

RANCANG BANGUN E-COMMERCE DAN OTOMATISASI PROMO DI FACEBOOK PADA TOKO JERSEY BOLA OUTLET KUDUS

Andi Widodo¹, Muji Sukur²

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Stikubank

¹andiwidodo78@gmail.com, ²muji.sukur@edu.unisbank.ac.id

ABSTRAK

Rancang bangun e-commerce dan otomatisasi promo di Facebook pada Toko Jersey Bola Outlet Kudus. Outlet ini dalam melakukan pemasaran/penjualan masih menggunakan media penyampaian yang sederhana, sehingga untuk memasarkan produk masih belum maksimal. Adapun media yg digunakan yaitu dengan sosial media Facebook. Aplikasi rancang bangun e-commerce dan otomatisasi promo di Facebook pada Toko Jersey Bola Outlet Kudus dikembangkan dengan menggunakan prototyping dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Sistem dibuat untuk memudahkan dalam pemesanan baju bola dan konfirmasi pembayaran dilakukan secara online, dan pengelolaan data produk, data pelanggan, transaksi pemesanan dan pembayaran. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi lapangan yang meliputi interview atau tanya jawab langsung secara sistematis dengan pihak toko jersey. Studi kepustakaan juga dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku literature yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan.

Kata Kunci : e-commerce, Facebook, promosi, pemasaran

ABSTRACT

Design e-commerce and promo automation on Facebook at the Holy Jersey Jersey Outlet Shop. This outlet in marketing / selling still uses a simple delivery medium, so that to market the product is still not optimal. The media used is Facebook social media. The e-commerce design and promotion automation application on Facebook at the Holy Jersey Soccer Outlet Shop was developed using prototyping using the PHP programming language and the MySQL database. The system was created to make it easy to order football shirts and confirm payments made online, and manage product data, customer data, order transactions and payments. Data collection methods used were field studies which included systematic interviews or direct questions and answers with the jersey store. Literature study is also done by reading and studying literature books related to sales information systems.

Keywords: e-commerce, Facebook, promosi, marketing

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, sebuah perusahaan dituntut harus dapat mengikuti kemajuan teknologi, khususnya pada bidang teknologi informasi. Teknologi informasi yang baik akan memudahkan sebuah perusahaan untuk memasarkan atau mempromosikan produk dan jasa kepada para konsumen, sehingga dengan mudah perusahaan dapat memenangkan persaingan yang semakin ketat seperti sekarang ini. Faktanya pemasaran dalam Internet terus berkembang dengan cepat dari tahun ke tahun. Baik dari perusahaan kecil maupun perusahaan besar mampu berkembang memanfaatkan teknologi ini untuk memasarkan produknya. Sistem pemasaran dalam internet juga memiliki salah satu manfaat yang dapat dirasakan bagi penggunaannya yaitu dapat menekan biaya pemasaran, selain itu juga internet menjadi lahan pemasaran oleh banyak perusahaan karena memiliki jangkauan yang sangat luas.

Electronic Commerce (e-commerce) merupakan konsep baru yang biasa di gambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada Woerld Wide Web internet atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi internet. Salah satu cara yang dapat kita lakukan dengan memasarkan produk melalui internet adalah Mempromosikannya dari satu jaringan ke jaringan lain yang nantinya dapat berkembang lebih luas. Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa dengan tujuan menarik calon konsumen, menambah calon pembeli baru serta membentuk citra produk di mata konsumen sesuai dengan yang diinginkan. Dengan adanya promosi produsen atau distributor ini diharapkan adanya kenaikan angka penjualan serta laba/profit yang semakin meningkat.

Toko jersey bola outlet merupakan salah satu toko yang menjual produk baju bola. outlet ini dalam melakukan pemasaran/penjualan masih menggunakan media penyampaian yang sederhana, sehingga untuk memasarkan produk masih belum maksimal. adapun media yg digunakan yaitu dengan media sosial Facebook dan blackberry messenger, Di lihat dari segi pemasaran itu pun dinilai kurang efektif dalam melayani konsumen yang meningkat dari tahun ke tahun seiring menjamurnya sepak bola menjadi trend olahraga anak muda dalam dunia sepakbola.

Untuk lebih memperkenalkan lagi toko jersey outlet kudus ke masyarakat yang lebih luas khususnya yg hobi olahraga sepakbola. Hal tersebut diperlukan adanya sebuah media website yg mampu mengangkat nama toko jersey bola ini lebih dikenal pada masyarakat dalam kota maupun luar kota dengan masalah yang dihadapi maka dibutuhkan sebuah rancang bangun berbasis web, supaya mempermudah pelanggan untuk mengakses informasi yang dibutuhkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Amin dkk. (2012) menyatakan bahwa dengan semakin mudahnya bertransaksi akan membuat konsumen semakin menyenangkan dan membuat konsumen merasa nyaman. E-Commerce sebagai jembatan antara penjual dan pembeli agar kedua belah pihak diuntungkan dari banyak hal seperti waktu dan tempat bertemu. Website Omah batik Semarangan dibuat sebagai media komunikasi antara produsen yang khusus membuat dan mengembangkan Batik Semarangan. Batik Semarangan memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan batik dari daerah lain. Website Omah Batik Semarangan membuat penjualan dan pembeli Batik Semarangan semakin mudah dan efektif dalam bertransaksi. Kemudahan bertransaksi dengan menyediakan informasi secara online efektif meningkatkan pemasaran omah batik Semarangan.

Rejeki dan Utomo (2011) menyatakan bahwa persaingan bisnis distro di Semarang semakin ketat. Smith adalah salah satu distro yang baru berdiri sejak tahun 2010 di Semarang. Mekanisme sistem penjualan pada distro Smith sekarang masih menggunakan sistem konvensional, Dimana konsumen harus datang langsung ke distro. Dengan adanya Aplikasi E-commerce pada distro Smith Semarang diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk melakukan pembelian produk tanpa harus datang ke tempatnya, serta memperluas pemasaran dan meningkatkan customer loyalty. Aplikasi ini juga dapat menghasilkan informasi produk yang dijual, serta menyajikan laporan-laporan yang ditujukan kepada pimpinan (manager) diantaranya: Laporan produk, laporan member, Laporan order, dan Laporan penjualan

Siang dkk. (2009) menyatakan bahwa Pempek merupakan makanan khas Palembang yang banyak diminati oleh masyarakat setempat maupun diluar kota Palembang. Makin banyaknya penjualan pempek yang ada di kota Palembang, misalnya Pempek Nony 168 yang saat ini belum memiliki media yang dapat membantu para pelanggan yang berada diluar kota untuk melakukan transaksi dengan mudah. Maka dari itu untuk mempermudah hubungan antara perusahaan dengan pelanggan, perusahaan memerlukan transaksi berbasis web. Dimana tujuan dari penulisan skripsi ini sendiri adalah membangun sistem informasi penjualan berbasis web yang dapat memberikan informasi baik untuk pihak perusahaan maupun pelanggannya itu sendiri. Metodologi yang digunakan untuk merancang sistem ini adalah metodologi RUP, bahasa pemrograman dan database yang digunakan pada pembuatan sistem ini adalah PHP dan MySQL. Dengan dibangunnya sistem ini dapat memperluas promosi penjualan pempek, mempermudah agar pelanggan yang berada diluar kota Palembang dapat melakukan transaksi penjualan dan meningkatkan pendapatan.

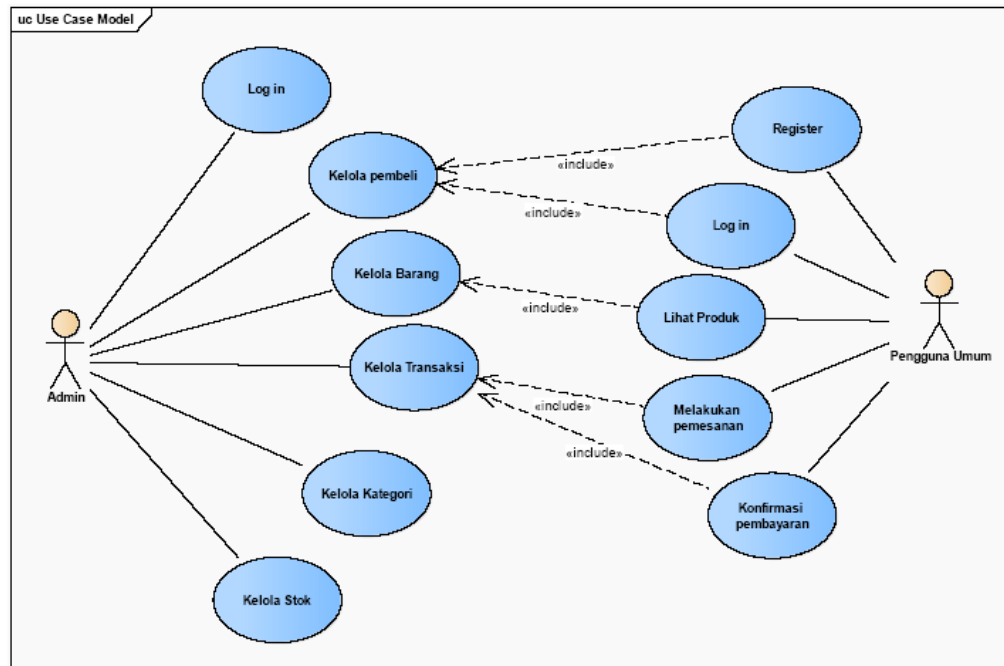
3. METODE PENELITIAN

Sistem yang berjalan dalam toko jersey outlet mengenai sistem promosi atau pemasaran dan pembelian mempunyai kelemahan diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya media promosi melalui media elektronik atau internet membuat toko jersey outlet kurang berkembang.
2. Transaksi dengan pelanggan yang hanya menggunakan media telepon dan tatap muka sehingga pelanggan harus datang ke toko jersey outlet untuk melakukan pemesanan.
3. Sistem baru yang akan diterapkan pada toko jersey outlet meliputi pembuatan profil toko, penampilan barang, pencarian barang, proses pemesanan, proses pembayaran, proses laporan transaksi pemesanan barang.

3.1. Use Case

Use case diagram memodelkan skenario dan event atau kejadian yang harus ditangani oleh sistem. Berikut ini gambar *Use Case diagram* website Toko Jersey bola terdapat pada gambar 4.1



Gambar 1. Usecase diagram website Toko Jersey bola

Aktor/ pengguna sistem:

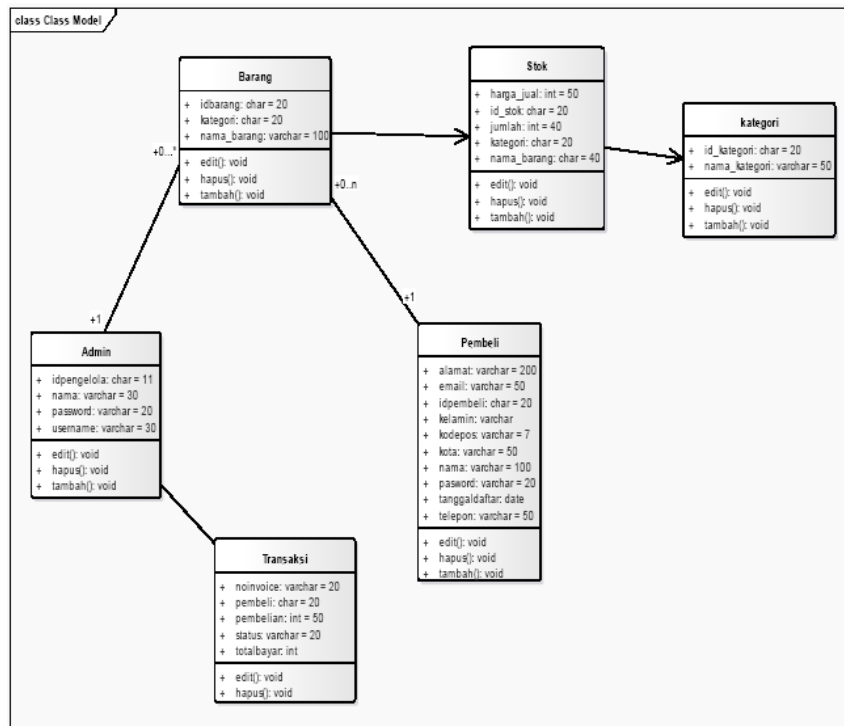
- 1 Administrator website, yaitu staff penjualan yang diberikan tugas untuk mengelola website yaitu mengolah halaman web, mengelola data barang, mengelola pesan kontak dan mengelola data penjualan.
- 2 Pengguna umum, yaitu calon pembeli yang mengakses website Toko jersey bola.

Penjelasan masing-masing use case :

1. Register, use case ini berfungsi untuk menampilkan formulir registrasi agar pengunjung umum dapat mendaftar dan melakukan pesanan barang.
2. Login, use case ini berfungsi untuk menampilkan formulir login setelah pembeli umum melakukan registrasi.
3. Melihat Barang, use case ini berfungsi untuk menampilkan daftar barang kepada pembeli agar dilihat dan menimbulkan ketertarikan untuk membeli.
4. Melakukan Pesanan, use case ini berfungsi agar pembeli dapat melakukan pesanan barang secara online, namun pembeli harus melakukan registrasi terlebih dahulu.
5. Konfirmasi Pembayaran, use case ini berfungsi untuk pembeli melakukan konfirmasi pembayaran

3.2. Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang akan menghasilkan sebuah objek. Class diagram menggambarkan keadaan (atribut/property). Hubungan antar kelas digambarkan pada gambar 4.2 sebagai berikut :



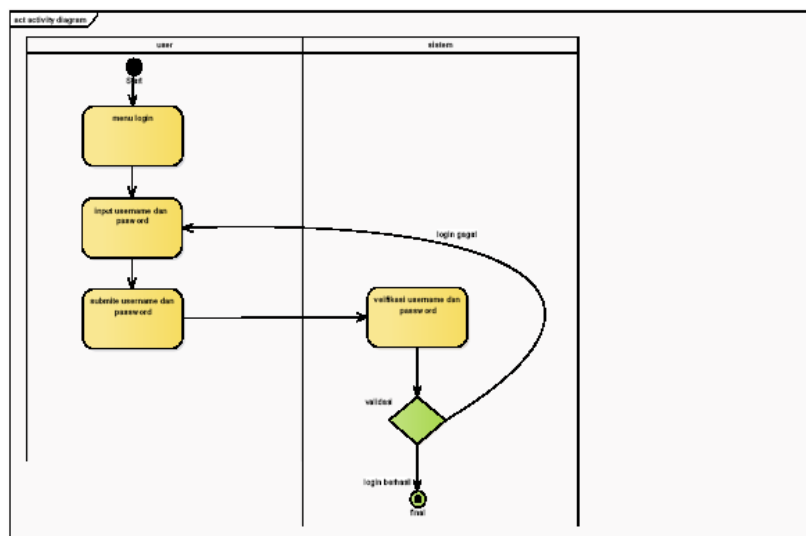
Gambar 2. Class Diagram

3.3. Activity diagram

Pada activity diagram terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

1. Login user

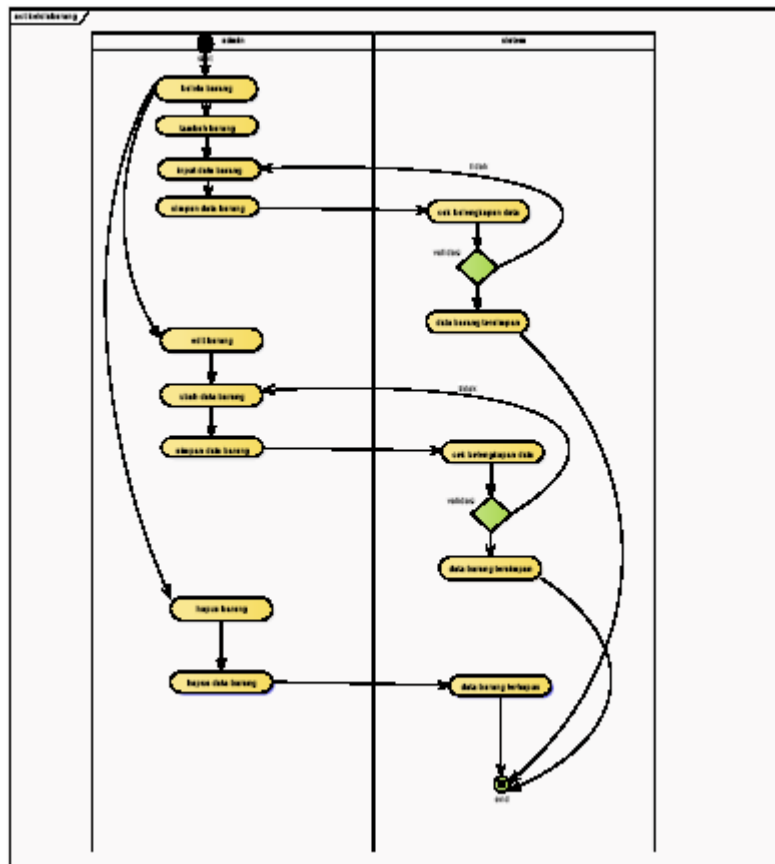
Login ini merupakan proses awal untuk dapat masuk ke dalam sistem, menggunakan halaman administrasi. Hanya administrator web yang dapat masuk ke dalam sistem. Pengguna umum tidak disediakan fasilitas login. Pada activity diagram ini user memulai dengan memilih menu login. Admin memasukkan username dan password untuk disubmit dan system memverifikasi username dan password. Jika gagal, maka sistem menampilkan pesan error dan mengulangi submit kembali. Jika login berhasil maka akan masuk halaman utama admin. Berikut scenario dari activity diagram login Admin.



Gambar 3. Activity Diagram Proses login user

2. Activity kelola barang

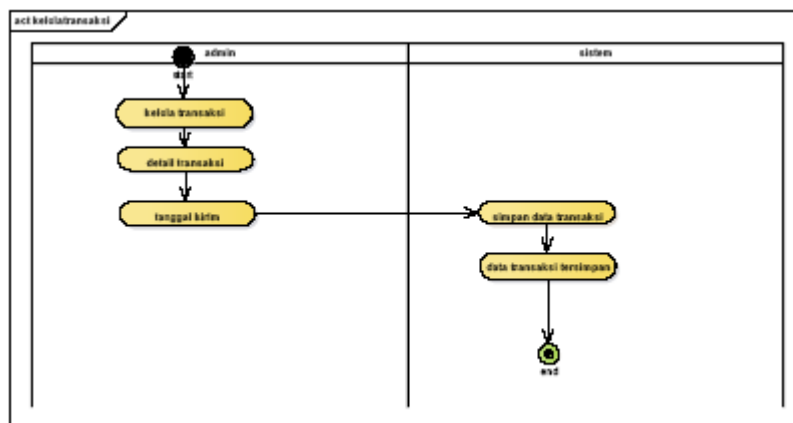
Pada halaman kelola barang admin menampilkan data barang yang sudah ada, dan ini juga terdapat menu untuk menambah, mengedit serta menghapus data pembeli.



Gambar 4. Activity Diagram Proses kelola barang tambah, edit, hapus

3. Activity kelola transaksi

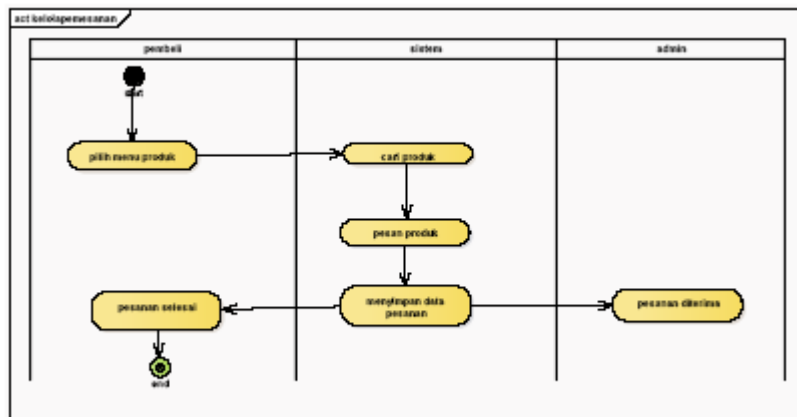
Pada activity diagram transaksi, pembeli melakukan pemesanan produk yang kemudian dicatat dalam sistem dan akan diterima oleh admin.



Gambar 5. Activity Diagram kelola transaksi

4. Activity pemesanan

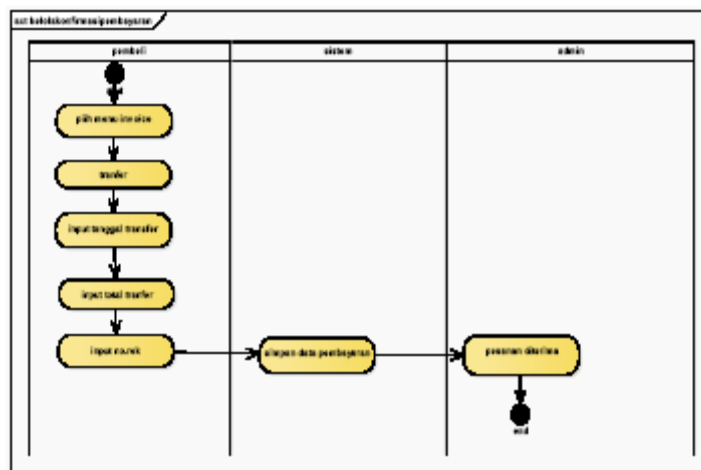
Pada activity diagram pesanan, pembeli melakukan pemesanan produk yang kemudian dicatat dalam sistem dan akan diterima oleh admin.



Gambar 6. Activity Diagram pemesanan

5. Activity konfirmasi pembayaran

Pada halaman menu pelanggan menu konfirmasi terdapat form konfirmasi pembayaran, pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran sesuai jumlah total biaya, setelah itu pelanggan bisa mengeceknya di menu history.



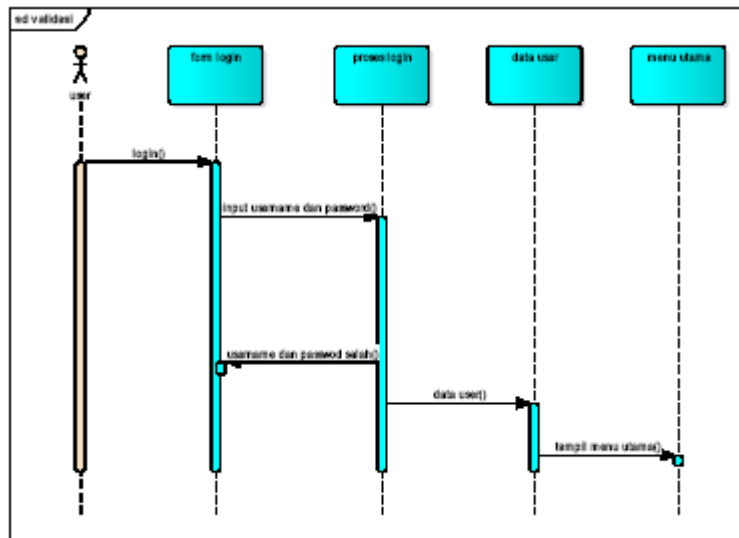
Gambar 7. Activity Diagram konfirmasi pembayaran.

3.4. Sequence Diagram

Pada *sequence diagram* ini akan menggambarkan interaksi objek dan mengindikasikan komunikasi di antara obyek-obyek di dalam aplikasi toko jersey outlet Kudus.

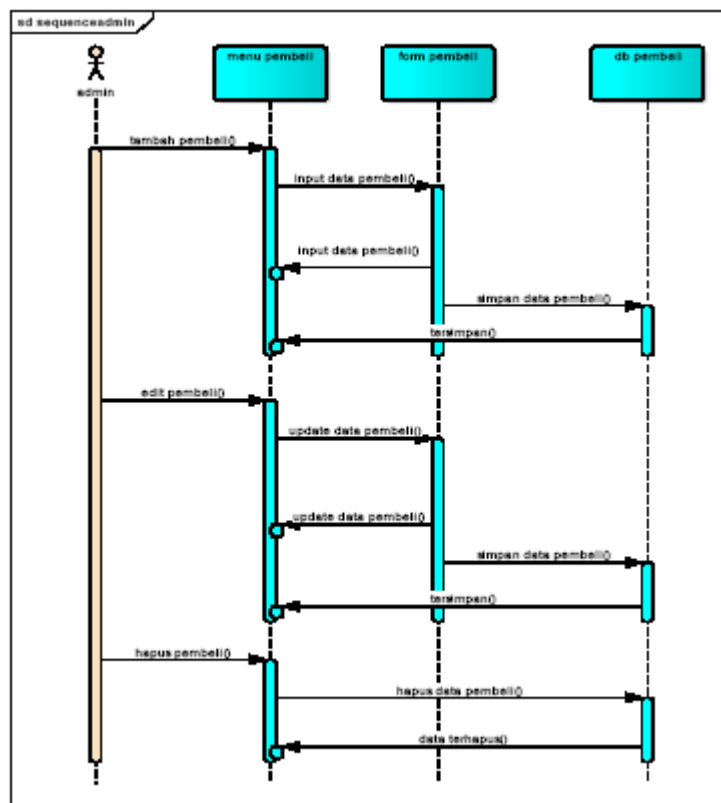
1. Login

User terdiri dari Admin dan pembeli, user diminta memasukkan username dan password yang akan di validasi oleh sistem.



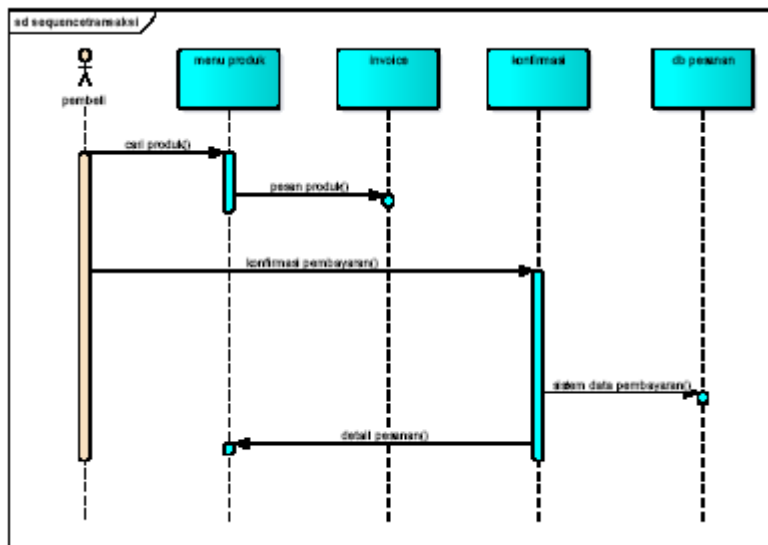
Gambar 8 Sequence Diagram Login

- 2. Sequence pembeli
Admin mengelola data pembeli, admin dapat manambah, mengedit serta menghapus data pembeli.



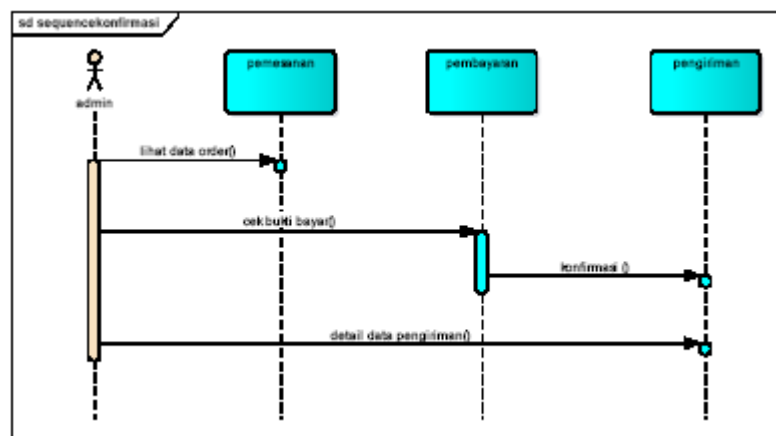
Gambar 9. Sequence Diagram tambah, edit, hapus pembeli

- 3. Sequence Transaksi
Pelanggan dapat melakukan order, kemudian melakukan pembayaran sesuai total bayar lalu pelanggan harus melakukan konfirmasi pembayaran dan pelanggan bisa melihat bukti di invoice

Gambar 10. *Sequence Diagram* transaksi

4. Sequence pengiriman

Admin mengecek bukti pembayaran untuk mengkonfirmasi bukti pembayaran, dan kemudian akan di proses ke data penerimaan.

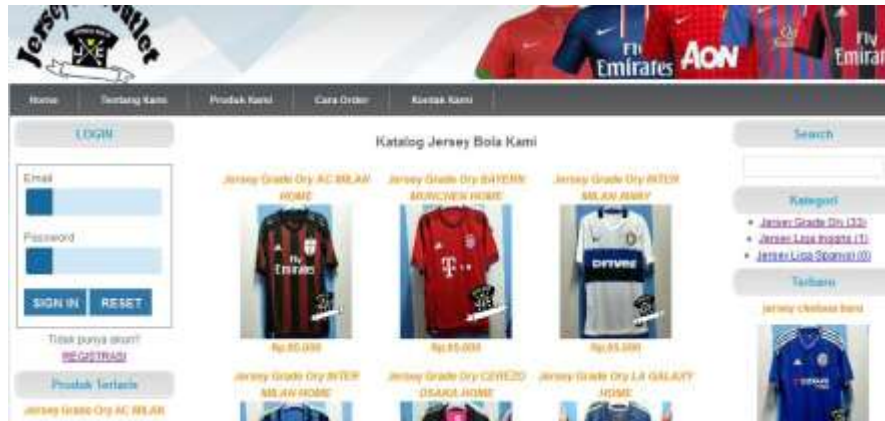
Gambar 11. *Sequence Diagram* pengiriman

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis dan sistem yang telah penulis jabarkan pada bab sebelumnya maka di dalam bab ini, penulis menggambarkan bagaimana sistem yang telah dibuat, dituangkan ke dalam source code pemrograman dan apa saja yang diperlukan dalam mengaplikasikan tersebut, kemudian akan diadakan pengujian program. Pada tahap implementasi sistem ini merupakan tahap mengimplementasikan sistem agar siap untuk dioperasikan.

1. Halaman Utama untuk pengguna umum

Halaman ini ditampilkan ketika pengguna umum mengakses web dan melakukan login. Menu utama terdiri dari Home, Tentang kami, produk kami, cara order, kontak kami. Keranjang Belanja, Invoice, Profil, Logout, Home berisi beranda dari sebuah website. Tentang kami berisikan profil lengkap sebuah web. Produk kami berisi semua produk jersey bola. Cara order berisi bagaimana seorang customer melakukan transaksi. Kontak kami berisi kontak dari website dan social media.



Gambar 12. Halaman Utama untuk publik

2. Halaman Keranjang Belanja

Halaman ini berisi daftar produk yang telah pengguna masukkan ke keranjang belanja. Berisi informasi nama barang, jumlah yang dipesan, harga satuan dan total harga. Pada halaman ini, pengguna juga diberi pilihan untuk kembali berbelanja produk atau check out pesanan.



Gambar 13. Keranjang Belanja

3. Halaman Check Out

Halaman ini adalah langkah terakhir pengguna untuk melakukan pesanan barang. Di halaman ini pengguna harus memasukkan data pribadi berisi nama, alamat lengkap, email dan nomor hp.



Gambar 14. Halaman Check Out

4. Halaman Login/ Register

Halaman login/register berisi formulir untuk melakukan registrasi sebagai pembeli sebelum melakukan pembelian

Registrasi Member

Nama:

Jenis Kelamin: Laki-laki Perempuan

Alamat:

Kota:

Kode Pos:

Telp:

Email:

Password:

registrasi member terlebih dahulu untuk melakukan pembelian produk

LOGIN

Email:

Password:

Gambar 15. Tampilan Halaman Login/Register

5. Halaman Login Administrator

Halaman ini berisi form username dan password yang harus dimasukkan untuk mengakses menu admin.

Jersey bola outlet

Login

Username:

Password:

Outlet Jersey Bola © 2015

Gambar 16. Halaman login administrator

6. Halaman Kategori

Halaman ini berisi data kategori, admin dapat membuat kategori baru, mengubah nama atau menghapus.



Gambar 17. Halaman Kategori

7. Halaman Daftar Barang

Halaman ini berisi daftar barang yang telah diinput dan ditampilkan pada web. Admin dapat mengubah, menghapus dan menambah barang melalui pilihan yang disediakan.



Gambar 18. Halaman data Barang

8. Halaman Stok

Halaman ini menampilkan menu untuk menambah, menghapus, dan mengubah jumlah barang.



Gambar 19. Halaman kelola Stok

9. Halaman Pembeli

Halaman ini berfungsi untuk melihat dan mengubah data pembeli yang telah melakukan registrasi secara online pada toko dan melakukan pemesanan.



Gambar 20. Halaman Pembeli

10. Halaman Lihat Transaksi

Halaman ini berisi daftar pesanan yang telah dilakukan oleh pembeli. Admin dapat melihat, menghapus, dan menindaklanjuti pesanan (konfirmasi pembayaran, kirim barang).



Gambar 21. Halaman Pesan Transaksi

5. KESIMPULAN

Aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang produk toko kepada pelanggan serta memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pemesanan barang secara online. Dengan adanya sistem baru admin dapat mengelola data produk dan data pemesanan barang. Dengan adanya website toko jersey outlet maka akan dapat membantu pelayanan dan penjualan diberbagai wilayah baik dalam kota maupun luar kota. Dengan memanfaatkan fanspage dari Facebook maka akan menarik minat pembeli dan menambah banyak pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amin, Fathkul, R. Soelistijadi, dan Aji Priyambodo, 2012, *Aplikasi E-Commerce Sentra Batik di Kota Semarang Sebagai Salah Satu Upaya Media Promosi dan Transaksi Secara Online*, *Dinamik* 17.1
- [2] Kadir, Abdul, 2008, *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan, PHP*, Andi, Yogyakarta
- [3] Kotler, Philip, 2008, *Prinsip-Prinsip Pemasaran*, Erlangga, Jakarta
- [4] Nugroho, Bunafit (2014) *membuat website toko online*, PT.ALIF MEDIA, Bantul D.I.Yogyakarta
- [5] Nugroho, Wurianto (2009) *E-business membangun blog bisnis di internet*, PT.ELEX MEDIA KOMPUTINDO, Jakarta
- [6] Nugroho, Bunafit, 2014, *Panduan Proyek Membuat Website Toko Online dengan PHP, MySQL dan Dreamweaver*, PT.Alif Media, Yogyakarta
- [7] Rejeki, Rara Sri Artati, and Agus Prasetyo Utomo. "Perancangan dan pengaplikasian sistem penjualan pada "Distro Smith" Berbasis E-commerce." *Dinamik* 16.2 (2011).
- [8] Riyeke, Ustadianto (2001) *Fremework e-commerce*, ANDI, Yogyakarta
- [9] Sanjaya,R. (2005) *Pengolahan Database MySQL 5 dengan Java 2*, ANDI, Yogyakarta
- [10] Siang, Viviliana. "dkk. 2009." *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Pempek Nony* 168, STMIK MDP
- [11] Suhendar. 2002. *Visual Modeling Menggunakan UML dan Rational Rose*. Informatika: Bandung