

Penerapan E-Commerce Pada Sistem Informasi Penjualan Bucket Bunga Sampit Menggunakan Rapid Application Development

Rosida¹, Minarni¹, Mustaqiem^{1*}

¹Program Studi Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Darwan Ali, Sampit, Indonesia

Email: ¹rosidaida1949@gmail.com, ²minarni2512@unda.ac.id, ^{3*}Aqmost.4all@gmail.com

Abstrak - Tujuan dari penelitian ini untuk membuat toko bucket bunga sampit berbasis website sehingga penjualan dapat dilakukan secara online. Website dapat di akses menggunakan ponsel berbasis Android dan dapat ter koneksi dengan internet. Metode yang di gunakan adalah dengan melakukan wawancara dengan pihak yang terkait, studi pustaka dengan membaca dari buku-buku referensi lain yang berhubungan dengan objek penelitian, observasi dilakukan secara langsung di tempat objek penelitian. Metode pengembangan yang di gunakan adalah dengan mengimplementasikan sistem e-commerce, dengan menggunakan model Rapid Application Development (RAD). Pengembangan sistem dimulai dari tahapan Analisis Data, Perancangan Sistem, Pemrograman, Pengujian, Implementasi, Evaluasi. Hasil dari perancangan adalah "toko bunga ember berbasis website" Kesimpulan dari tugas akhir ini adalah kombinasi aplikasi e-commerce dengan menggunakan model Rapid Application Development (RAD). Sehingga dibuatlah sistem informasi penjualan ember bunga sampit berbasis website. Penjualan berbasis website ini memudahkan dalam pencatatan data pelanggan karena sudah menggunakan media penyimpanan data base, stok yang ada pada tampilan website sehingga konsumen sudah mengetahui berapa stok yang tersedia pada produk yang dipesan, dan memudahkan pemilik dan konsumen untuk melakukan transaksi jual beli secara online. Data laporan penjualan pada bucket bunga Sampit Bunga, memudahkan pemilik usaha untuk melihat data laporan penjualan pada usaha yang tersebut.

Kata Kunci: E-commerce, model rad (Rapid Application Development).

Abstract - The purpose of this research is to create a website-based Sampit flower bucket shop so that sales can be made online. The website can be accessed using an Android-based phone and can be connected to the internet. The method used is by conducting interviews with related parties, literature study by reading from other reference books related to the object of research, observation is carried out directly at the place of the object of research. The development method used is to implement an e-commerce system, using the Rapid Application Development (RAD) model. System development starts from the stages of Data Analysis, System Design, Programming, Testing, Implementation, Evaluation. The result of the design is "website-based flower shop". The conclusion of this final project is a combination of e-commerce applications using the Rapid Application Development (RAD) model. So that a website-based Sampit flower bucket sales information system was made. This website-based selling makes it easy to record customer data because it uses a data base storage media, the existing stock on the website display so that consumers already know how much stock is available on the ordered product, and makes it easier for owners and consumers to make buying and selling transactions online. . Sales report data on the Sampit Bunga flower bucket, makes it easier for business owners to view sales report data for that business.

Keywords: E-commerce, rad model (Rapid Application Development)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman atau yang disebut dengan era globalisasi turut mempengaruhi perkembangan transaksi jual beli yang terjalin antara penjual dengan pembeli.[1] Dalam memasuki dunia globalisasi, manusia mengenal teknologi yang semakin maju untuk mempermudah berbagai kegiatan dalam kehidupan menyebabkan munculnya teknologi e-commerce yang berbasis teknologi internet. Kegiatan ini dilakukan melalui jaringan internet. Pemasangan iklan penjualan dan pelayanan menggunakan sebuah web, menyebabkan adanya peningkatan kemampuan dan kecanggihan organisasi dan usaha kecil lain dalam hal komunikasi bisnis. Komunikasi bisnis merupakan kegiatan yang sangat penting terutama untuk organisasi dan usaha lain di dalam kegiatan pemasaran. Dengan kegiatan pemasaran yang baik suatu organisasi dan usaha kecil menengah, dapat mencapai target penjualan yang di harapkan.[2]

Pada saat ini sistem penjualan barang melalui internet sedang berkembang pesat. Banyak organisasi yang memanfaatkan teknologi yang berbasis web sebagai suatu strategi organisasi dalam menawarkan barang mereka kepada seluruh pelanggan tanpa di batasi ruang dan waktu. Mulai dari organisasi besar hingga usaha kecil dan menengah telah menjadikan sistem penjualan secara online sebagai sarana promosi yang murah dan terjangkau. Barang yang di tawarkan oleh setiap situs penjualan sangat beragam. [3]

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) mempunyai peran dalam pertumbuhan ekonomi dan penyerapan tenaga kerja. Dalam persaingan global yang ketat, pelaku UKM harus semakin kreatif dalam memasarkan produknya. Kegiatan pemasaran pada intinya adalah membangun hubungan antara perusahaan dengan konsumen. Sebuah hubungan baik antara pelaku UKM dan konsumen, kesuksesan bisnis di sektor UKM sangat bergantung pada komunikasi yang dibangun. Masalah yang kerap dihadapi oleh UKM adalah sulitnya memasarkan produk ke pasar yang lebih luas. Sehingga UKM mutlak harus menguasai serta memanfaatkan internet dan e-commerce untuk meningkatkan daya saing produk, terlebih untuk menjangkau pasar ekspor. Media jejaring sosial, seperti Twitter, Facebook, Multiply, Youtube, dan sejenisnya, merupakan media yang dapat dilirik oleh UKM untuk berkomunikasi dan menyebarkan informasi dengan konsumen dan calon konsumen mereka (Dibb and Carrigan 2013, 5). [4]

Bucket Bunga Sampit merupakan sebuah Usaha Kecil Menengah (UKM) di dirikan pada tahun 2019 terletak di Jl Wengga Jaya Agung Jalur 1 No. 9, Sampit, Kalimantan Tengah. UKMM ini membuat kerajinan tangan dalam bentuk

bucket bunga yang dikreasikan dari bahan kain flanel dan menyediakan berbagai macam pilihan bunga seperti bunga mawar, bunga lily, bunga matahari, dan bunga lainnya. Buket bunga ini digunakan untuk momen yang spesial seperti acara pernikahan, ulang tahun, wisuda, merayakan hari jadian dengan pasangan, dan lain sebagainya. Selain bucket bunga, juga menyediakan bucket hijab, bucket foto polaroid, bucket snack, dan bucket uang.

Bucket Bunga Sampit sudah memproduksi sekitar 700 lebih bucket dengan berbagai macam bentuk. Pemesanan bucket bisa melalui salah satu akun media sosial dan pemilihan produk sesuai permintaan pelanggan. Pengambilan bucket bunga bisa diambil secara langsung oleh pelanggan ke tempat pemilik selama di cakupan kota yang sama dan jika si pelanggan berada di luar kota maka si pemilik dapat mengirimkan bucket yang di pesan melalui jasa express seperti, JNE, JNT dan media express lainnya. Pembayaran bisa dilakukan secara Via Transfer atau Cash On Delivery (COD).[4]

Permasalahan yang dihadapi oleh pemilik usaha Bucket Bunga Sampit, di antaranya, Kesulitan dalam memberikan Informasi Ketersediaan Produk ke pelanggan. Kesulitan menghitung berapa jumlah pelanggan yang berkunjung di bucket bunga sampit selama sebulan. Masih Ada Kendala dalam melakukan transaksi penjualan seperti, masih belum ada tempat untuk upload file transfer dan upload file foto bila barang yang di kirim sudah sampai ke pelanggan. Laporan Penjualan masih di hitung secara manual sehingga pemilik usaha kesulitan mengetahui Kondisi keuangan yang di dapat.

Untuk memudahkan dalam membuat sebuah sistem Informasi penjualan yang di tujukan pada Bucket Bunga Sampit maka di gunakan sebuah Metode Rapid Application Development (RAD). Alasan penelitian menggunakan metode RAD sesuai dengan rencana sistem informasi penjualan yang tidak memiliki ruang lingkup yang besar dan dikembangkan oleh Tim kecil serta metode atau langkah-langkah dalam RAD sesuai dengan empat tahapan yang perlu dilalui developer ketika mengembangkan aplikasi atau website. Keempat tahapan itu adalah, Menentukan kebutuhan proyek, Membuat prototype, Rapid construction dan feedback, Implementasi dan finalisasi produk, sampai pada tahap maintenance. Metode ini tidak menghabiskan banyak waktu di tahap perencanaan. Sebaliknya, proses pengembangan aplikasi bisa berjalan fleksibel dan sesuai kebutuhan.[5]

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Metode Penelitian Rapid Application Development

Ada empat tahapan RAD yang perlu dil alui developer ketika mengembangkan aplikasi atau website yang ingin di rancang di antaranya yaitu:

1) Menentukan kebutuhan proyek

RAD dimulai dengan menentukan kebutuhan sebuah proyek (project requirements). Pada tahap ini, tim perlu menentukan kebutuhan yang ingin dipenuhi dari sebuah proyek.

2) Membuat prototype

Berikutnya adalah membuat prototype. Developer secepat mungkin akan membuat prototype dari aplikasi atau website yang diinginkan. Lengkap dengan fitur dan fungsi yang berbeda-beda. Tujuannya, sekadar untuk mengecek apakah prototype yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan klien. Meski begitu, tahap ini bisa saja dilakukan berulang-ulang. Kadang juga melibatkan user untuk testing dan memberikan feedback. Proses ini memungkinkan tim mempelajari error yang mungkin muncul ke depannya. Ini berguna untuk mengurangi error dan debugging. Lewat tahapan ini, tim developer memiliki modal untuk membuat aplikasi yang mudah dipakai, stabil, tidak sering error.

3) Rapid construction dan feedback

Developer mengubah prototype ke bentuk aplikasi versi beta sampai dengan final. Jadi, bisa dibilang tahap RAD inilah yang cukup intens. Developer terus-menerus melakukan coding aplikasi, melakukan testing sistem, dan integrasi dengan bagian-bagian lainnya. Karena itulah, developer menggunakan tools dan framework yang mendukung RAD agar cepat. Apalagi proses ini terus diulang sambil terus mempertimbangkan feedback dari klien. Baik itu soal fitur, fungsi, interface, sampai keseluruhan aspek dari produk yang dibuat. Nah, kalau prosesnya berjalan lancar, developer akan melanjutkan ke langkah berikutnya. Yaitu, finalisasi produk atau implementasi. Kalau pun tidak, proses ini kemungkinan akan terus diulang. Pun, kalau apes-apesnya aplikasi tidak menjawab kebutuhan, developer akan kembali ke proses prototyping.

4) Implementasi dan finalisasi produk

Tugas utama developer adalah menambal kekurangan yang mungkin terjadi ketika proses pengembangan aplikasi. Tugas ini termasuk melakukan optimasi untuk stabilitas aplikasinya, memperbaiki interface, hingga melakukan maintenance dan menyusun dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil evaluasi sistem yang sedang berjalan, maka sistem yang telah ada perlu dikembangkan. Pengembangan sistem dilakukan dengan mengubah atau memperbaiki sistem yang masih menggunakan microsoft excel. Setelah memahami sistem yang sedang berjalan dan kriteria-kriteria sistem yang akan dibangun, maka tahap

selanjutnya adalah membuat flowmap sistem Usulan terlebih dahulu. Pada tahap ini akan dilakukan perancangan gambaran website bucket bunga sampit yang akan di buat berdasarkan hasil analisis sistem yang telah dilakukan. Perancangan ini mencakup flowmap sistem berjalan, sistem yang di usulkan, agar sistem bisa di terapkan dengan baik. Proses yang di rancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem sehingga menjadi satu kesatuan komponen.

Berikut adalah Deskripsi sistem di buat agar proses yang berlangsung pada penjualan Bucket Bunga Sampit dapat di jelaskan secara jelas.

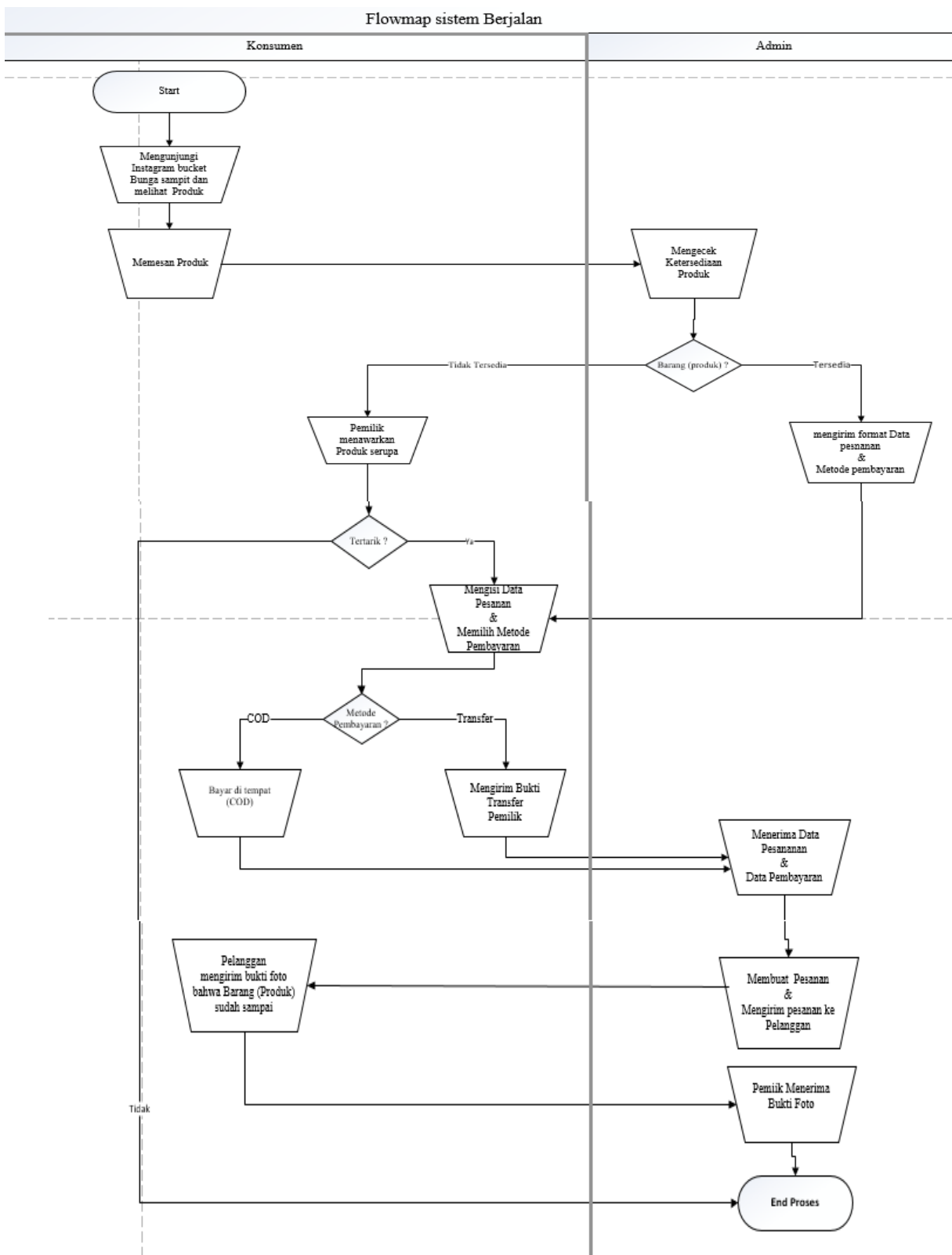
- a) Pelanggan membuka halaman penjualan Bucket Bunga Sampit di Instagram dan melihat Produk Bucket *Bunga Sampit*.
- b) Jika pelanggan tertarik, maka pelanggan mengirim pesan ke Pemilik lewat Instagram atau No Whatsapp Yang tertera di Bio Bucket Bunga Sampit apakah produk yang di cari stok masih tersedia atau tidak.
- c) Lalu Pemilik menerima sebuah pesan dari si pelanggan Jika Stok masih tersedia maka pemilik akan memberitahukan informasi kepada Pelanggan.
- d) Pelanggan tertarik maka pemilik akan menerangkan prosedur tentang tata cara transaksi sebelum pembelian Bucket Bunga di antaranya (pada saat barang mengalami kerusakan saat sudah sampai ke tangan pelanggan, maka si pemilik tidak bertanggung jawab atas biaya ganti rugi) kecuali barang rusak sebelum sampai ke tangan pelanggan di karenakan kelalaian dari pemilik baru pemilik bisa ganti rugi.
- e) Jika pelanggan setuju maka pemilik dan pelanggan menyepakati Bucket Bunga yang ingin dipesan.
- f) Pemilik Mengirim Format Data pelanggan yang harus di isi
- g) Pelanggan mengisi data seperti (Nama, Alamat, No Telp, Kota dst)
- h) Pembayaran bisa dilakukan melalui via transfer ke nomor rekening Pemilik Jika sudah di transfer maka pelanggan akan mengirim bukti struk pembayaran kepada pemilik. Atau bisa juga melalui sistem COD (Bayar di Tempat)
- i) Jika Melalui Transfer Pemilik Menunggu bukti Transfer, selanjutnya jika sudah di terima maka pemilik membuat pesanan Bucket Bunga yang di pesan.
- j) Pemilik mengirim Bucket Bunga ke Alamat pelanggan sesuai data yang telah di isi.
- k) Selanjutnya Bucket Bunga sampai kepada pelanggan dan mengirim Bukti berupa photo dan membayar Bucket Bunga Jika melalui sistem COD.
- l) Pemilik Menerima Bukti dan Transaksi Selesai.

Point –point di atas adalah transaksi penjualan bucket bunga yang di pesan jika tersedia dan pemilik dan pelanggan melakukan transaksi sampai akhir akan tetapi, bagaimana jika bucket bunga yang di pesan kosong atau tidak tersedia maka akan di jelaskan pada poin-poin di bawah ini.

- a) Pelanggan membuka halaman penjualan Bucket Bunga Sampit di Instagram dan melihat Produk Bucket Bunga Sampit.
- b) Jika Pelanggan tertarik dengan produk maka pelanggan mengirim pesan ke pemilik lewat Instagram atau No whatsapp yang tertera di Bio Instagram Bucket Bunga Sampit apakah produk yang di cari stoknya masih tersedia atau tidak.
- c) Pemilik menerima sebuah pesan dari si pelanggan maka pemilik akan memberitahukan informasi terkait produk yang di pesan kepada Pelanggan.
- d) Bahwa produk yang di pesan stoknya tidak tersedia, Maka pemilik Menawarkan produk yang Serupa.
- e) Jika Pelanggan tertarik maka di arahkan mengisi data diri.
- f) Tetapi Jika pelanggan Tidak tertarik maka Transaksi Negoisasi Berakhir.
- g) Pelanggan Mencari Toko Online Bucket Bunga ke tempat lain yang menjual apa yang di cari si Pelanggan.

3.1. Sistem Berjalan

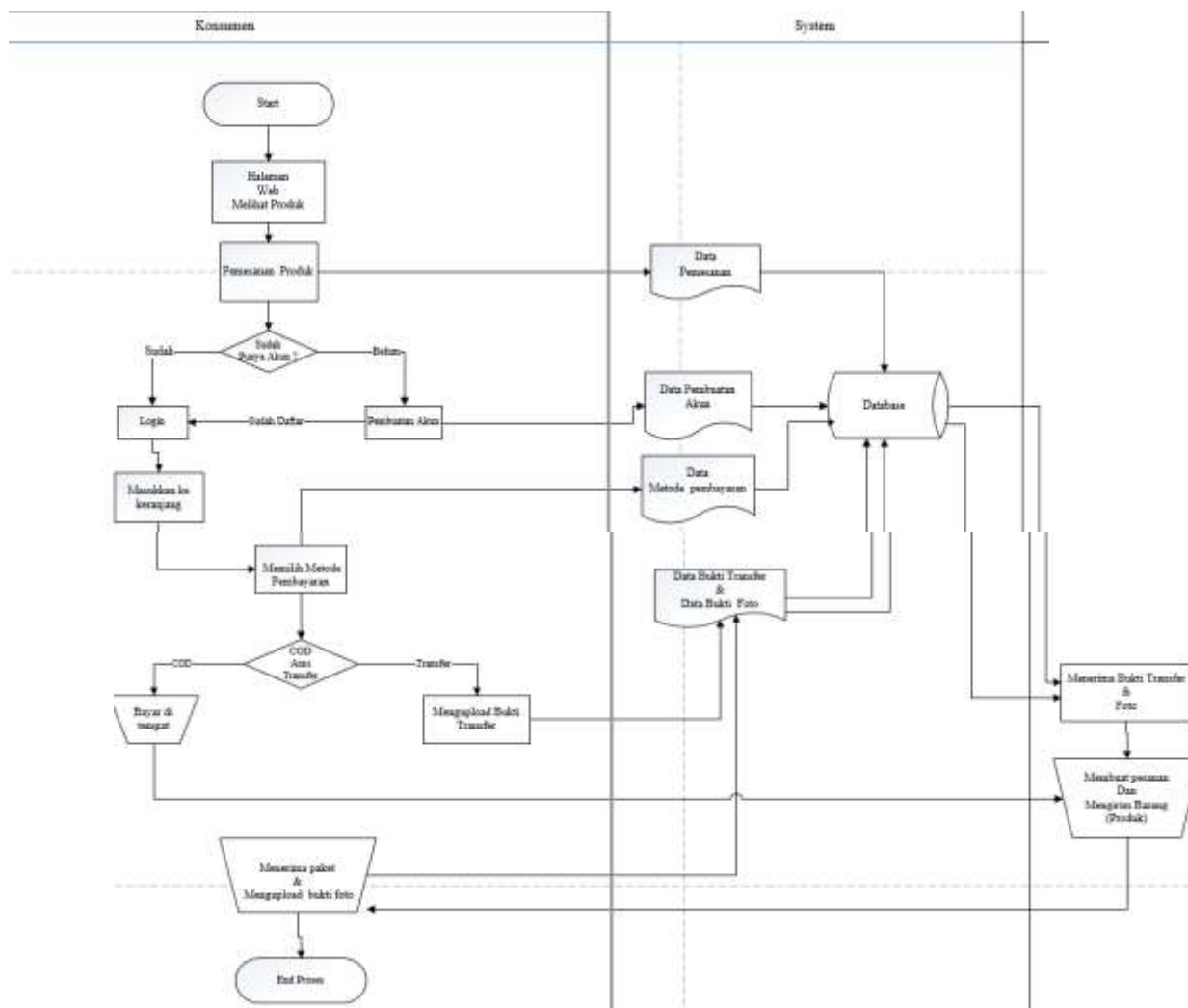
Flowmap sistem berjalan ini Merupakan penggambaran Deskripsi sistem berjalan tetapi dalam bentuk bagan alir, berikut hasil penggambarannya dalam bentuk diagram alir Flowmap.



Gambar 1 Sistem Berjalan Pada Bucket Bunga Sampit

3.2 Sistem Usulan

Merupakan penggambaran sistem usulan dalam bentuk bagan alir, berikut hasil penggambarannya dalam bentuk diagram alir Flowmap



Gambar 2. Sistem Usulan Pada Bucket Bunga

3.3. Implementasi Program

Implementasi sebuah program, diperlukan sebagai alat penghubung antara user atau pengguna dengan sistem yang terkomputerisasi. Yang bertujuan untuk membentuk suatu hubungan yang komunikatif antara user dengan program.

a) Tampilan Halaman Web



Gambar 3. Tampilan Halaman Web

b) Tampilan Halaman Untuk Stok Produk



Gambar 4. Tampilan Halaman Stok Produk

Pada gambar 4 Merupakan gambar produk bucket bunga beserta berapa jumlah stok produk yang tersedia maka si pelanggan dapat mengetahui berapa batas maksimal bucket yang bisa di pesan,serta sudah ada list harga sehingga pelanggan bisa membeli produk sesuai isi budget

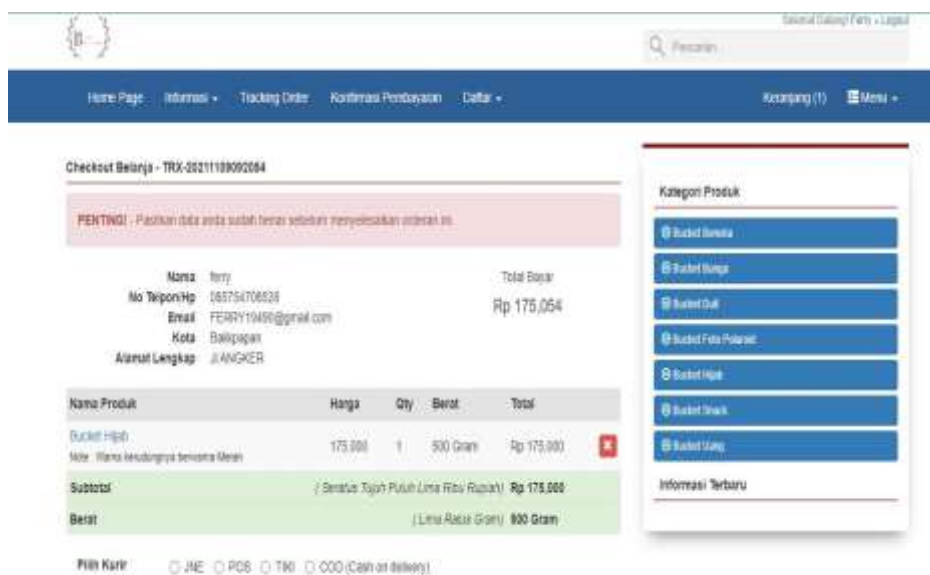
c) Tampilan Halaman Login



Gambar 5. Tampilan Halaman Login

Pada gambar 1.3. Merupakan Tampilan Untuk Login Jika si pelanggan tertarik membeli produk maka di arahkan untuk untuk login terlebih dahulu.

d) Tampilan HaLaman Transaksi Pembelian



Gambar 6. Tampilan Halaman Transaksi pembelian

Pada gambar 1.4. Merupakan Tampilan Proses Transaksi pembelian bucket bunga di situ sudah ada keterangan Nama, No Telepon, email, kota, dan Alamat lengkap pelanggan sehingga memudahkan pemilik usaha melakukan pengiriman bucket bunga yang sudah jadi ke pelanggan tanpa ada kendala.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah di jelaskan maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil dari penelitian tersebut, dapat di gunakan sebagai media untuk E-commerce penjualan *bucket bunga sampit* sehingga pelanggan dapat memesan dan membeli bucket bunga secara online tanpa harus datang ke toko secara langsung, dan memudahkan pelanggan tidak terlalu membuang waktu dan tenaga.

REFERENCES

- [1] H. E. Atmaja and D. M. Verawati, "Meningkatkan Minat Kewirausahaan Di Era Global Melalui E-Commerce," *J. Bisnis dan Akunt. Unsurja*, vol. 6, no. 1, pp. 57–66, 2021.
- [2] D. Achjari, "Potensi Manfaat Dan Problem Di E-Commerce," *J. Ekon. dan Bisnis Indones.*, vol. 15, no. 3, pp. 388–395, 2000, [Online]. Available: <http://www.amazon.com>.
- [3] R. Lestari, "Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan," no. 87, pp. 49–53, 2012.
- [4] K. Kautsarina, "Pemasaran Elektronik Melalui Aplikasi Jejaring Sosial (Survei Pelaku UKM di Provinsi Jambi dan Bengkulu)," *J. Stud. Komun. Dan Media*, vol. 17, no. 2, pp. 135–147, 2013, [Online]. Available: <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jskm/article/view/170202/109>.
- [5] N. Purwandari and F. Ramadhan, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada PT. Mustika Jati," *J. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 43–57, 2018, [Online]. Available: <http://research.kalbis.ac.id/Research/Files/Article/Full/ET722JFJEKQYRF2PKZC1UBQOU.pdf>.