce Untuk Membantu Penjualan Pada Toko Hidup Segar

Tyas Puri Mahanani^{1*}, Hestya Patrie²

^{1,2}Fakultas Teknologi Informasi, Sistem Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

^{1*}tyaspurimahanani@gmail.com, ²hestya.patrie@budiluhur.ac.id
(* : corresponding author)

Abstrak- Berkembang pesatnya dunia teknologi informasi saat ini memaksa setiap bidang usaha untuk beradaptasi dengan keadaan yang semakin maju. Hanya dengan menggunakan gadget bisa menjelajahi negara mana saja. Maka dari itu untuk bersaing dalam dunia digital penulis mengembangkan sebuah *website E-Commerce*. *E-commerce* sendiri berkembang sangat pesat karena hilangnya batasan dalam melakukan transaksi antar lokasi yang jauh. Hidup Segar adalah salah satu toko yang menjual buah. Untuk itu penulis mencoba untuk menerapkan teknologi informasi *E-Commerce* pada toko Hidup Segar yang diharapkan dapat memaksimalkan penjualan produk untuk bersaing di dunia digital yang semakin meluas. Penulis menggunakan *Web Content Management System (CMS) wordpress* karena *user friendly* sehingga mudah digunakan oleh staff toko Hidup Segar. Dalam merancang *website* tersebut penulis menggunakan metode *Business Model Canvas (BMC)* yang dapat memetakan kemampuan toko dan teknik *Search Engine Optimization (SEO)* untuk dapat memperluas pemasaran produk. Penulis juga menggunakan *draw.io* suatu teknologi untuk pembuatan diagram. Bahasa pemrograman *wordpress* sendiri adalah PHP yang didukung dengan database *MySQL*. Penulis menggunakan data – data toko yang dikumpulkan melalui teknik observasi dan wawancara terhadap toko Hidup Segar untuk dijadikan dasar dalam perakitan *web*. Dengan adanya web ini akan membantu dengan memaksimal penjualan dan pemasaran dengan menggunakan web toko Hidup Segar sendiri sehingga mampu bersaing dengan toko buah kebanyakan yang menggunakan *e-commerce*

Kata Kunci: *Content Management System (CMS), E-Commerce, Business Model Canvas (BMC), Search Engine Optimization (SEO), Wordpress.*

Implementation Of E-Commerce To Help Sales In Store Hidup Segar

Abstract- *The high development of the world of information technology today forces every field of business to adapt to increasingly advanced conditions. And the internet there makes it easy. Only by using a gadget can explore any country. Therefore, to compete in the digital world, the author developed an E-Commerce website. E-commerce itself is growing very with very rapid development, there is a loss of boundaries to do transactions between remote locations. Hidup Segar is one shop that sells fruit. For this reason, the author tries to apply E-Commerce information technology to stores Hidup Segar which is expected to maximize product sales to compete in the increasingly widespread digital world. The author uses the wordpress with the CMS makes it easy for users to use by store staff Hidup Segar. In designing the website the author uses the Business Model Canvas (BMC) method which can map the store's capabilities and Search Engine Optimization (SEO) techniques to be able to expand product marketing. The author also uses Draw.io to make it easier to analyze store needs Hidup Segar. WordPress programming language itself is PHP which is supported by MySQL database. The author uses store data collected through observation and interviews with stores Hidup Segar to be used as the basis for web assembly. It is hoped that with this E-Commerce website design it can help maximize sales in the store Hidup Segar itself so that it can compete with most fruit shops.*

Keywords: *Content Management System (CMS), E-Commerce, Business Model Canvas (BMC), Search Engine Optimization (SEO), Wordpress.*

1. PENDAHULUAN

Hidup Segar adalah toko yang menjual segala jenis buah. Toko ini berdomisili di daerah Jakarta Utara tepatnya JL. Ancol Barat III NO.3, RT 1/ RW 3, Ancol,kec. Pademangan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada toko Hidup Segar yang masih menggunakan mekanisme konvensional, yaitu pelanggan harus datang ke toko sehingga toko membuat mudah untuk pelanggan lama atau baru..

Setelah penulis melakukan wawancara secara langsung maka dapat disimpulkan bahwa masalah yang terjadi pada toko hidup segar berikut:

- Banyaknya para pelaku usaha saat ini yang menggunakan platform e-commerce, penjualan toko hidup segar jadi kurang maksimal dikarenakan hanya mengandalkan penjualan melalui toko fisik.
- kurangnya informasi mengenai produk apa saja yang dijual pada toko hidup segar,
- Sehingga Pelanggan baru tidak mengetahui Informasi produk.
- banyaknya dokumen penjualan yang membuat pemilik kesusahan dalam rekap bulanan.

Tujuan penulisan yang dilaksanakan pada Hidup Segar adalah sebagai berikut:

1. membangun *website E-Commerce* dengan fasilitas yang lengkap dan menarik untuk membantu proses penjualan online
2. membantu menyediakan informasi produk yang disediakan pada toko Hidup segar
3. Menggunakan sistem E-commerce membantu

Adapun Batasan masalah dalam pembuatan toko online (*E-Commerce*) agar tidak terjadi penyimpangan dan fokus pada pokok masalah yang di hadapi Yaitu:

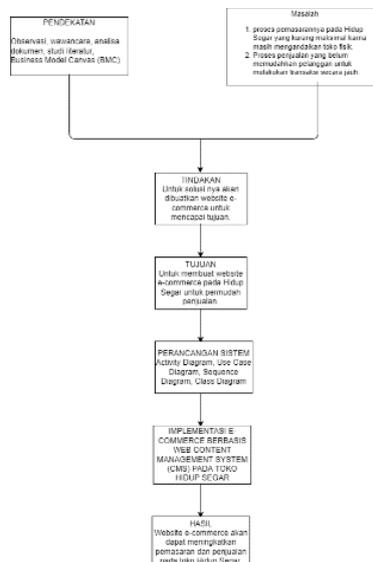
- a. *Website e-commerce* yang dibuat menggunakan platform CMS (*Content Management System*) bersifat *open source wordpress*.
- b. Pembuatan *website E-Commerce* hanya mencakup proses penjualan, pemasangan katalog produk, konfirmasi pembayaran dan laporan pendapatan,kategori,produk.
- c. Transaksi pembayaran tidak bisa melalui *e-wallet*.

Dimaksud dengan internet adalah merupakan jaringan komunikasi elektronik yang dapat menghubungkan jaringan komputer dengan fasilitas komputer yang sudah terorganisasi di dunia melalui telepon atau satelit[1]. *Wordpress* disebut juga aplikasi sumber terbuka dan sangat populer dengan digunakan sebagai mesin *blog (blog engine)*. Dan *wordpress* dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan basis data (*database*)[2]. *MYSQL* bisa juga dikenal dengan *SQL* yang merupakan singkatan dari *Structured Query Language*. Yang merupakan bahasa khusus untuk gunakan di *database*[3]. Domain dan Hosting Dengan adanya hosting sendiri adalah ruang tempat di internet untuk digunakan menyimpan data dan situs dan tempat pribadi, blog, dan sebagainya. Setiap situs yang akan dibuat online harus disimpan di suatu host.Dan sangat banyak tersedia *host* yang ditawarkan dengan internet.Ada yang harus bayar, hingga yang gratis. Dan domain sendiri adalah penamaan situs unik pada dunia internet[4]. Draw.io aplikasi yang tersedia berbagai jenis simbol - simbol dan antaranya untuk dibutuhkan dalam perancangan[5]. *E-Commerce* dapat diartikan penenggunaan internet deng komputer dan *browser web* untuk melakukan membeli dan menjual suatu produk[6]. BMC *Business model canvas* merupakan suatu alat untuk strategi yang dapat digunakan untuk mengetahui sebuah bentuk bisnis dan menggambarkan konsep dalam pemikiran tentang organisasi untuk menciptakannya, Merubah konsep pada bisnis yang rumit jadi lebih jauh sederhana yang diberitahu pada satu lembar kanvas berisi rancangan bisnis tentang sembilan elemen kunci yang terintegrasi dikasih yang terbaik pada dalamnya mencakup pada analisis strategi secara internal dan eksternal[7]. SEO merupakan dapat melakukan proses dengan cara untuk mencari dengan dilakukan oleh mesin pencari untuk dapat dan juga menaikkan nilai indeks dan peringkat yang lebih tinggi pada sebuah halaman *website* dengan itu dapat digunakan untuk menaikkan jumlah kunci yang datang[8]. Diagram fishbone ialah merupakan salah satu metode yang ada dapat mempermudah menganalisis masalah [9].

2. METODE PENELITIAN

2.1 Kerangka pemikiran

Untuk melakukan penelitian. penulis membuat kerangka pemikiran untuk pemecahan masalah. Berikut adalah kerangka pemikiran penulis yang dijelaskan pada Gambar 1.:



Gambar 1. Kerangka pemikiran

2.2 Metodologi Pengumpulan Data

Penulis membutuhkan data yang akan digunakan untuk merumuskan masalah serta sebagai bahan acuan penulis dalam melakukan dengan membangun suatu sistem yang segera dibuat. Berikut beberapa *metode* yang digunakan oleh penulis pada saat melakukan penelitian:

- a. Riset
Riset satu cara untuk pengumpulan data dengan caranya mengamati secara cermat dan datang langsung ke lokasi riset untuk mengetahui kondisi keadaan yang terjadi atau untuk membuktikan kebenaran dari sebuah riset yang lagi sedang dilakukan.
- b. Wawancara
Melakukan wawancara merupakan suatu proses yang sangat penting pada didalam melaksakan suatu riset dapat melaksanakan suatu riset khususnya pada didalam riset yang bersifat penting. Selaku yang melakukan riset akan menanyakan langsung ke *owner* toko Hidup Segar. Penulis menanyakan pertanyaan terkait proses bisnis yang dilakukan oleh pihak toko Hidup Segar.
- c. Dokumentasi
Merupakan teknik suatu pengumpulan data untuk melihat atau menganalisis dokumen yang dapat dibuat oleh sendiri maupun oleh orang lain tentang topik. Dengan asli dan bahan yang dilakukan disimpan berbentuk foto atau dokumentasi, sehingga mendapatkan beberapa dokumen seperti data pendapatan per bulan dan juga nota dari pihak toko Hidup Segar.
- d. Studi Literatur
Melakukan studi literatur dari berbagai landasan yang sangat sesuai dengan permasalahan yang di amati. Studi ini melakukan dengan melalui jurnal sebagai landasan pada melakukan riset.

2.3 Analisa Data

Membedah bahan yang sedang berjalan untuk dapat menentukan jalan solusi untuk terhadap masalah yang terjadi. Dengan sehingga dapat menghasilkan model sistem baru yang dapat diusulkan. Untuk mempermudah proses riset dapat membedah masalah, adapun dengan cara yaitu:

- a. BMC
Dengan adanya suatu alat untuk membantu untuk melihat lebih baik dan rupa usaha yang sedang atau yang akan berjalan. BMC dapat digunakan pada toko Hidup Segar bertujuan agar proses bisnis yang dijalankan sesuai dengan apa yang di rencanakan
- b. Analisa Proses Bisnis
Analisa proses bisnis adalah tahap dimana peneliti menganalisa dan menguraikan proses bisnis berjalan di toko Hidup Segar yang akan digambarkan menggunakan *Activity Diagram*. Penulis membuat *activity diagram* proses bisnis berjalan pada toko Hidup Segar.
- c. Analisa Permasalahan
Pada analisis permasalahan dapat dilakukan dengan cara wawancara,riset untuk mengetahui sebuah permasalahan yang terjadi pada toko Hidup Segar.

2.4 Sistem Perancangan

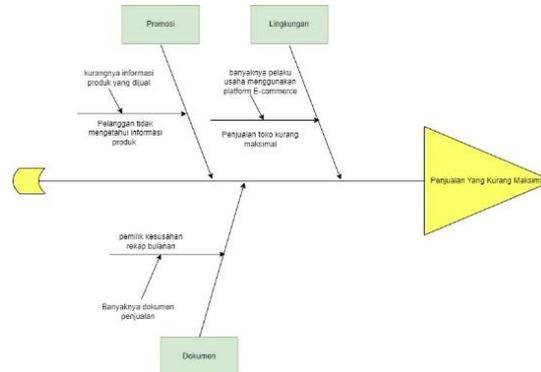
Pada melakukan tahap sistem perancangan ialah melakukan merancang sebuah sistem secara baik dengan berdasarkan pada hasil penguraian sistem yang ada, dan sehingga dapat menghasilkan tipe sistem baru diusulkan. Alat yang dapat digunakan pada tahap sistem perancangan yaitu:

- a. Diagram Activity
Dapat Dipergunakan untuk menggambarkan suatu proses bisnis serta dapat urutan aktivitas pada dalam sebuah proses bisnis yang terjadi pada toko Hidup Segar. Bagian ini dapat menjelaskan tentang urutan proses bisnis pada toko Hidup Segar.
- b. Use Case Diagram
Dengan Digunakannya untuk mendeskripsikan perilaku, pada antar aktor dan fungsi sistem yang dirancang oleh peneliti. Bagian ini menjelaskan tentang apa saja yang bisa dilakukan oleh pelanggan, admin dan pemilik toko kepada sistem *E-Commerce* toko Hidup Segar.
- c. Use Case Detail
Dapat Dipergunakan untuk menguraikan secara detail mengenai Diagram ini. Bagian ini menjelaskan tentang use case diagram secara lebih detail.
- d. Diagram Class
Dipergunakan untuk menggambarkan suatu sistem dari segi kelas yang dibuatkan untuk membangun *website E-Commerce* pada toko Hidup Segar. Bagian ini menjelaskan tentang struktur dari sistem pada toko Hidup Segar.

3. HASIL PEMBAHASAN

3.1 Fish Bone Diagram

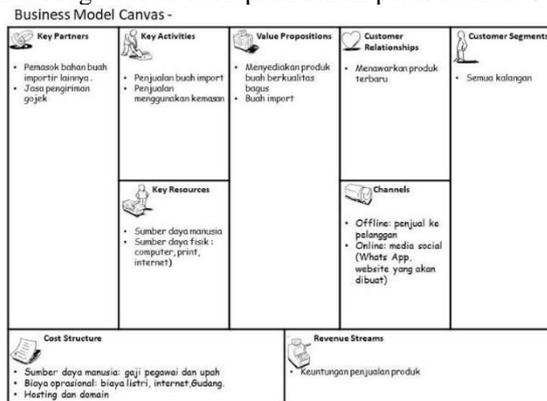
Pada penelitian melakukan masalah bisnis yang terjadi pada Toko Hidup Segar menggunakan metode fishbone diagram .



Gambar 2. Fishbone Diagram

3.2 Business Model Canvas (BMC)

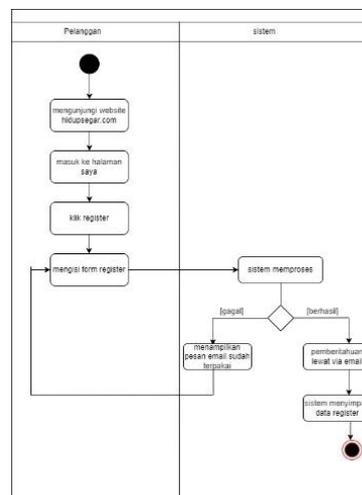
Business Model Canvas sebagai metode yang dipakai untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi model bisnis yang telah ada untuk dikembangkan dan diterapkan dalam pembuatan E-Commerce untuk Hidup Segar.



Gambar 3. BMC

3.3 Diagram Activity Pendaftaran Akun

Pada *activity* diagram proses pendaftaran akun pertama pelanggan mengunjungi *website* Hidup Segar lalu masuk kehalaman saya kemudian klik *register*, lalu mengisi *form register*. Dan sistem akan memproses jika gagal akan menampilkan pesan *email* sudah terpakai jika berhasil dikirim *notifikasi* lewat email dan sistem menyimpan data register.

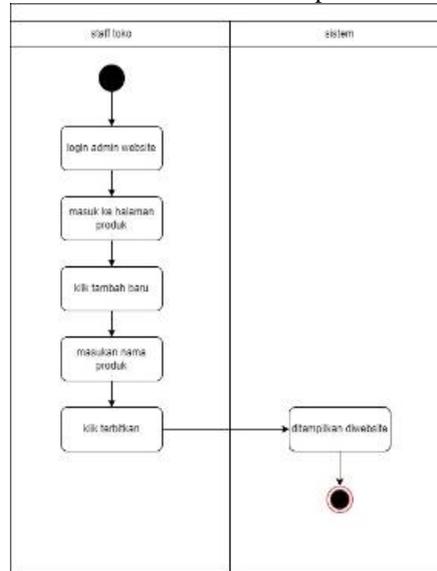


Gambar 4. Activity Diagram Pendaftaran Akun

3.4 Activity Diagram

a. Tambah Produk di Website.

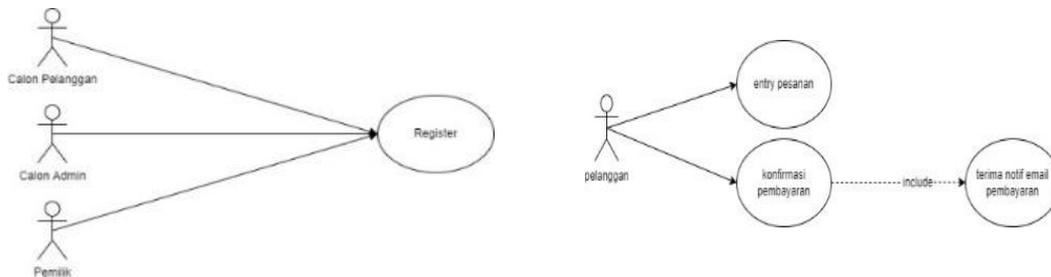
Pada Activity Diagram proses tambah produk *diwebsite* staff toko login admin *website* lalu masuk ke halaman produk dan klik tambah baru kemudian masukan nama produk dan klik terbitkan.



Gambar 5. Activity Diagram Tambah Produk di Websit

b. Use Case Diagram Master Pelanggan

Pada Use Case Diagram Master pelanggan yaitu Calon klien, staff toko melakukan register.



Gambar 6. Diagram Use Case Master Pelanggan Gambar 7. Diagram Use Case Transaksi Pelanggan

c. Diagram Use Case Transaksi Pelanggan

Pada Diagram Use Case Transaksi pertama klien melakukan entry pesanan dan konfirmasi pembayaran, seperti terlampir pada gambar 7.

d. Diagram Use Case Cetak Laporan

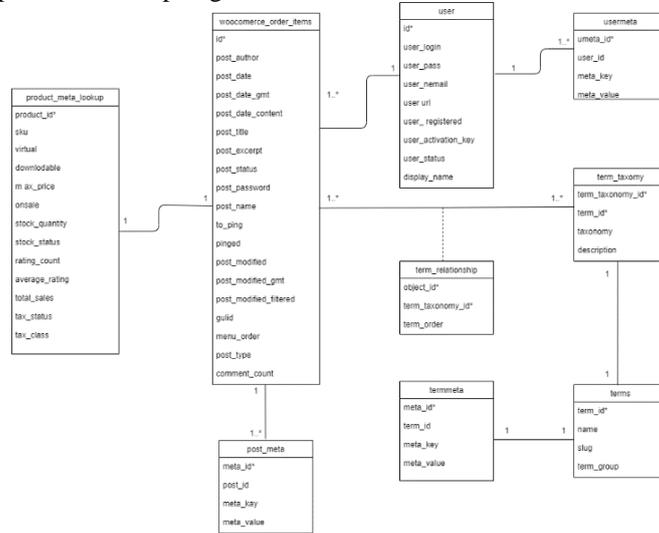
Pada Diagram Use Case Cetak Laporan diawali staff toko mencetak laporan pendapatan, pesanan, kategori, laporan produk. Dan pemilik toko meminta laporan yang sudah dicetak



Gambar 8. Diagram Use Case Cetak Laporan

3.5. Diagram Class

Diagram Class ialah diagram yang pemodelan berbasis *UML*. Diagram *Class* dapat digunakan untuk menunjukkan interaksi kepada antar *class* di dalam sistem[10]. Class diagram pada gambar 9. Menjelaskan tentang class diagram dilakukan pada toko Hidup Segar.

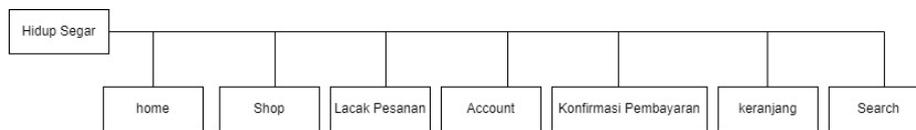


Gambar 9. Diagram Class

3.6. Struktur Tampilan

a. Front -End

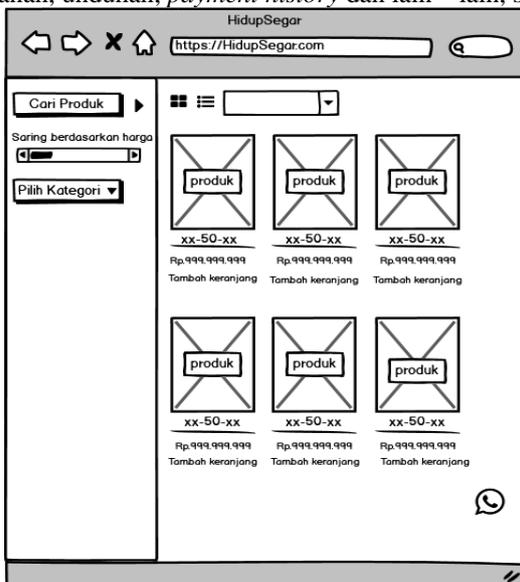
Pada gambar merupakan struktur tampilan menu halaman depan website yang berisi menu utaman *home*, *shop*, *lacak pesanan*, *Account*, *Konfirmasi pembayaran*, *keranjang*, *search*.



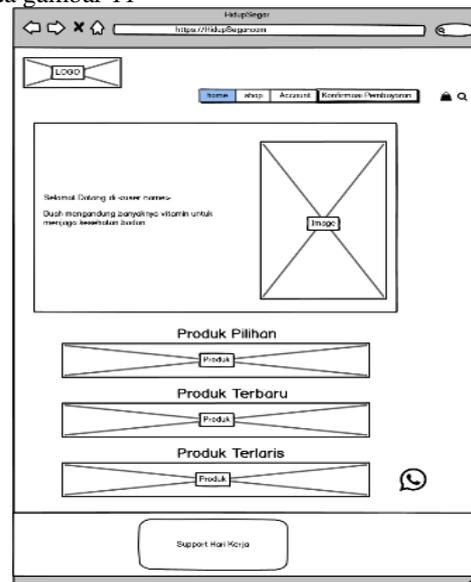
Gambar 10. Menu Front-End

b. Home Rancangan Layar

Dengan gambar ialah rancangan layar dasbor, layar dasbor akan muncul pada saat pelanggan berhasil melakukan *login*. Pada rancangan layar dapat melakukan menu – menu yang tersedia di halaman akun saya, seperti *pesanan*, *undangan*, *payment history* dan lain – lain, seperti pada gambar 11



Gambar 11. Home Rancangan Layar



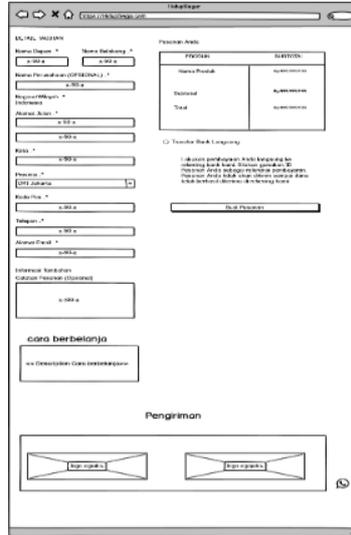
Gambar 12. Produk Rancangan Layar

c. Produk Rancangan Layar

Adalah Gambar produk rancangan layar, menampilkan semua produk yang terdapat pada toko HidupSegar. Pada rancangan layar produk pelanggan dapat memilih jenis buah apa yang ingin di *order*, seperti pada hambar 12

d. Checkout Rancangan Layar

Adalah gambar *checkout* rancangan layar, menampilkan *form* isian yang wajib diisi pelanggan untuk melakukan *checkout*. Pada rancangan layar *checkout* pelanggan akan menginput data sebelum melakukan konfirmasi pembayaran.

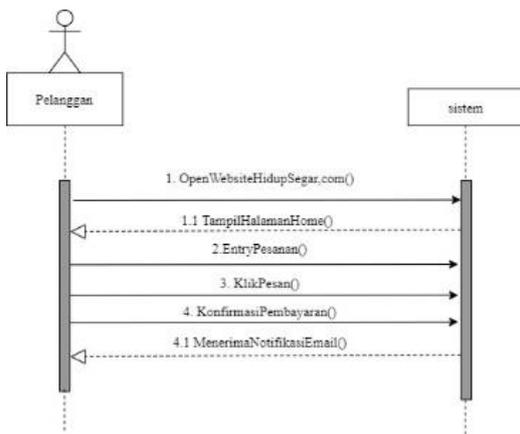


Gambar 13. Checkout Rancangan Layar

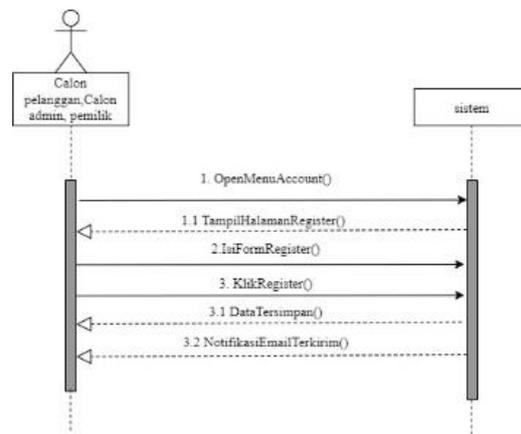
3.7. Sequence Diagram

a. Master Pelanggan

Pada gambar merupakan proses pelanggan melakukan pendaftaran akun baru pada halaman *website*. Kegiatan diawali dengan calon pelanggan, calon admin, pemilik membuka menu akun saya kemudian dilanjutkan dengan mengisi *form* registrasi. Setelah registrasi mendapatkan *notifikasi*.



Gambar 14. Sequence Diagram Master Pelanggan



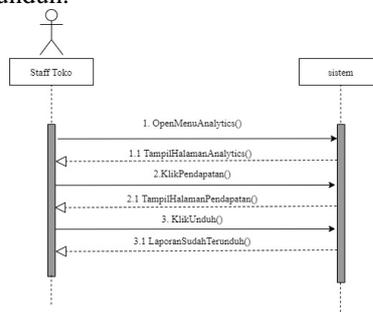
Gambar 15. Sequence Diagram Transaksi Pelanggan

b. Sequence Diagram Transaksi Pelanggan

Pada gambar adalah merupakan sebuah proses yang dilakukan pelanggan saat melakukan transaksi pelanggan. Kegiatan diawali pelanggan membuka *website* HidupSegar.com kemudian tampil halaman *home* kemudian pelanggan *entry* pesanan, dan klik pesan. Kemudian pelanggan konfirmasi pembayaran dan menerima *notifikasi* email.

c. Sequence Diagram Cetak Laporan Pendapatan

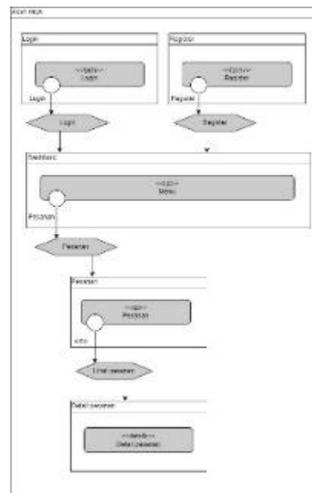
Pada gambar adalah sebuah proses cetak laporan pendapatan. Kegiatan diawali *open* menu menu *analytics*. Lalu diarahkan tampilan halaman *analytics*. Lalu klik pendapatan. Lalu ke halaman pendapatan. Lalu klik unduh dan laporan sudah terunduh.



Gambar 16. Sequence Diagram Cetak Laporan Pendapatan

3.8. IFML Akun Saya

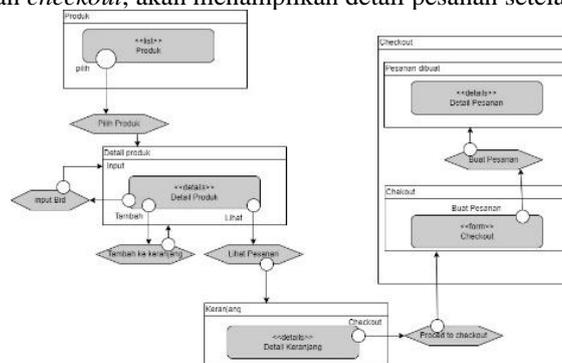
Dibawah merupakan *Interaction Flow Modeling* pada saat proses registrasi dan *login*. Pertama ditampilkan halaman akun saya untuk melakukan *login* atau registrasi. Setelah berhasil melakukan *login* dan registrasi maka akan membuka *dashboard*, dimana pada *dashboard* dapat dipilih menu pesanan untuk membuka halaman pesanan yang selanjutnya membuka detail pesanan tersebut.



Gambar 17. IFML Akun Saya

3.9. IFML Buat Pesanan

Dibawah merupakan *Interaction Flow Modeling* pada saat proses buat pesanan. Pertama ditampilkan halaman produk untuk memilih produk. Setelah berhasil melakukan pemilihan produk maka akan membuka *dashboard* detail produk, dimana pada *dashboard* detail produk dapat melakukan *input*, tambah keranjang, dan lihat pesanan dan dipilih menu keranjang untuk membuka detail keranjang untuk melakukan *checkout*. Yang selanjutnya membuka tampilan *checkout*, akan menampilkan detail pesanan setelah melakukan *checkout*.



Gambar 18. IFML Buat Pesanan

3.10. SEO

SEO merupakan dapat melakukan proses dengan cara untuk mencari dengan dilakukan oleh mesin pencari untuk dapat dan juga menaikkan nilai indeks dan peringkat yang lebih tinggi pada sebuah halaman *website* dengan itu dapat digunakan untuk menaikkan jumlah kunci yang datang.



Gambar 19. SEO

4. KESIMPULAN

Dengan di terapkannya *e-commerce* untuk membantu penjualan pada toko Hidup Segar maka diperoleh beberapa hal yang menjadi kesimpulan yaitu:

- Dengan website *e-commerce* dapat mempermudah penjualan pada toko Hidup Segar.
- Dengan adanya informasi mengenai produk pada toko Hidup Segar maka Dapat mempermudah pelanggan mengetahui informasi pada produk.
- Dengan dibuatnya *website E-Commerce* pada toko Hidup Segar pemilik dapat mengetahui laporan pendapatan, pesanan, produk, dan kategori.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. M. Yusup, N. Komariah, N. Prahatmaja, and S. CMS, "Pemanfaatan Internet Untuk Penghidupan Di Kalangan Pemuda Pedesaan." Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi, vol. 40, no. 2, p. 217, May 2019, doi: 10.14203/j.baca.v40i2.491.
- [2] N. Kurnia, D. Koryati, and R. Ar, "Pengaruh Media Wordpress Blog Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 6 Palembang."
- [3] M. Saed Novendri et al., "Aplikasi Inventaris Barang Pada Mts Nurul Islam Dumai Menggunakan Php Dan Mysql."
- [4] G. Citra Lenardo, "Pemanfaatan Bot Telegram Sebagai Media Informasi Akademik di STMIK Hang Tuah Pekanbaru (Utilization of Telegram Bot as Academic Information Media at STMIK Hang Tuah Pekanbaru)," vol. 1, no. 4, pp. 351–357, 2020.
- [5] Iswanto Nur, "Perancangan Dan Implementasi Website Jual Beli Online Berbasis Web," Perancangan Dan Implementasi Website Jual Beli Online Berbasis Web, 2020.
- [6] L. D. Ummah, "Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Kerudung Nuri Collection Berbasis Customer Relationship Management," Jurnal Nuansa Informatika, vol. 12, 2018, [Online].
- [7] H. Warnaningtyas, "Desain Bisnis Model Canvas (BMC) Pada Usaha Batik Kota Madiun." [Online].
- [8] R. Bagaskara Halilintar and D. Ariyus, "Implementasi Seo (Search Engine Optimization) Pada website Agc(Auto Generated Content) Untukmeningkatkan Serp (Search Engine Result Page) Studikasu : Website Gallery," Universitas Amikom Yogyakarta, 2018.
- [9] I. Purnama Sari and A. Mulyanto, "Penerapan Total Quality Management Pada Perencanaan Kaizen Kualitas Plating Di Pt Surteckariya Indonesia Dengan Metode Fishbone Berbasis Android," Jurnal Informatika SIMANTI, vol. 4, no. 2, 2019, [Online].
- [10] L. L. A. H. Muhammad Ma' Mur, "Metode Extreme Programmingdalam Membangun Aplikasikos-Kosandi Kota Bandar Lampungberbasis Web," Metode Extreme Programmingdalam Membangun Aplikasikos-Kosandi Kota Bandar Lampungberbasis Web, p. 377, Oct. 2019