

JURNAL MAORA

(PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA)

APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE PADA THRIFT YUKIE'Z STORE

Shodik Nuryadhin¹ , Fenny Fadilah² , Muhamad Zibran Al Rasyid³
Universitas Al-Khairiyah

Jl. H. Enggus Arja No. 01 Citangkil Kota Cilegon Provinsi Banten 42441
shodiknuryadhin@gmail.com¹ , fennyfadilah@gmail.com² , dezibrane147@gmail.com³

Abstrak: *E-Commerce* merupakan bentuk perdagangan barang dan informasi melalui jaringan internet yang melibatkan penjual dan pembeli melalui perangkat mobile, email yang terhubung dalam jaringan internet. *Thrift Yukie'z Store* merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan pakaian brand bekas merk luar negeri diantaranya pakaian wanita dan pakaian pria yang masih sangat nyaman untuk dipakai dengan harga yang murah. Karena itu tujuan dari penelitian ini adalah memberikan kemudahan bagi konsumen dan atau pelanggan *Thrift Yukie'z Store* untuk dapat berbelanja. Dalam penulisan ini, untuk membuat aplikasi menggunakan metode *Waterfall* meliputi analisi masalah, perancangan desain, perancangan codingan, pengujian sistem, implementasi dan pemeliharaan yang diterapkan pada aplikasi, menguji coba aplikasi menggunakan metode *blackbox testing*. Pada pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *MySQL* sebagai *database* dan *Bootstrap*. Dengan adanya website ini untuk mejangkau masyarakat luas dan memberikan kemudahan bagi konsumen dalam berbelanja. Diperlukan pengembangan dari sisi desain agar sistem perangkat lunak ini dapat dipergunakan pada perangkat *mobile*.

Kata kunci: *E-Commerce*, *Website*, Penjualan.

Abstract: *E-commerce* is a form of trading goods and information via the internet network which involves sellers and buyers via mobile device, email connected to the internet network. *Thrift Yukie'z Store* is a shop wich operates in the field of selling used foreign brands of clothing including men's clothing and women's clothing which are still very comfortable to wear at low prices therefore the aim of this research is to provide convenience for trift consumers and /or customers. *Yukie'z store to shop*. In this writing, to create an aplication using the waterfall research method, it includes problem analysis, design palnning, coding design, system testing, implementation and maintenance applied to the application, testing the application using the black box testing method. In making the application using the *PHP* programming language, *MySQL* as the database, and *Bootstrap*. With this Website, we can reach the wider community an make it easier for consumers to shop. Development is needed in terms design so that this software system can be used on mobile device.

Keywords: *E-Commerce*, *website*, *sales*.

PENDAHULUAN

E-Commerce adalah singkatan dari Electronic Commerce, yang sudah ada dalam Undang-undang (UU) Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan telah mengatur kegiatan ecommerce dalam pasal 65 dan pasal 66. Sesuai pasal 66 UU tersebut, ketentuan lebih lanjut mengenai transaksi *E-Commerce* diatur dengan atau berdasarkan Peraturan Pemerintah. *E-Commerce* yang secara singkat dapat didefinisikan sebagai mekanisme transaksi jual dan beli dengan menggunakan fasilitas internet sebagai media komunikasi. Dalam pengertian yang lain, e-commerce dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan usaha perdagangan yang sebagian atau seluruhnya menggunakan media internet sebagai media komunikasinya.

E-Commerce merupakan bentuk perdagangan barang dan informasi melalui jaringan internet yang melibatkan penjual dan pembeli melalui perangkat mobile, email yang terhubung dalam jaringan internet. Dari definisi *E-Commerce* maka dapat diketahui manfaat *E-Commerce* yaitu membantu pengguna komputer, baik pelaku bisnis (pedagang, distributor, produsen) maupun konsumen akhir, didalam melakukan jual beli barang dan jasa serta transaksi secara cepat dan mudah mudah berbasiskan internet. Kegiatan transaksi dapat langsung terjadi antar pengguna dan pembeli, tanpa perlu adanya kontak fisik dan tatap muka langsung. Dalam

era digital yang terus berkembang, kehadiran teknologi telah mengubah cara kita berbelanja. *E-Commerce* atau perdagangan elektronik telah menjadi pilar utama dalam transformasi ini, memungkinksn konsumen untuk menjelajah dan membeli produk atau layanan dengan mudah melalui platform online. Dalam konteks ini, aplikasi *E-Commerce* berbasis website menjadi solusi yang inovatif dan sangat relevan.

Trifht Yukie'z Store merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan pakaian brand bekas merk luar negri diantaranya pakaian pria dan pakaian wanita yang masih sangat nyaman untuk di pakai dengan harga yang murah.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *e-commerce* berbasis website untuk Trifht Yukie'z Store. Penelitian ini akan membahas tentang desain, pengembangan, dan implementasi aplikasi terhadap platform baru ini. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat membantu Trifht Yukie'z Store dalam transisi ke era digital. Maka Penulis bermaksud menyusun dalam Tugas Akhir ini dengan Judul "**APLIKASI *E-COMMERCE* BERBASIS WEBSITE PADA THRIFT YUKIE'Z STORE**"

METODE PENELITIAN

Ada 2 Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengumpulan data dan perancangan.

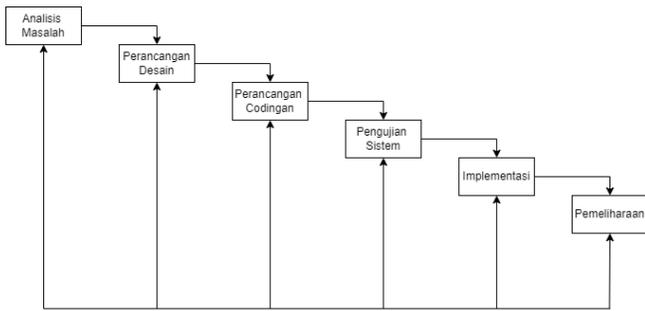
1. Metode Pengumpulan Data

Sistem penelitian yang digunakan dalam menganalisa masalah sistem informasi ini

dengan menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Observasi,
 - b. Wawancara,
 - c. Studi Pustaka.
- ### 2. Metode Perancangan

Metode perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode waterfall



Adapun metode perancangan sistem yang digunakan yaitu dengan metode Waterfall, sebagai berikut:

- a. Analisa Masalah
- b. Perancangan Desain
- c. Perancangan Codingan
- d. Pengujian Sistem
- e. Implementasi
- f. Pemeliharaan

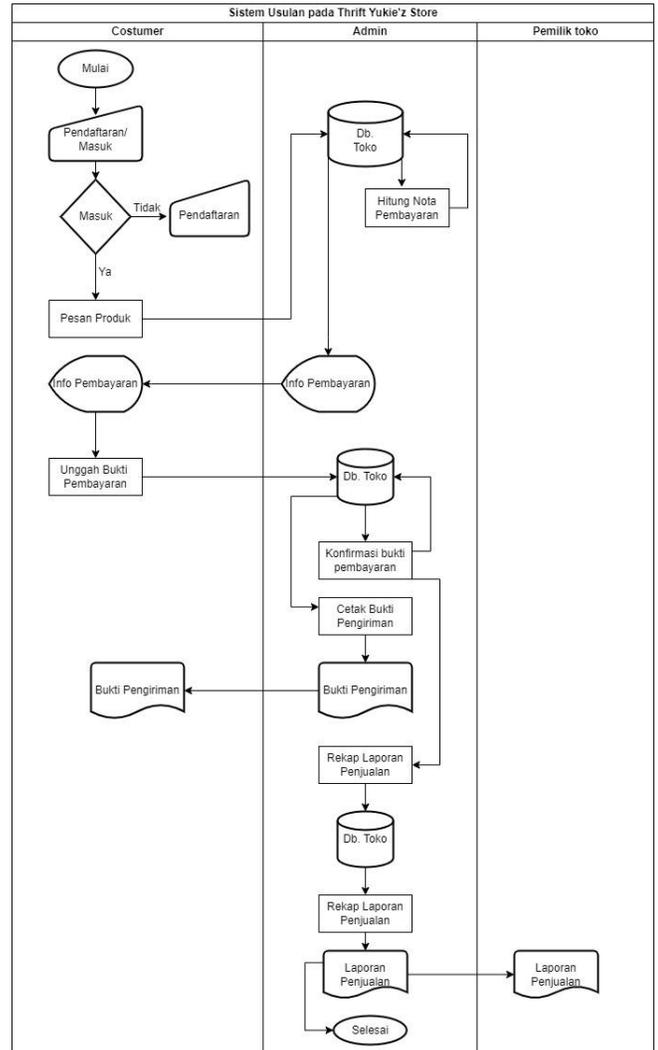
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Adapun prosedur Aplikasi E-Commerce Berbasis Website yang diusulkan pada Thrift Yukie'z Store yaitu:

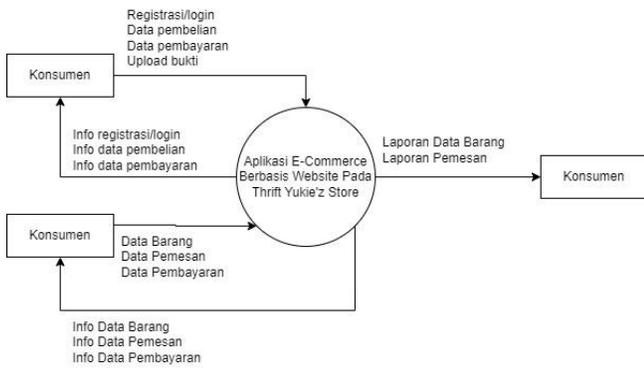
- a. Mulai
- b. Customer masuk website
- c. Jika belum mempunyai akun, customer dapat melakukan pendaftaran untuk mendapatkan akun
- d. Jika sudah mempunyai akun, Customer dapat langsung memesan produk
- e. Setelah memilih produk yang akan di beli, customer bisa langsung bertransaksi dengan cara mengunggah bukti pembayaran.
- f. Customer menunggu konfirmasi pembayaran
- g. Admin mengonfirmasi pembayaran
- h. Admin cetak bukti pengiriman
- i. Customer menerima bukti pengiriman

- j. Apabila proses transaksi selesai, admin akan merekap laporan penjualan
- k. Kemudian pemilik toko dapat melihat hasil laporan penjualan
- l. selesai

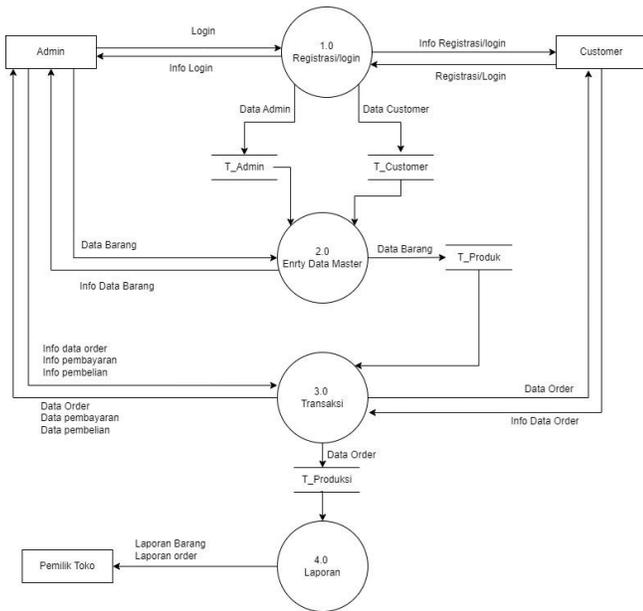
2. Flowmap Website E-Commerce



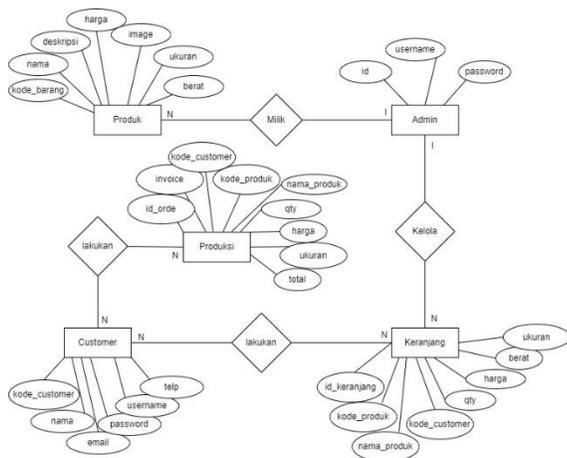
3. Context Diagram



4. Data Flow Diagram Level 0

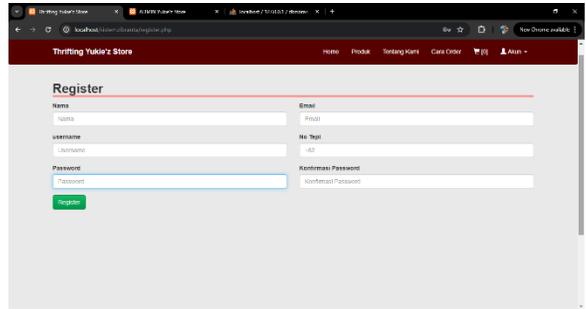


5. Entity Relationship Diagram

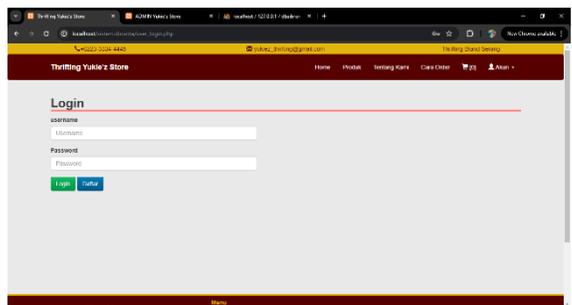


6. Interface Website E-Commerce

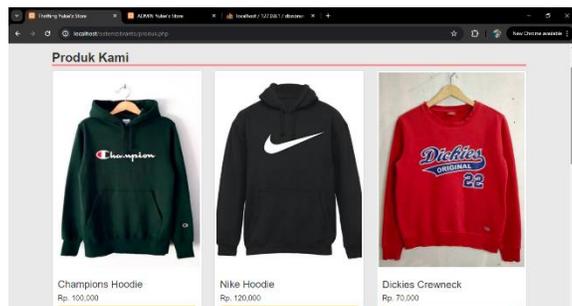
a. Tampilan Registrasi



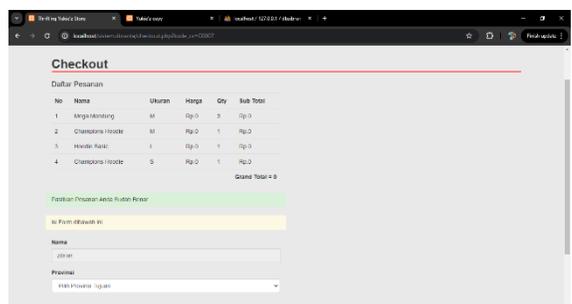
b. Tampilan Login



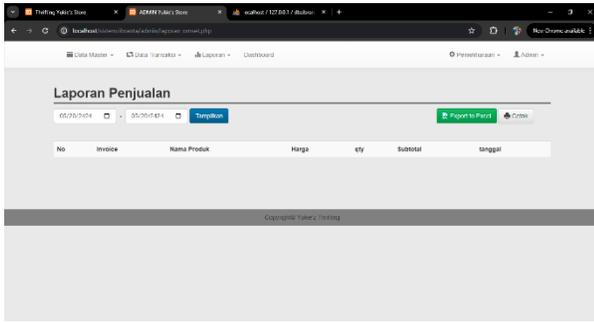
c. Tampilan Produk



d. Tampilan Pembayaran



e. Tampilan Laporan



SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penulisan yang berjudul Aplikasi *E-commerce* Berbasis *Website* pada Thrift Yuki's Store yaitu:

1. Dengan adanya website ini untuk menjangkau masyarakat luas dan memberikan kemudahan bagi konsumen dalam berbelanja.
2. Dengan adanya website ini mempermudah admin dalam melakukan penjualan untuk mengelola penjualan dan melakukan pendataan penjualan.

2. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka beberapa saran dalam penelitian ini yaitu,

1. Agar dapat mendukung pengoperasian secara maksimal dari *website* perlu adanya penerapan teknologi internet dan perangkatnya yang memadai.
2. Dengan adanya pengembangan *website* yang merupakan sumber informasi maka pendokumentasian harus dilakukan dengan baik.

3. Diperlukan pengembangan dari sisi desain agar sistem perangkat lunak ini dapat dipergunakan pada perangkat *mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khairiyah, F. I. (2023 - 2024). Pedoman Skripsi / Tugas Akhir. Cilegon.
- Atman. (2019). Perancangan E-commerce Untuk Memperluas Produk Komunikasi di PT. Golden Communication Berbasis Web Mobile, 95.
- Aziz, Y. (2019). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Branded Thrift Shop Pontianak. Jurnal enter, 502.
- Eva, I. (2019). Aplikasi E-Commerce Petshop Berbasis Web Dengan Metode Incremental (Studi Kasus Puri Vet Kembangan), 67.
- Faris, W. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Commerce Untuk Pemasaran Biji dan Bubuk Kopi Berbasis Berbasis Web (Studi Kasus D'Votee Coffee), 61.
- Nana, K. (2019). Perancangan Sistem E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Indah Surya Furniture, 38.
- Wisnu, I. D. (2021). Implementasi Waterfall dan Agile dalam Perancangan E-commerce Alat Musik Berbasis Website, 56.