

E-COMMERCE AT THE FAMILY GROCERIES STORE IN TEMBILAHAN

Dwi Yuli Prasetyo¹, Asniati Bindas², Said Abdul Azid³

^{1,2}Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Islam Indragiri,

³Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indragiri

dwiuliprasetyo2@gmail.com, asniatibindas@gmail.com, said.azis@gmail.com

ABSTRACT

Sembako Keluarga is a shop that offers a variety of basic necessities, Sembako Keluarga opened in 2020. At Sembako Keluarga, buyers are free to choose any groceries that they want to use as food or cooking ingredients. Interested people can come directly to the address next to Jalan Sungai Beringin, Jalan Stadion Lorong Kurnia Tembilahan. Toko Sembako Keluarga does not use any e-commerce system technology to support the marketing process. Sembako Keluarga sells directly in the store every day. Therefore, coming directly to the Sembako Keluarga store is often an obstacle for buyers who are far away. To overcome this problem, we developed an online shopping system for the Sembako Keluarga store. Through this online shopping system, Sembako Keluarga is expected to serve customers quickly and well and provide convenience and accuracy for managers and owners in conducting marketing and sales calculations.

Keywords: E-Commerce, Website, Family Groceries

ABSTRAK

Toko Sembako Keluarga adalah toko yang menawarkan berbagai sembako, Toko Sembako Keluarga dibuka pada tahun 2020. Di Toko Sembako Keluarga pembeli bebas memilih sembako apa saja yang ingin dijadikan bahan makanan atau masakan. Masyarakat yang berminat bisa datang langsung ke alamat di sebelah Jalan Sungai Beringin, Jalan Stadion Lorong Kurnia Tembilahan. Toko Sembako Keluarga ini tidak menggunakan teknologi sistem e-Commerce apapun untuk mendukung proses pemasaran. Toko Sembako Keluarga menjual langsung ditoko setiap hari. Oleh karena itu, datang langsung ke toko Sembako Keluarga seringkali menjadi kendala bagi pembeli yang jauh. Mengatasi masalah tersebut, kami mengembangkan sistem belanja online untuk toko Sembako Keluarga. Melalui sistem belanja *online* Sembako Keluarga ini diharapkan dapat melayani pelanggan dengan cepat dan baik serta memberikan kemudahan dan ketelitian pengelola dan pemilik dalam melakukan perhitungan pemasaran dan penjualan.

Kata kunci :E-Commerce, Situs Web, Sembako Keluarga

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Dinegara berkembang, khususnya negara maju, pengetahuan berkembang sangat cepat. Perkembangan informasi ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju untuk memudahkan pertukaran informasi. Informasi masuk ke masyarakat umum terutama melalui Internet. Selain informasi, internet semakin banyak digunakan untuk komunikasi di media sosial. Tren penjualan juga terus berkembang, saat ini banyak perusahaan virtual yang tidak berdiri secara fisik melainkan berkantor di dunia maya dimana segala aktivitas transaksi dilakukan di website mereka. Meningkatnya penekanan oleh perusahaan pada kenyamanan berbisnis dengan pelanggan telah mengakibatkan orang lebih memilih untuk berbisnis secara online (Pranata & Darma, 2014). Toko Sembako Keluarga adalah toko yang menjual berbagai bahan makanan atau masakan. Di Sembako Keluarga kita bebas memilih jenis bahan makanan atau masakanapa saja yang akandibuat. Masyarakat yang berminat bisa

datang secara langsung ke alamat di sebelah di sebelah Jalan Sungai Beringin, Jalan Stadion Lorong Kurnia Tembilahan. Toko Sembako Keluarga melakukan pemasaran dan penjualan masih secara manual, dimana pelanggan datang secara langsung ke toko untuk membeli barang dan membayar. Sehingga cakupan pemasarannya sempit. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi pendapatan toko sembako keluarga. Berbeda dengan toko yang sudah mengadopsi penjualan secara elektronik (e-Commerce), yang memiliki jangkauan pemasaran dan penjualan yang luas sehingga pendapatan dapat meningkat.

E-Commerce adalah website yang menawarkan atau bisa melakukan transaksi secara Online, atau bisa juga dengan cara membeli atau berdagang secara online, atau *direct selling* yang menggunakan layanan online dengan website yang bisa menawarkan layanan "*pick up and delivery*". Belanja online mengubah semua kegiatan pemasaran dan sekaligus menurunkan biaya operasional usaha (bisnis). Mendefinisikan e-Commerce sebagai integrasi dari tiga entitas utama dalam operasi e-Commerce, yaitu (Pradana, 2015):

- a) *E-Market Place*, website yang berfungsi sebagai toko virtual yang menawarkan berbagai barang dan jasa.
- b) *E-Payment*, sistem pembayaran elektronik yang menjadi media pertukaran/transaksi di dunia maya.
- c) *E-Commerce shipping and delivery*, saluran yang menghubungkan produk fisik dari penjual ke pembeli.

Rumusan Masalah

Seberapa besar pengaruh e-Commerce untuk Toko Sembako Keluarga di Tembilahan dan Bagaimana efek dari penerapan e-Commerce di Toko Sembako Keluarga ?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan atau penerapan dan efek yang ditimbulkan akibat dari penerapan e-Commerce pada Toko Sembako Keluarga di Tembilahan.

B. TELAAH PUSTAKA

Perkembangan teknologi saat ini mengalami pelonjakan yang besar. Internet salah satu teknologi yang dapat menghubungkan manusia dari berbagai penjuru. Penggunaannya mulai dari tingkat nasional hingga internasional dan dari berbagai kalangan termasuk pihak industri perdagangan. Selain digunakan untuk media komunikasi internet juga dimanfaatkan sebagai ajang jual-beli online yang juga disebut dengan e-Commerce.

E-Commerce adalah suatu kegiatan perdagangan atau jual beli yang dilakukannya di dunia maya. Konsep jual beli online yang diterapkan membuat transaksi pembayaran juga dapat dilakukan secara online. Toko Sembako Keluarga adalah usaha yang bergerak dalam bidang penjualan berbagai bahan makanan atau masakan. Kegiatan pemasaran dan proses penjualan pada Toko Sembako Keluarga masih manual dimana para pembeli harus datang langsung ke toko tersebut, pemasaran yang saat ini dilakukan dari mulut ke mulut. Mengingat tingginya persaingan saat ini dan kesulitan melakukan pergerakan beberapa aktivitas di tengah kondisi pasca pandemi covid19 maka pihak toko harus mampu mencari jalan untuk tetap mendirikan usaha yang digeluti. Dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini diharapkan dapat memberikan keuntungan dan pangsa pasar yang lebih luas (Erpiyana et al., 2018).

Agar kegiatan penjualan pada Toko Sembako Keluarga dapat terus berkembang, maka perlu adanya sebuah website yang dapat mendukung proses jual beli tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah aplikasi jual beli secara online dapat memberikan kemudahan kepada pihak penjual maupun pembeli, dan proses transaksi tersebut dapat berjalan dengan lancar walaupun tidak dilakukan secara langsung atau tatap muka.

E-Commerce adalah sebuah bentuk transaksi yang berhubungan dengan aktivitas komersial, baik itu organisasi maupun individual yang berdasarkan pengolahan 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. Contohnya terjadi ketika konsumen mengorder, produk berwujud maupun tidak berwujud melalui internet. *World Wide Web* (WWW), yang lebih dikenal dengan istilah web, merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung dengan internet. Dengan menggunakan teknologi hypertext, pemakai web dituntun untuk

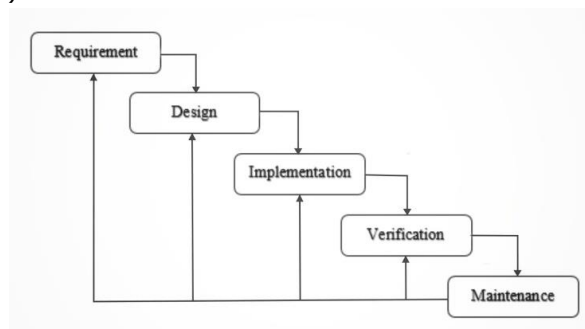
menemukan informasi dengan mengikuti link-link yang disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam browser web (Listianto & Irviani, 2017).

Seorang peneliti dapat juga mengirimkan sebuah file dari komputer remote ke sistem lokalnya, atau log in kedalam suatu sistem remote hanya dengan mengklik hyperlink, tidak perlu melalui mekanisme FTP atau telnet. Jalan pintas CERN digunakan sebagai dasar dari yang disebut sekarang dengan World Wide Web dan berikutan server dan browser webnya (sekarang di maintenance oleh *World Wide Web Consortium* disingkat W3C). W3C ini bertugas untuk membangun standar bagi teknologi web. Pada awal perkembangannya, sewaktu browser masih berbasis teks hanya terdapat sekitar 50 website. Di akhir tahun 1995 jumlah ini telah berkembang mencapai sekitar 280.000 website. Dan diperkirakan sekarang ini, jumlah pemakai web telah mencapai sekitar 30 juta pemakai seluruh dunia. Browser web adalah software yang digunakan untuk menampilkan informasi dari server web. Software ini kini telah dikembangkan dengan menggunakan user interface grafis, sehingga pemakai dapat dengan mudah melakukan 'point' dan 'click' untuk pindah antar dokumen, bentuk gambaran *World Wide Web* terlihat pada Gambar 1 (Tristiarto, n.d.).



Gambar 1. World Wide Web (WWW)

Menurut Sukamto dan Salahuddin, proses pembuatan sistem e-Commerce pada Toko Sembako Keluarga Tembilahan merupakan proses *waterfall*. Metodologi *waterfall* adalah model air terjun yang menawarkan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dll. Tingkat dukungan. Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 2 (Amelia et al., 2021).



Gambar 2. Metode *Waterfall*

Analisis dan pemodelan desain suatu pengembangan perangkat lunak penting untuk memastikan kualitas proses dan produk. Tren saat ini dalam pemodelan analisis dan desain adalah berorientasi objek. Berbeda dengan pemodelan terstruktur, pemodelan berorientasi objek menempatkan objek sebagai sudut pandang utama. Analisis dan perancangan pemodelan untuk e-Commerce ini dilakukan dengan menggunakan pola UML. Sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa UML adalah bahasa pemodelan populer yang memiliki visualisasi sistem dan kinerja dokumentasi yang baik. Pemodelan UML bahkan dapat menghasilkan kode-kode pemrograman yang siap diimplementasikan UML memiliki fungsi untuk membantu pendeskripsian dan desain system perangkat lunak, khususnya system yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek. UML

diciptakan dari penggabungan banyak bahasa pemodelan grafis berorientasi objek yang berkembang pesat pada akhir tahun 1980an dan awal tahun 1990an. Penggunaan UML tidak terbatas untuk metodologi tertentu, walaupun pada kenyataannya UML ini paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek. Pada fase model air terjun, penulis menggunakan alat bantu UML (*Unified Modeling Language*) untuk menggambarkan alur perangkat lunak. Nugroho menyimpulkan bahwa UML adalah sebuah bahasa pemodelan sistem atau perangkat lunak dengan paradigma "berorientasi objek" (Nistrina & Sahidah, 2022).

C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah :

1. Pengamatan Pertama

Mencari informasi melalui observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi langsung dengan melihat dan mencari informasi yang diperlukan di tempat penelitian. Pengumpulan data dilakukan langsung di Toko Sembako Keluarga misalnya kita melihat bagaimana proses pembelian produk yang diinginkan oleh pelanggan sampai pelanggan membayar produk tersebut.

2. Wawancara

Pencarian informasi melalui wawancara adalah metode yang dilakukan melalui pertanyaan atau pengarahan kepada Toko Sembako Keluarga untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan untuk mengatur sistem belanja online di Toko Sembako Keluarga. Wawancara dilakukan dengan pemilik yang terlibat dalam penerimaan pesanan dan catatan dibuat untuk persiapan laporan. Contoh informasi yang diterima adalah sejarah pendirian, prosedur pemesanan pembayaran yang dimasukkan secara manual di Toko Sembako Keluarga Tembilihan.

3. Tinjauan literatur

Pencarian informasi melalui penelitian kepustakaan adalah menyelidiki dan mempelajari buku-buku dan literatur yang berkaitan dengan masalah sistem belanja online bisnis Sembako Keluarga yang dikaji sebagai landasan teori penulis.

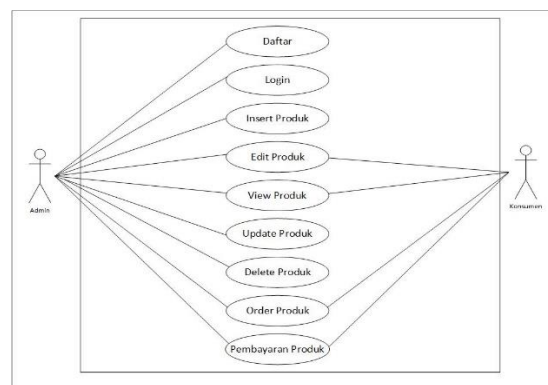
D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan sebuah alamat website (<https://sembakokeluarga.my.id/>) sesuatu yang baru atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan kinerja sistem itu sendiri, agar dapat memenuhi hasil yang diinginkan. Rancangan sistem yang baru akan diterapkan suatu kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan metode, prosedur dan proses suatu data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai. Adapun tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan suatu rancangan sistem yang memperbaharui sistem yang sudah ada untuk memaksimalkan proses transaksi yang sedang berjalan pada Toko Sembako Keluarga.

Use Case Diagram

Use case diagram (diagram use case) adalah diagram yang menyajikan interaksi antara use case dan actor. Dimana aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. Use case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.



Gambar 3. Use Case Diagram Website e-Commerce

2. Perancangan Antar Muka

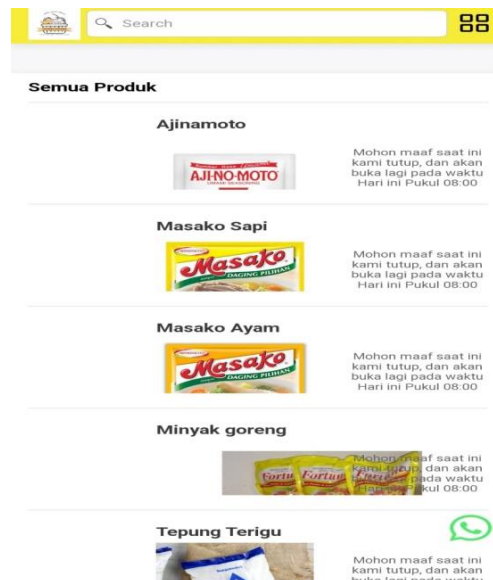
Agar pengguna dan sistem dapat berinteraksi dengan baik, maka perlu dirancang interface yang dapat membantu pengguna dalam menggunakan sistem tersebut. Secara perancangan antar muka suatu program meliputi : perancangan input dan perancangan output.

Perancangan Input

Perancangan input merupakan desain yang dirancang untuk menerima perintah dan masukan dari pengguna. Rancangan input ini harus dapat memberikan penjelasan/petunjuk bagi pemakainya, baik dari bentuk maupun dari masukan-masukan yang akan diisi.

Tampilan Menu Beranda dan Tampilan Menu Produk

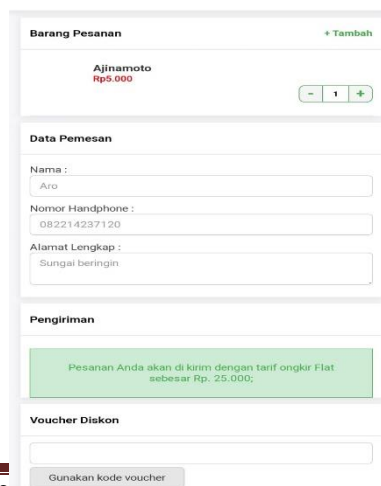
Halaman ini adalah tampilan dimana awal kita membuka website, nama website nya yaitu <https://sembakokeluarga.my.id/> Di tampilan ini memperlihatkan identitas dari Website tersebut dan informasi mengenai jadwal jam buka sampai email dan nomor telepon.



Gambar 4. Tampilan Menu Beranda dan Tampilan Menu Produk

Tampilan Menu Keranjang dan Proses Checkout Belanja

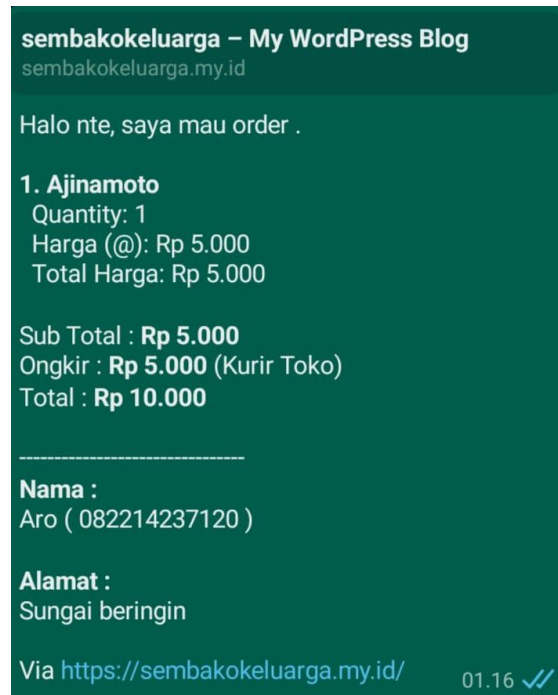
Di halaman ini, menampilkan keranjang belanja yang berisi produk apa saja yang ingin dibeli oleh pembeli serta total harga pembelian dan Di halaman ini, menampilkan detail total tagihan pesanan dan informasi lengkap pembeli, serta kurir pemesanan apa yang akan dipilih oleh pembeli.



Gambar5. Tampilan Menu Keranjang dan Proses Checkout Belanja

Tampilan Buat Pesanan

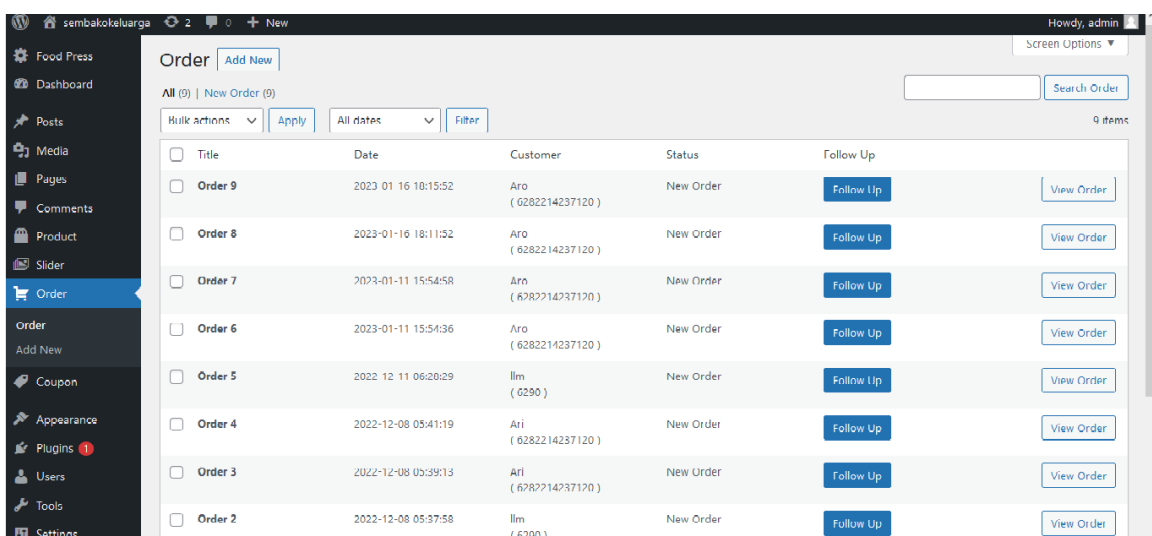
Di halaman ini, akan menampilkan bahwa pesanan pembeli sudah diterima dan akan otomatis masuk ke WhatsApp Admin, akan terlihat barang pemesanan, total pemesanan, total harga pembelian dan kurir pemesanan yang dilakukan.



Gambar6. Tampilan Buat Pesanan

Tampilan Pemesanan di Menu Admin

Di halaman ini dapat dilihat siapa saja yang sudah melakukan pemesanan, dan status pesanan apakah sedang di proses atau sudah selesai.



Gambar7. Tampilan Pemesanan di Menu Admin

E. KESIMPULAN

Hasil perancangan website E-Commerce Toko Sembako Keluarga dapat dipesan menu menggunakan website untuk memesan produk Pelanggan dapat mengakses halaman untuk melihat informasi produk terbaru untuk menarik pelanggan berkunjung ke Toko Sembako Keluarga. Bagi pengusaha dapat meningkatkan pengoperasian sistem pemesanan yang terkomputerisasi, dan bagi pelanggan dapat mempermudah pemesanan barang melalui Internet dan menawarkan pelanggan pengalaman baru dengan layanan yang diterima.

1. Dengan adanya website ini, Toko Sembako Keluarga bisa unggul ketika pembeli tidak menunggu lebih lama lagi atau mencari produk terbaru di toko tersebut, mereka hanya perlu membuka website tersebut.
2. Website ini memungkinkan pemilik toko untuk memberi tahu pelanggan tentang produk terbaru, yang meningkatkan minat berbelanja.
3. Website ini memungkinkan pemilik toko untuk meningkatkan penjualan produk. Penjualan bisa ke daerah lain, tidak hanya ke pelanggan di toko.

REFERENSI

- Amelia, R., Sabrina, I., Syahrifah, T., & Aisyah, S. (2021). PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO LILI DENGAN PENERAPAN METODE WATERFALL. *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer Prima (JUSIKOM PRIMA)*, 5(1), 33–36.
<https://doi.org/10.34012/jurnalsisteminformasidanilmukomputer.v5i1.1917>
- Erpiyana, M., Margahana, H., & Junaidi, M. (2018). *ANALISIS IMPLEMENTASI APLIKASI ELECTRONIC COMMERCE PADA MELI CAKE BERBASIS WEB MOBILE DENGAN KONSEP BUSINESS to CONSUMER*. 7(2).
- Listianto, F., & Irviani, R. (2017). *APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB MOBILE PADA INDUSTRI KONVEKSI SERAGAM DRUMBAND DI PEKON KLATEN GADINGREJO KABUPATEN PRINGSEWU*. 8.
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML) UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU DI SMK MARGA INSAN KAMIL. *Jurnal Sistem Informasi*, 04.
- Pradana, M. (2015). *KLASIFIKASI BISNIS E-COMMERCE DI INDONESIA*. 27.
- Pranata, I. M. A., & Darma, G. S. (2014). *STRATEGI PENERAPAN E-COMMERCE DALAM MENINGKATKAN KEUNGGULAN BERSAING*. 11(1).
- Tristiarto, Y. (n.d.). *PKM KELOMPOK UMKM E-COMMERCE DI KELURAHAN BENDA BARU - KECAMATAN PAMULANG TANGERANG SELATAN*.