

SISTEM INFORMASI *E-COMMERCE*

IKAN, UDANG, DAN KEPITING PADA UD. ALEX KANDAR SAMPIT

Fery Candra Gunawan, Siti Haisyatul Rahmah
Universitas Darwan Ali, Sampit - Kalimantan Tengah

ABSTRAK

E-commerce merupakan suatu sistem penjualan yang dibangun dan dijalankan dengan menggunakan beberapa media sehingga memungkinkan dilakukannya suatu proses transaksi jual beli secara *online*.

Sistem *e-commerce* menggunakan PHP dan MySQL, PHP singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan *web* dapat dibuat dinamis sehingga *maintenance* situs *web* tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. PHP ditulis menggunakan bahasa C. MySQL merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS(*Database Management System*) yang bersifat *Open Source*. *Open Source* menyatakan bahwa *software* ini yang dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat MySQL).

Tugas akhir ini akan membahas tentang sistem informasi penjualan berbasis web atau *e-commerce*, yaitu bagaimana proses penawaran produk, informasi produk dan proses pemesanan produk yang diinginkan oleh konsumen, serta laporan bagi pemilik usaha dagang.

Kata Kunci : E-commerce, PHP, MySQL dan Sistem Informasi.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di seluruh dunia telah membuat hidup manusia menjadi semakin mudah. Terutama sejak diciptakannya jaringan internet, komunikasi menjadi semakin tidak terbatas dan tanpa hambatan, baik hambatan geografis maupun hambatan waktu. Dengan semakin dikenalnya internet di kalangan masyarakat awam, maka teknologi informasi berbasis internet pun dapat menjadi salah satu cara yang ampuh untuk menghadapi persaingan di dunia bisnis. Dengan adanya internet, segala transaksi dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Kemudahan inilah yang menjadi faktor utama berkembangnya *E-Commerce*.

E-commerce merupakan suatu sistem penjualan yang dibangun dan dijalankan dengan menggunakan beberapa media. Sehingga memungkinkan dilakukannya suatu proses transaksi jual beli yang mengizinkan pengelola untuk menjual dan menginformasikan produk-produk dan jasa secara *online*, melalui sebuah *website* yang dirancang inilah konsumen dapat menemukan dan melihat informasi yang disajikan.

Ikan betutu (*Oxyeleotris marmorata*) adalah nama sejenis air tawar. Meskipun agak jarang yang berukuran besar, ikan yang menyebar di Asia Tenggara hingga Kepulauan Nusantara ini digemari pemancing karena tarikanya yang kuat dan tiba-tiba nama-nama lainnya di perbagai daerah di Indonesia adalah *bakut*, *bakutut*, *belosoh* (nama umum), *boso*, *boboso*, *bodobodo*, ikan bodoh, gabus bodoh, *ketutuk*, ikan malas, ikan hantu dan lain-lain. Dalam bahasa Inggris disebut *marble goby* atau *marble sleeper*, merujuk pada pola-pola warna di tubuhnya yang serupa batu pualam kemerahan.¹ Begitu juga

udang galah (*Macrobrachium Rosenbergii*) adalah sejenis udang air tawar, udang galah (*Macrobrachium Rosenbergii*) atau dikenal juga sebagai *Giant Freshwater Shrimp* merupakan salah satu jenis *Crustacea*, dari famili *Palamonidae* dengan species *Macrobrachium rosenbergii*. yang mempunyai ukuran terbesar dibandingkan dengan udang air tawar lainnya. Udang galah hidup pada dua habitat.² Tidak kalah juga untuk Kepiting bakau (*Scylla sp*) merupakan salah satu komoditas perikanan yang hidup di perairan pantai, khususnya di hutan-hutan bakau. Dengan sumber daya hutan bakau yang membentang luas di seluruh kawasan pantai nusantara, maka tidak heran jika Indonesia dikenal sebagai pengekspor kepiting yang cukup besar dibandingkan negara –negara produsen kepiting lainnya. Kepiting sangat banyak diminati oleh masyarakat dikarenakan daging kepiting tidak hanya lezat tetapi juga menyehatkan karena banyak mengandung nutrisi yang penting bagi kehidupan dan kesehatan. Selain itu juga kepiting memiliki nilai ekonomis tinggi.³

UD (usaha dagang) Alex Kandar yang beralamat di Jalan Iskandar VIII No.10 Sampit Kalimantan Tengah adalah suatu usaha yang bergerak dibidang penjualan ikan betutu, udang galah, dan kepiting bakau. Saat ini penjualan ikan betutu, udang galah , dan kepiting bakau dilakukan secara tradisional, yaitu bertemunya antara pembeli dan penjual, serta dilakukan juga dengan media telepon. Selain itu laporan saat ini dilakukan dengan pembukuan yang dikelola oleh pemilik sehingga data tidak terkomputerisasi. Kini perkembangan produk mulai menurun, dikarenakan penjualan hanya dilakukan dititik tertentu yaitu Sampit, Jakarta, Pontianak, dan Surabaya. Itupun di daerah tersebut hanya ada satu atau dua konsumen. Sehingga pemerataan produk sangat lambat dan konsumen tidak tahu asal sumber utama penghasil produk. Jika informasi produk ini bisa dikenal oleh berbagai daerah, pemasaran produknya akan jauh lebih luas, dan dapat meningkatkan penjualan produk.

Dari dasar pemikiran diatas maka sangat tepat jika dibangun konsep baru mengenai *e-*

commerce penjualan ikan betutu,udang galah, dan kepiting bakau pada UD (usaha dagang) Alex Kandar Sampit berbasis *web* untuk bisa memasok produk dan menambah pelanggan di dalam daerah maupun luar daerah, dimana mereka dapat melakukan pemesanan tanpa harus datang ke tempat. Setelah melakukan pembayaran maka produk yang dipesan akan dikirim.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penulisan tugas akhir ini, menggunakan beberapa metodologi penelitian yang bertujuan untuk mempermudah pembuatan dan perancangan sistem yang baru sebagai berikut :

1. Wawancara, melakukan wawancara langsung kepada pemilik usaha dagang. Menanyakan semua permasalahan yang ada di lapangan serta mencari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Selain pemilik, para karyawan yang bekerja disana juga ikut dimintai keterangan, untuk mengetahui cara kerja ditempat produksi produk dan kendala apa yang sedang dihadapi. Tujuannya disini untuk mengetahui sistem yang dibutuhkan, dari segi arsitektur aplikasi, teknologi yang dibutuhkan serta pemanfaatannya.
2. Observasi, langsung terjun kelapangan dan melakukan kegiatan pengamatan produk, cara pembuatan, serta pemasarannya. Menghitung estimasi waktu pembuatan produk agar tidak terjadi kesalahan dalam pemesanan produk. Selain itu, meneliti dokumen - dokumen yang ada dikantor untuk mengetahui data-data selama ini, tentang data transaksi dan data laporannya.
3. Studi pustaka, melakukan pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan judul tugas akhir dengan membaca buku-buku, skripsi yang telah dibuat di perpustakaan Universitas Darwan Ali. Sebagai bahan refrensi, dan juga memanfaatkan internet untuk membuka wawasan dan pengetahuan tentang tugas akhir yang akan dikerjakan.

LANDASAN TEORI

1. Sekilas tentang profil UD. Alex Kandar Sampit

UD. Alex Kandar beralamat di Jl. Iskandar VIII No. 10 Sampit Kalimantan Tengah adalah suatu usaha yang bergerak dibidang penjualan ikan betutu, udang galah, dan kepiting bakau. Kemajuan teknologi dan penurunan penjualan produk menuntut pemilik untuk membuat sebuah sistem yang dapat membantu kegiatan promosi dan input data-data transaksi serta data laporan. Hal

tersebut bertujuan untuk mempermudah pemilik untuk melakukan penginputan data, menghemat waktu dalam pencatatan laporan. Selain itu, membantu pelanggan mengetahui informasi produk-produk dan memberi kenyamanan dalam proses pemesanan tanpa harus datang ke tempat.

2. Pengertian Sistem

Sistem (*System*) didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen . Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Contoh *system* yang didefinisikan dengan pendekatan prosedur ini adalah *system* akutansi. *System* ini didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur penerimaan kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian, dan buku besar.

Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan ini misalnya adalah sistem computer yang didefinisikan sebagai kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak.

3. Pengertian Informasi

Tujuan dari sistem informasi adalah menghasilkan informasi, informasi (*information*) adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Misalnya seorang asing dari luar negri membutuhkan informasi tentang temperatur dari suatu ruangan dan menanyakannya kepada anda. Dari termustat yang ada menunjukkan bahwa temperatur ruangannya adalah sebesar 200C. anda mengatakan kepadanya bahwa temperaturnya adalah 20 derajat Celcius. Akan tetapi yang mengatakan itu bukan sebagai informasi untuknya, karena dia tidak tahu berapa 200c tersebut. Nilai 200c ini masih merupakan data bagi dia dan perlu diolah terlebih dahulu menjadi informasi.

4. E-Commerce

Electronic commerce (EC) merupakan konsep baru yang bisa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web Internet* (Shim, Qureshi, Siegel, Siegel 2000) atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk Internet (Turban, Lee, King, Chung, 2000).

E-commerce adalah sebuah bentuk transaksi yang berhubungan dengan aktifitas komersial, baik organisasi maupun individual. Berdasarkan pengolahan data dan transmisi data yang terdigitalisasi, termasuk teks, suara, dan gambar visual. Pada umumnya *e-commerce* mengacu pada aplikasi perdagangan yang menggunakan media

internet untuk melakukan transaksi *online*, seperti untuk belanja produk dan jasa.

Penerapan *e-commerce* bermula diawal tahun 1970-an, dengan adanya *Electronic Fund Transfer (EFT)*. Saat itu, tingkat aplikasinya masih terbatas pada perusahaan besar, lembaga keuangan, dan beberapa perusahaan kecil. Kemudian muncul *Electronic Data Interchange (EDI)* yang berkembang dari transaksi keuangan ke pemrosesan transaksi lain. Jumlah perusahaan yang ikut serta menjadi besar, mulai dari lembaga keuangan sampai perusahaan manufaktur, layanan dan sebagainya. Aplikasi lain kemudian muncul, memiliki jangkauan dari perdagangan saham hingga sistem reservasi perjalanan, aplikasi ini disebut aplikasi telekomunikasi. Dengan adanya komersial *internet* di awal tahun 1990-an maka muncul istilah *Electronic Commerce*. Alasan bagi pesatnya perkembangan teknologi tersebut karena perkembangan jaringan *software*, meningkatnya persaingan dari berbagai tekanan bisnis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. ANALISA SISTEM

Analisa terhadap *sistem* adalah kegiatan untuk mempelajari interaksi sistem yang terdiri atas pelaku proses, prosedur, dan data serta informasi yang terkait. Kegiatan ini menggambarkan suatu sistem pada model yang dapat mengidentifikasi seluruh aspek yang terlibat dalam sistem tersebut.

2. DESKRIPSI SISTEM YANG BERJALAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di UD. Alex Kandar, penyampaian informasi penjualan produk masih menggunakan fasilitas telepon selular dan sebatas tatap muka di tempat . Hal ini tentu saja masih banyak kendala yang dihadapai terkait dengan telepon seluler tersebut, dimana penjualan melalui telepon selular tersebut terbatas hanya lewat suara tanpa melihat foto produk serta harga dari setiap produk tersebut.

3. KELEMAHAN SISTEM YANG BERJALAN

-Pencatatan pemesanan transaksi masih manual. Data dicatat dimasukan ke dalam buku.

-Komunikasi ke pelanggan kurang lancar, karena mengurus semua hal sendiri mulai promosi produk, melayani pelanggan, menerima permintaan, mengurus pengiriman serta pembayaran.

-Transaksi kerap tertunda karena bergantung pada interaksi pembeli dan penjual. Kalau pembeli tidak tanggap merespons pertanyaan pembeli, niat untuk belanja bisa tertunda atau bahkan batal.

Sistem promosi dari UD. Alex Kandar masih tergolong kecil dimana sistem promosinya melalui teman atau kerabat dekat

4. SISTEM USULAN

Dengan melihat kekurangan dan kelemahan tersebut diperlukan suatu pengembangan sistem aplikasi yang diharapkan dapat memperkecil kekurangan dan kelemahan pada sistem yang berjalan. Dimana usaha dagang yang berjalan adalah B2C (*Business to Consumer*), adalah model *e-commerce* dimana pelaku bisnisnya melibatkan langsung antara penjual (penyedia jasa *e-commerce*) dengan individual *buyers* atau pembeli. Maka berikut ini adalah solusi dari sistem yang sedang berjalan di UD. Alex Kandar adalah :

- a. Pencatatan data transaksi baru, yang disimpan kedalam file transaksi di *database* yang dilakukan oleh admin sehingga diharapkan pencatatan yang dilakukan secara berulang tidak dilakukan lagi.
- b. Tidak ada lagi terjadi data pesanan tertukar didalam proses pengolahan data karena menggunakan primary key.
- c. Informasi-informasi yang sudah dipostingkan pada *website* baru ini sudah dapat dilihat dan dapat mengetahui tentang informasi harga serta kode produk barang.

- d. Berita tentang produk - produk dapat diakses secara cepat.

KESIMPULAN

Ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil yaitu :

- a. Dengan dibuatnya sistem informasi ini, dapat memenuhi permintaan konsumen. Menggunakan web ini tidak sulit pengunjung akan memilih barang dan melihat semua spesifikasi barang yang dijual, mulai gambar, harga dan stok yang tersedia. Selain itu, pengunjung juga akan diberi petunjuk untuk melakukan proses pemesanan barang dan pembayaran sesuai dengan permintaan pelanggan.

Dengan adanya sistem informasi ini, pemilik UD. Alex Kandar dapat mencetak data master transaksi dan laporan secara langsung semua lengkap dapat dicetak melalui akun admin.

REFERENSI

- [1] Jogiyanto. (2003). *Sistem Teknologi Informasi*. Penerbit:ANDI: Yogyakarta.
- [2] Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Penerbit: ANDI: Yogyakarta.
- [3] Suyanto. (2003). *Strategi Periklanan pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Penerbit: ANDI:Yogyakarta.
- [4] Sutanta Edhy (2011), *Basis Data dalam Tinjauan konseptual*. Penerbit ANDI :Yogyakarta
- [5] Kadir, Abdul dan Triwahyuni , Terra Ch. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Penerbit: ANDI: Yogyakarta.
- [6] Ladjamudin , Al-Bahra. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Penerbit: Graha Ilmu: Yogyakarta.