

E-MARKETPLACE PENJUALAN DAN PEMASARAN BARANG FURNITURE PADA TOKO MEBEL MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL SERVER

Desi Karmila¹, Depi Rusda²

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Darwan Ali

Email: sysyla878@gmail.com¹, Dprusda_wk@yahoo.com²

ABSTRACT - Business of selling goods need access as a medium of sales and promotion. Related to the role of information systems in the business world is very important to be used in the delivery of information to consumers. With the internet can provide convenience in accessing the information needed can be accessed on the internet that is used for learning, promotion, information, sales, service for users, and others. Therefore, an application is made with the aim of easily delivering data that is quickly found when needed. Provide order and delivery transaction processes for customers, and provide new partner registration, order confirmation, delivery, transaction report preparation for partners. For this reason, an e-marketplace application is made that facilitates data processing. Provide order and delivery transaction processes for customers, and provide new partner registration, order confirmation, delivery, transaction report preparation for partners. Men receive information on furniture items that are already categorized, so customers or customers can see information of goods without having to come to the Furniture Store one by one again.

Keywords- Furniture Shop, Sales, Internet, application.

ABSTRAK - Usaha penjualan barang mebel (*furniture*) membutuhkan akses internet sebagai media penjualan dan promosi. Sehingga peran sistem informasi dalam dunia bisnis sangat penting untuk digunakan dalam penyampaian informasi kepada konsumen. Dengan adanya internet dapat memberikan kemudahan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan dapat diakses di internet yang digunakan untuk pembelajaran, promosi, informasi, penjualan, pelayanan bagi kalangan pengguna, dan lain-lain. Oleh karena itu, dibuat aplikasi dengan tujuan mempermudah penyampaian data secara cepat ditemukan pada saat dibutuhkan. Menyediakan proses transaksi pemesanan dan pengiriman untuk pelanggan, dan menyediakan pendaftaran mitra baru, konfirmasi pemesanan, pengiriman, menyajikan laporan transaksi untuk mitra. Untuk itu dibuatlah sebuah aplikasi *e-marketplace* yang mempermudah pengolahan data. Menyediakan proses transaksi pemesanan dan pengiriman untuk pelanggan, dan menyediakan pendaftaran mitra baru, konfirmasi pemesanan, pengiriman, menyajikan laporan transaksi untuk mitra. Menyajikan informasi barang-barang *furnituer* yang sudah terkategori, sehingga pelanggan atau konsumen dapat melihat informasi barang tanpa harus datang ke Toko Mebel satu persatu-satu lagi.

Kata kunci – Toko Mabel, Penjualan, Internet, aplikasi.

I. PENDAHULUAN

Dalam dunia bisnis, produsen maupun konsumen sangat bergantung pada informasi. Produsen membutuhkan informasi mengenai pangsa pasar dan kebutuhan konsumen akan jenis dan model barang, sedangkan konsumen membutuhkan informasi tentang karakteristik dan spesifikasi barang. Sehingga informasi dalam dunia bisnis mempunyai peran yang sangat penting untuk digunakan dalam penyampaian informasi. Internet memberikan kemudahan dalam pengaksesan karena informasi yang dibutuhkan dapat diakses siapapun, dimanapun, dan kapan saja. Banyak perusahaan atau instansi pemerintah membuat website yang bisa diakses di internet yang digunakan untuk pembelajaran, promosi, informasi, penjualan, pelayanan bagi masyarakat luas, dan lain - lain.

Usaha mebel yang bergerak di bidang penjualan *furniture*, masih belum mampu memaksimalkan penggunaan *internet* sebagai media penjualan sekaligus promosi untuk memperluas pangsa pasar dalam memasarkan produknya. Pendataan barang juga masih konvensional yaitu dengan memasukan data-datanya kedalam sebuah buku daftar harga barang, buku transaksi penjualan dan lain sebagainya. Sehingga melakukan

transaksi dan memasukan data-datanya harus membuka buku pendataan transaksi penjualan.

Dari permasalahan di atas diharapkan toko mebel akan lebih mudah dikenal karena produk yang ditawarkan dapat dilihat dan diakses oleh masyarakat jika memaksimalkan penggunaan internet sebagai media penjualan dan promosi. Melihat perkembangan zaman yang semakin canggih serta kehidupan manusia yang semakin praktis, maka dari itu pentingnya wirausaha memasang situs *website* penjualan *online*. Sistem informasi *e-marketplace* mebel akan menjadi tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari *supplier* sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi *supplier*/penjual dapat mengetahui perusahaan yang membutuhkan produk/jasa mereka, *e-marketplace* mebel juga akan mempermudah wirausaha mebel untuk melakukan pendataan barang dan transaksi, sekaligus untuk media penjualan dan promosi barang, sehingga masyarakat lebih mudah dalam melakukan pencarian barang dan juga dapat melakukan perbandingan harga pada *e-marketplace* mebel.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun tahapan untuk pengembangan sistem menggunakan metode waterfall, terdapat 5 tahapan yang dilakukan yaitu :

A. Requirement Analysis

Pada tahap ini, pengembang sistem diperlukan suatu komunikasi yang bertujuan untuk memahami software yang diharapkan pengguna dan batasan software. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survei atau diskusi. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

B. System Design

Spesifikasi kebutuhan dari tahap pertama akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

C. Integration dan Testing

Semua unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian masing-masing unit. Pasca integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kesalahan dan kegagalan.

D. Operation dan Maintenance

Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall. Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

III. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi menurut *Robert A Leitch* adalah sebuah sistem di dalam suatu organisasi yang menjadi sarana untuk mempertemukan kebutuhan transaksi harian dan hal yang mendukung operasi perusahaan, orang, atau organisasi. Hal ini bersifat manajerial dengan kegiatan berupa penyediaan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak yang bersangkutan. [1]

Sistem informasi *e-marketplace* mebel adalah suatu aplikasi yang dirancang untuk para mitra mebel agar bisa mempromosikan barang-barang *furniture*. Dengan adanya aplikasi ini masyarakat dapat melihat berbagai macam barang yang telah di sediakan di *e-marketplace* mebel, selain itu masyarakat juga dimudahkan untuk mencari barang yang sesuai dengan kriteria yang di inginkan dan pencocokan harga.

B. Pengertian Mebel

Mebel atau *Furniture* adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Mebel berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Sedangkan kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520-30 Masehi). *Furniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah atau ruangan. Walaupun mebel dan *furniture* punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya. [2]

C. E-Marketplace

E-Marketplace merupakan media *online* berbasis internet (*web based*) tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari *supplier* sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi *supplier*/penjual dapat mengetahui perusahaan-perusahaan yang membutuhkan produk/jasa mereka. [3]

E-Marketplace mebel merupakan media *online* berbasis internet, yaitu tempat untuk melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pelanggan dan mitra, dimana pelanggan dapat secara praktis memilih barang yang diperlukan dan sesuai dengan kriteria yang diinginkan, selain itu pelanggan juga dapat melakukan pencocokan harga pada *e-marketplace* mebel.

D. Komponen-komponen e-marketplace mebel

1) Konsumen (Customers)

Pelanggan dari seluruh kota maupun yang ada diluar kota, *surf* melalui *website*.

2) Penjual (Seller)

Puluhan mebel yang berbeda ada di *website*, mengiklankan dan menawarkan barang yang berkualitas.

3) Barang (Product) dan Jasa

Barang dan jasa di *e-marketplace* mempunyai tipe fisik dan digital. Digital produk ini adalah barang yang diubah menjadi format digital dan dikirim melalui *Internet*.

4) Front –end

Mitra dan pelanggan berhubungan dalam *marketspace* melalui sebuah *front end*. *Front end* ini berisi portal penjual, catalog elektronik, mesin lelang.

5) Mitra Bisnis (Intermediaries)

Pihak ke tiga yang mengoperasikan antara mitra dan pelanggan. Kebanyakan dioperasikan secara komputerisasi.

6) Jasa pendukung

Jasa sertifikasi, jasa keamanan biasanya masuk dalam jasa pendukung.

7) Infrastruktur

Network, hardware, software dan lainnya adalah infrastuktur yang harus disiapkan dalam menjalankan *e-marketplaces*.

8) Back End

Aktivitas yang berhubungan dengan pemesanan dan pemenuhan pemesanan, manajemen persediaan, pembelian dari pemasok, akuntansi dan *financial*, proses pembayaran, pengepakan, dan pengiriman dilakukan di *back end*.

9) Partner bisnis lainnya

Misalnya pengiriman, menggunakan *internet* untuk berkolaborasi, kebanyakan dengan rantai pemasok.

E. Manfaat situs e-marketplace mebel

Adapun manfaat dalam sistus *e-marketplace* mebel adalah sebagai berikut :

- Mempermudah pelanggan dalam mencari barang yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan.
- Mempermudah pelanggan dalam melakukan pencocokan harga dan tidak membuang banyak waktu untuk mencari barang.

- c. Membantu mitra untuk mempromosikan barang sehingga masyarakat dapat mengakses melalui internet yang dapat dilihat kapan saja oleh pelanggan.
- d. Memperluas pangsa pemasaran, tidak hanya pada satu wilayah saja bahkan sampai diluar kota.

F. Fasilitas Dalam E-Marketplace Mebel

- a. Katalog Barang
Katalog barang merupakan informasi yang memuat daftar, jenis, spesifikasi teknis dan harga barang dari mitra pada mebel tertentu.
- b. Keranjang belanja
Pelanggan yang ingin membeli lebih dari satu barang maka akan ditampung dikeranjang belanja.

G. Pengertian Penjualan

Menurut Philip Kotler penjualan adalah proses ketika kebutuhan konsumen/pembeli dan keinginan penjual/produsen terpenuhi melalui tukar menukar informasi dan kepentingan. [4]

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana - rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba. Penjualan juga merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari perusahaan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan. Berikut adalah penjelasan seputar deifinisi penjualan, jenis-jenis penjualan, tujuan penjualan dan macam-macam transaksi penjualan. [5]

1) Jenis-jenis penjualan E-Marketplace Mebel

Adapun jenis-jenis penjualannya adalah sebagai berikut:

- a. Penjualan tunai
Mitra dapat menjual barang dagangan untuk uang tunai. Penjualan tunai biasanya dimasukkan (dibunyikan) pada mesin kasir dan dicatat dalam rekening. Yang berarti, mitra dapat menjual barang dagangannya secara tunai. Penjualan tunai secara normal di masukkan pada register kas dan dicatat dalam rekening.
- b. Penjualan di akun (penjualan kredit).
Mitra dapat menjual barang dagangan di akun. Mitra dapat mencatat penjualan tersebut sebagai debit untuk piutang usaha dan kredit untuk penjualan. Yang berarti, mitra dapat menjual barang dagangannya secara kredit. Setelah itu mitra akan mencatat penjualan tersebut dengan piutang usaha pada debit dan penjualan pada kredit.

H. Pengertian Pemasaran

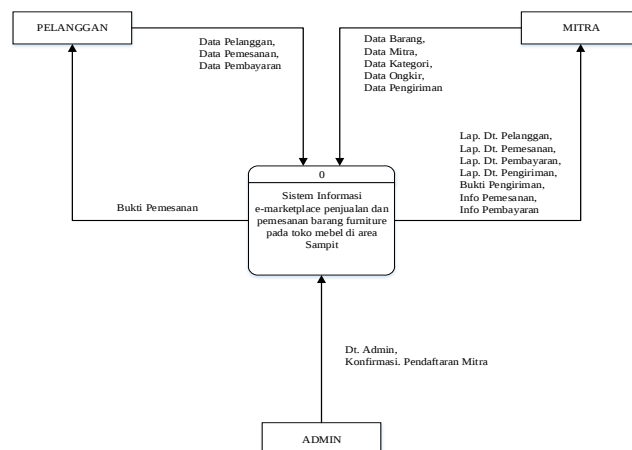
Adalah suatu kegiatan menyeluruh, terpadu, dan terencana, yang dilakukan oleh sebuah organisasi atau institusi dalam melakukan usaha agar mampu mengakomodir permintaan pasar dengan cara menciptakan produk bernilai jual, menentukan harga, mengkomunikasikan, menyampaikan, dan saling bertukar tawaran yang bernilai bagi konsumen, klien, mitra, dan masyarakat umum[8].

Pemasaran pada sistem e-marketplace adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh mitra mebel dalam melakukan

promosi barang dagangan secara online agar mampu memenuhi permintaan pelanggan secara efisien.

IV. DESAIN, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Context Diagram



Gambar 1. Context Diagram

B. Desain Sistem

1) Form Login Mitra

Form login mitra adalah hak akses yang dipegang oleh mitra mebel dimana setiap mitra yang sudah mendaftar dan yang telah dikonfirmasi oleh admin/ceo e-marketplace dapat langsung masuk ke dalam website.

Gambar 1. Menu Login Mitra

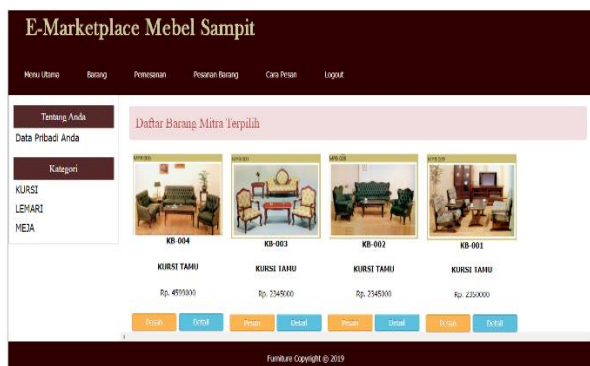
2) Form Menu Pelanggan

Form Menu Pelanggan adalah form yang berisikan tentang menu-menu untuk tempat pendaftaran pelanggan baru, dan juga pelanggan dapat mengakses Data pribadi, Menu Barang (bisa berdasarkan kategori pada menu kategori yang tersedia), berlanjut pada menu pemesanan, pesanan barang, dan terdapat menu cara pesan pada website.

Gambar 3. Form Menu Pelanggan

3) *Form Catalog Produk Dari daftar Mitra*

Form catalog produk adalah *form* yang menampilkan gambar dan spesifikasi barang yang tersedia dari toko-toko mitra yang menyediakan barang jualan nya. *Form catalog* dapat di akses walaupun belum *login*, namun akan di minta *login* akses memilih atau pemesanan barang yang di dipilih dengan menekan *icon* pesan (lanjut kekeranjang atau langsung ke pembayaran) dan *icon* spesifikasi untuk melihat detail barang yang diinginkan.



Gambar 4. *Form Catalog* Produk

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa sistem, tahap perancangan sistem sampai dengan pembuatan program aplikasi, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Dengan adanya sistem informasi *e-marketplace* mebel ini, dapat mempermudah pemasaran dan promosi produk untuk para mitra dengan memaksimalkan *internet* sebagai media penjualan.
- Dengan adanya sistem ini maka pelanggan dengan mudah mencari *Supplier*/Toko Pejualan barang mebel agar dapat mencari barang sesuai keinginan, sehingga juga dapat membandingkan harga pasar dari masing-masing toko penyedia barang.
- Website e-marketplace* ini memudahkan pemilik usaha (toko mitra) dalam mengelola pendataan barang, mengelola transaksi dalam melayani konsumen, dan menyajikan pembuatan data laporan dari hasil transaksi penjualan.

REFERENSI

- [1] “Pengertian Sistem Informasi Menurut Para Ahli Definisi.” .
- [2] “Sejarah Furniture oleh furniture murah - Kompasiana.com.” [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/furnituremurah/55207c0f8133116b7419f8dc/sejarah-furniture>. [Accessed: 10-Jul-2019].
- [3] “05.2 bab 2.pdf.” .
- [4] “√ Pengertian Penjualan Beserta Jenis dan Macam Transaksinya,” *JURNAL MANAJEMEN*, 30-Mar-2019. .

[5] “Pengertian Penjualan Serta Jenis Dan Tujuannya,” *Seputar Pengertian*. .

[6] M. Prawiro, “Pengertian PEMASARAN adalah: Definisi, Fungsi, dan Jenis Pemasaran,” *Pengertian dan Definisi Istilah*, 25-Nov-2018.



Nama Penulis 1 : Desi Karmila

Alamat :

Deskripsi Diri :



Nama Penulis 2 : Depi Rusda

Alamat :

Deskripsi Diri :