

PENERAPAN E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PRODUK JAMUR TIRAM

**Qory Hidayati¹⁾, Ria Setyawati²⁾, Subur Mulyanto³⁾, Dahyang Ika Leni Wijayani⁴⁾
Achmad Ramadhani⁵⁾, Hotman Manullang⁶⁾**

Politeknik Negeri Balikpapan
E-mail: qory.hidayati@poltekba.ac.id

Abstract

Crispy mushrooms are a popular food in Indonesia. It feels champion and the processing is quite simple. Sales of crispy mushrooms in general in some areas are still done simply and classically. Along with the times, the need for information will trigger information technology to make new innovations for a better change. Almost all business actors, both medium and small, have used technology to promote their products in various ways, including using the internet, namely websites. Internet users around the world are increasing, and this is very profitable in the business world. Website design as a media promotion and sales of this product is applied to the Corporal Mushrooms in the city of Balikpapan. With the design of a website as a promotional and sales medium, marketing is becoming wider not only in the Balikpapan area but can be accessed by anyone.

Keywords: *Information, promote, sales, product, website*

PENDAHULUAN

Toko online merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia internet. Penggunaan sistem ini dapat menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, produsen maupun penjual. Konsep online shopping menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional. Selain proses transaksi bisa menjadi cepat, konsep toko online dapat memangkas banyak biaya operasional karena penjual tidak diharuskan punya toko fisik. Internet adalah seluruh jaringan yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer-komputer dalam jaringan ini menyimpan file, seperti halaman web, yang dapat diakses oleh seluruh jaringan komputer maupun handphone dan tablet.

Peluang serta kemudahan yang dihadirkan oleh sistem penjualan online, penulis berencana membuat sistem dan menjajaki pasar online yang sekarang makin digemari oleh masyarakat.

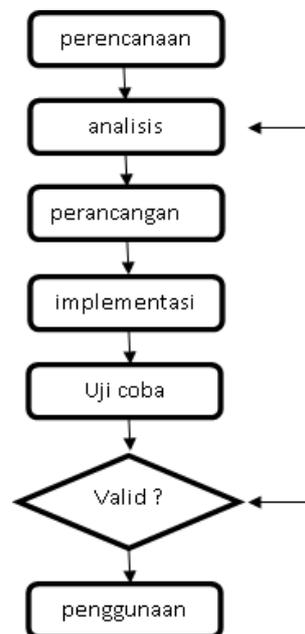
Salah satu pertanian yang dilakukan oleh para petani di Kelurahan Karang Joang Kecamatan Balikpapan Utara adalah dengan mengembangkan model pembudidayaan jamur tiram. Pembudidayaan jamur tiram dengan media buglog. Saat ini di Kelurahan

Karang Joang Km.15 terdapat 5 (lima) kelompok tani jamur tiram Setiap kelompok memiliki satu buah kumbung dengan luas kurang lebih 20 m² dengan kapasitas 1000 buglog. Satu kelompok tani mulai mengembangkan inovasi berupa hasil olahan dari jamur tiram berupa jamur crispy dan sedang dikembangkan abon jamur sehingga dibutuhkan pemasaran untuk menjangkau penjualan lebih luas.

Dari permasalahan tersebut maka akan dikembangkan sebuah website toko online dan mengimplementasikan system tersebut dengan tujuan dari pengembangan toko online adalah 1) Merubah sistem pemesanan yang awalnya manual menjadi berbasis web, 2) Membantu dan mempermudah perusahaan dalam penyebarluasan informasi dan promosi produk. Dengan adanya sistem ini memudahkan proses penjualan dan transaksi pemesanan konsumen(Ahmad Mustofa 2015; Wulandari 2015). Proses pembuatan sistem baru dilakukan dengan menganalisa sistem yang telah ada pada toko, kemudian pembuatan dfd dan erd dan dilanjutkan dengan mendesign web dengan teknik pemrograman terstruktur menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL(Muslihudin 2013). Dalam jurnal lain penelitian ini membangun website sebagai media transaksi jual beli online yang terintegrasi dengan sistem informasi transaksi berbasis website. Dengan metode pembangunan menggunakan metode *waterfall* (Elisabet Y.A, Ratnasari : 2014).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan melalui 5 tahapan yaitu Perencanaan, Analisis, Perancangan, Implementasi, Uji Coba dan Pemeliharaan.



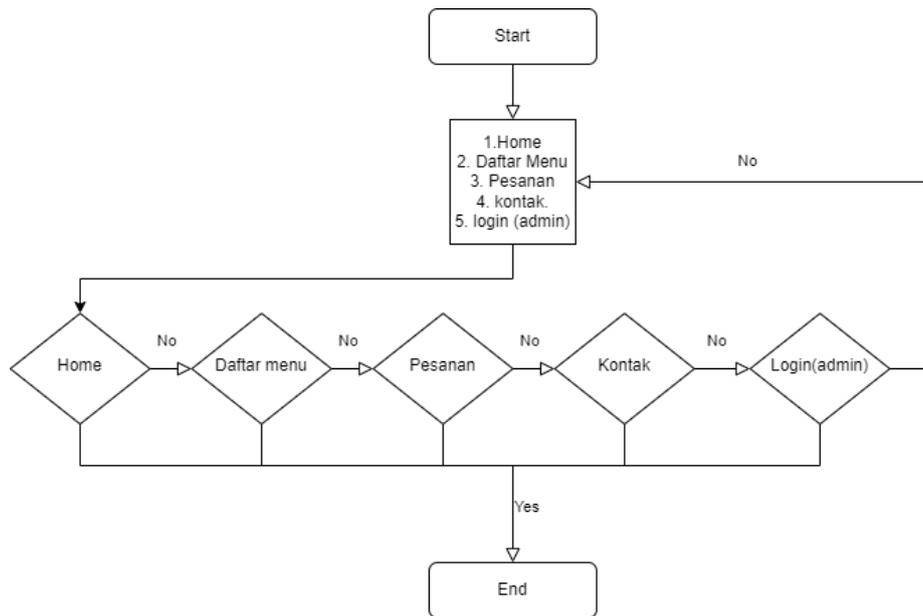
Gambar 1. Tahap pengembangan SDLC

Analisis (*analysis*)

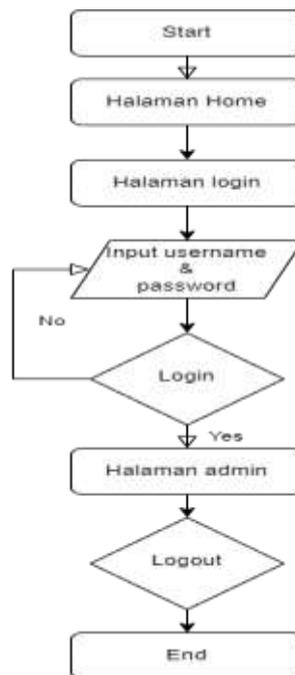
Analisis atau analisa ini merupakan tahap awal yang dilakukan dalam mengembangkan sistem. Dalam analisis ini harus mendapatkan beberapa hal yang dianggap menunjang penelitian yang dilakukan, seperti: mencari permasalahan yang ada, mengumpulkan data (data fisik, non fisik), wawancara dan lain-lain.

Perancangan (*design*)

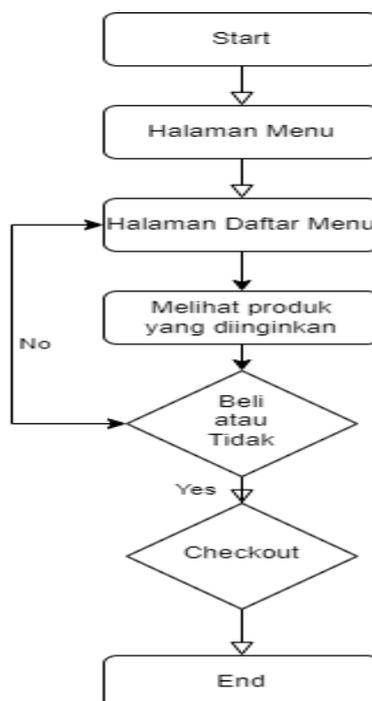
Proses desain mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dapat dimengerti perangkat lunak sebelum dimulai penulisan program. Desain ini harus di dokumentasikan dengan baik dan menjadi bagian konfigurasi perangkat lunak. Proses ini meliputi pembuatan *flowchart*. *Flowchart* merupakan diagram alir program dari sistem aplikasi penjualan online berbasis web pada gambar 2, 3, dan 4.



Gambar 2. Flowchart Sistem



Gambar 3. Flowchart Admin



Gambar 4. Flowchart Pembeli

Implementasi

Setelah dilakukan tahap perancangan, selanjutnya sistem diimplementasikan melalui bahasa pemrograman dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang diaplikasikan dalam bentuk web yang berbasis Client dan Server.

Uji Coba (*testing*)

Setelah kode program dibuat dan program dapat berjalan, testing dapat dimulai. Testing dapat difokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal, mencari segala kemungkinan kesalahan, dan memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Pemeliharaan (*maintenance*)

Perangkat lunak yang harus diberikan kepada user, mungkin ditemui error ketika dijalankan dilingkungan user, atau mungkin user meminta penambahan fungsi. Pemeliharaan ini dapat dilakukan dengan cara backup data secara berkala dan pengembangan sistem sesuai kebutuhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Halaman Menu Utama

Tampilan halaman menu utama yang menampilkan produk yang dijual oleh toko online jamur kopral. Berikut ini contoh tampilan halaman menu utama.



Gambar 5. Halaman menu utama

Halaman Daftar Menu

Daftar menu berisi halaman daftar produk-produk yang di jual di toko online jamur kopral. Berikut ini tampilan dari halaman daftar menu.



Gambar 6. Halaman daftar menu

Halaman Pesanan

Halaman pesanan sebagai halaman untuk melihat daftar pesanan apa saja yang telah di pesan berdasarkan nama. Berikut ini tampilan halaman pesanan.



Gambar 7. Halaman pesanan

Halaman Kontak

Halaman kontak berguna untuk memberi masukan berupa pesan kepada admin. Berikut tampilan dari halaman kontak.



Gambar 8. Halaman kontak

Halaman Detail Produk

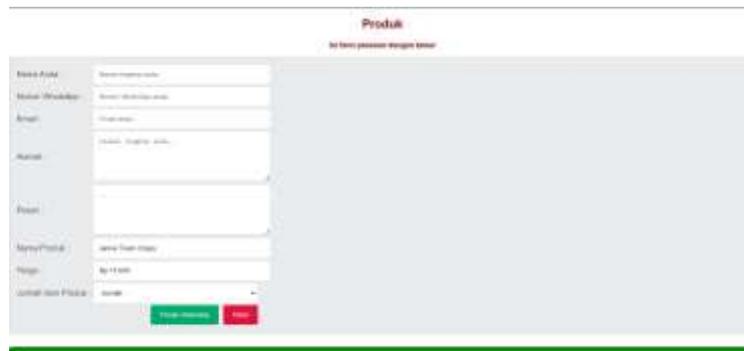
Tampilan halaman detail produk berfungsi untuk melihat lebih rinci barang yang akan dibeli. Berikut ini tampilan halaman detail produk.



Gambar 9. Halaman detail produk

Halaman Checkout

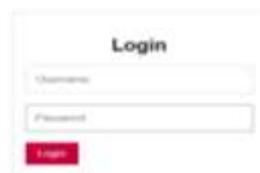
Tampilan checkout berguna bagi pelanggan untuk melihat dan menghitung total belanja yang dibeli. Berikut contoh tampilan menu checkout.



Gambar 10. Halaman checkout

Halaman Login Admin

Halaman untuk mengakses web sebagai admin. Admin diminta untuk memasukkan username dan password dengan benar sebelum dapat mengakses dashboard admin. Berikut ini contoh tampilan halaman login admin.



Gambar 11. Halaman login admin

Halaman Tambah Produk (*admin*)

Halaman ini berguna untuk menambahkan jenis produk baru ke daftar menu produk. Adapun keterangan yang harus diisi sebagai detail dari suatu produk tersebut seperti : nama, berat, harga, jenis, foto produk, dll.



Gambar 12. Halaman tambah produk (*admin*)

Halaman Pesanan (*admin*)

Tampilan halaman pesanan sebagai admin untuk menampilkan daftar-daftar pesanan dari pelanggan. Dalam table pesanan admin ada pilihan opsi (*selesai*) sebagai button jika pesanan telah selesai. Berikut ini tampilan dari halaman pesanan admin.



Gambar 13. Halaman pesanan (*admin*)

Halaman Kontak (*admin*)

Halaman kontak admin menampilkan daftar pesan-pesan dari pengunjung web yang ingin di sampaikan kepada admin. Berikut ini tampilan dari halaman kontak admin.

Gambar 24. Halaman kontak (*admin*)

Uji Coba Fungsional

Uji coba fungsional didasarkan pada tahap uji coba yang terdapat pada system apakah sudah berjalan sesuai dengan rancangan stuktur navigasi beserta fungsinya.

Tabel 1. Uji coba fungsional

No	Uji Coba	Hasil
1	Proses form login admin	Form login berfungsi masuk ke dashboard admin
2	Proses logout admin	Fungsi logout berfungsi keluar dari dashboard admin
3	Proses form tambah produk	Berfungsi menginput data produk
4	Proses form checkout	Berfungsi mengirim orderan produk
5	Proses form pesanan	Berfungsi untuk melihat status orderan
6	Proses form pesanan (admin)	Berfungsi untuk melihat daftar orderan dari pelanggan
7	Proses form kontak	Berfungsi menginput pesan yang ingin dikirim ke admin
8	Proses form kontak (admin)	Berfungsi menampilkan daftar pesan-pesan yang diinput dari pelanggan

Hasil Pengujian Faktor Usability

Dari hasil pengujian user acceptance testing menghasilkan pengujian yang positif, dengan kata lain semua fitur yang dikembangkan berjalan dengan sebagai mana mestinya.

Kode	Pertanyaan
Q1	Apakah fungsi dari fitur mudah diakses?
Q2	Apakah aplikasi intuitif?
Q3	Apakah penggunaan warna konsisten?
Q4	Apakah penempatan menu mudah diakses?
Q5	Apakah tampilan detail produk jelas?
Q6	Apakah proses pembelian mudah dipahami?

Tabel 2. Hasil Pengujian Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6
1	4	3	4	4	5	3
2	3	2	4	4	5	4
3	4	4	4	3	4	3
4	4	3	5	4	5	4
5	4	4	5	4	5	5
6	3	4	4	5	4	5
7	4	5	4	4	4	5
8	2	4	3	2	4	3
9	5	4	5	4	4	4
10	3	4	5	3	4	4

Hasil rekapitulasi pengujian usability dengan skala likert menunjukkan hasil Sangat Setuju 55, Setuju 92, Kurang Setuju 60, Tidak Setuju 12 dan Sangat Tidak Setuju 0.

Skor maksimal = jumlah responden x jumlah kusioner x 5 = 10 x 5 x 5 = 250

Presentase = $219/250 * 100\% = 87,6\%$

SIMPULAN

Dari hasil uji coba fungsional aplikasi penjualan online berbasis web ini sudah berfungsi dengan baik. Karakteristik usability sebesar 87,6% maka dapat di kategorikan “Sangat Layak” dari sisi usability. Saat ini pemograman Aplikasi pemograman berbasis web sangat banyak digunakan, PHP dapat dijadikan sebagai satu pilihan utama dalam pembuatan aplikasi berbasis web. Penjualan dengan menggunakan media internet sangat efektif jika dibandingkan dengan penjualan yang sifatnya manual. Selain lebih hemat biaya, internet bisamempermudah pelanggan dalam melihat dan membeli produk Jamur Koprak.

Aplikasi toko online Jamur Koprak masih bisa dikembangkan dari segi tampilan maupun fitur tambahan diantaranya seperti jasa pengiriman produk dari toko ke pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Mustofa, Mutmainah. 2015. “Perancangan E-Commerce Penjualan Komputer Dan Alat Elektronik Berbasis Web Pada Toko Damar Komputer Pringsewu.” *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)* 4(1):62–67.
- Muslihudin, Muhamad. 2013. “Sistem Informasi Penjualan Batik Basurek Berbasis Web Pada Basurek Collection Bengkulu.” *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)* 1(1):59.
- Wulandari, Siska Aprilia. 2015. “Sistem Informasi Penjualan Produk Berbasis Web Pada Chanel Distro Pringsewu.” *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)* 4(1):41–47.
- Anggraini, Elisabet Yunaeti, And Ratnasari. “Perancangan Aplikasi E-Commerce Pada Toko Jam Tangan Alexander.” *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)* 2 (2017). : 20-25.