



PERANCANGAN STRATEGI E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN KERAJINAN PERAK DI KOTO GADANG BUKITTINGGI

Muhammad Aqil Ramadhan^{1✉}, Dinul Akhiyar, S.Kom, M.Kom², Irzal Arief Wisky, S.Kom, M.Kom³

¹²³Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang
Corresponding Email: Mhdaqi1rmd23@gmail.com

Abstract

The rapid development of information technology has driven the need for a system that can simplify operational management in various sectors, including managing ordering and payments at Toko Perak Koto Gadang. This research aims to design and implement a web-based queue ordering and payment information system using the PHP programming language and MySQL database. This system is expected to be able to provide convenience for customers in ordering online, as well as for Toko Perak Koto Gadang managers in managing and monitoring the use of available infrastructure. This system design process includes the stages of requirements analysis, system design, implementation and testing. This system is designed with a user-friendly interface, so that it can be used by various groups easily. With this system, it is hoped that it can reduce customer waiting times, increase operational efficiency, and provide a better service experience. The test results show that the system runs well and meets user needs. Thus, this information system can be implemented effectively at Toko Perak Koto Gadang to support more structured and efficient ordering and payment management.

Keywords: Information Systems, Ordering, Payment, PHP, MySQL.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang pesat mendorong kebutuhan akan sistem yang dapat mempermudah pengelolaan operasional di berbagai sektor, termasuk dalam pengelolaan pemesanan dan pembayaran di Toko Perak Koto Gadang. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi pemesanan dan pembayaran berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Sistem ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan pemesanan secara online, serta bagi pengelola Toko Perak Koto Gadang dalam mengatur dan memonitor penggunaan prasarana yang tersedia. Proses perancangan sistem ini meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Sistem ini dirancang dengan antarmuka yang user-friendly, sehingga dapat digunakan oleh berbagai kalangan dengan mudah. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat mengurangi waktu tunggu pelanggan, meningkatkan efisiensi operasional, dan memberikan pengalaman pelayanan yang lebih baik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, sistem informasi ini dapat diimplementasikan secara efektif pada Toko Perak Koto Gadang untuk mendukung pengelolaan pemesanan dan pembayaran yang lebih terstruktur dan efisien.

Kata kunci: Sistem Informasi, Pemesanan, Pembayaran, PHP, MySQL.

Pendahuluan

Pada era digital ini perkembangan teknologi internet semakin pesat, hampir semua aktivitas manusia menggunakannya secara mudah. Dengan pesatnya perkembangannya tersebut, banyak sekali Perusahaan atau usaha menggunakan internet sebagai media informasi, komunikasi dan digunakan juga sebagai proses penjualan, pembelian produk, baik itu barang atau jasa.

Dan tentunya, semua itu membutuhkan sumber daya manusia yang ahli dan kompeten dalam bidang teknologi [1].

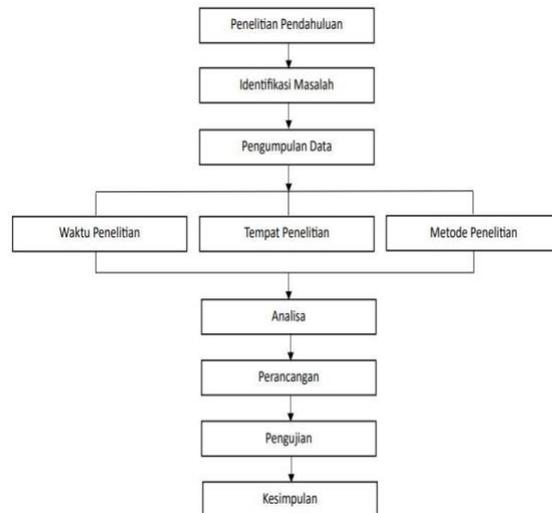
Perkembangan teknologi yang begitu cepat di mana hampir semuanya serba digital memberikan dampak yang sangat besar dalam dunia bisnis. Salah satu contohnya yaitu pada industri seni, mulai dari teknologi yang mendukung proses pembuatan suatu produk seni, membentuk brand image produk, hingga

pada pemasaran produknya karena arus informasi dan juga komunikasi yang dapat menjangkau dengan sangat luas dengan cara yang mudah dan juga cepat tanpa terbatas oleh ruang dan waktu melalui internet, baik itu media sosial, e-commerce, dan lain-lain [2].

Sistem bisnis online lebih mudah diterapkan dan tidak memerlukan modal/biaya yang besar, baik di awal maupun selama pengoperasiannya. Hanya perlu koneksi internet lancar merupakan modal utama untuk mengembangkan bisnis secara online. Sifat pasar online yang sangat dinamis dan memerlukan perubahan yang cepat, memerlukan respon dan langkah yang tepat agar suatu produk atau jasa dapat bertahan dan mengalahkan persaingan. Komunikasi pemasaran menjadi alat yang penting dan mulai diperhatikan secara serius dalam sistem pemasaran online untuk mengatasi tantangan tersebut, dimana lebih peting cara penyampaian kepada pelanggan [3].

Pelanggan merupakan aset bagi kerajinan perak. Kerajinan Perak Koto Gadang merupakan salah satu Kerajinan Perak yang memiliki banyak pelanggan. Oleh karena itu Kerajinan Perak berusaha untuk mempertahankan loyalitas pelanggannya, karena efek yang dapat ditimbulkan dari loyalitas pelanggan adalah pembelian yang berulang, kesediaan pelanggan untuk merekomendasikan kepada orang lain. Kerajinan Perak ingin bisnisnya dapat berkembang dalam menggunakan salah satu strategi bisnis yang berorientasi pada pelanggan. Perusahaan ingin menjaga hubungan dengan pelanggan sehingga pelanggan tetap loyal dan sisi lain juga mendapatkan pelanggan baru dari waktu ke waktu. Maka dari itu perancangan E-Commerce yang akan penulis buat dapat menciptakan dan mempertahankan suatu hubungan yang baik dari pelanggan dan mengurangi kemungkinan pelanggan berpindah ke produk pesaing.

Metodologi Penelitian



Penelitian Pendahuluan

Penelitian Pendahuluan merupakan langkah pertama dalam melakukan suatu penelitian dengan cara menganalisa terlebih dahulu masalah-masalah yang akan dikembangkan. Dengan adanya kegiatan ini, peneliti ingin mengetahui apakah rencana penelitiannya ada kemungkinan untuk dilaksanakan.

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan pendekatan terhadap objek penelitian. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengamati permasalahan yang terjadi secara tepat pada objek yang diteliti, sehingga diharapkan penelitian dapat memberikan solusi yang paling optimal terhadap pemecahan permasalahan tersebut.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan setelah dilakukannya penelitian pendahuluan yang berisikan urutan-urutan mulai dari awal sampai akhir penelitian. Pada tahap ini akan dijelaskan waktu, tempat serta metode penelitian yang akan dipakai. Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan informasi, maka metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

Analisa Data

Tahapan analisa data merupakan tahapan yang penting dalam pengembangan sebuah sistem, karena di sinilah dilakukannya evaluasi kinerja, identifikasi masalah,

serta perancangan sistem dan langkah-langkah yang diperlukan untuk perancangan yang diinginkan.

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan fakta-fakta yang mendukung perancangan sistem dengan mengadakan konsultasi dengan pihak toko mengenai sistem yang digunakan saat ini dan membandingkan dengan hasil penelitian.

Perancangan Model

Dalam tahap perancangan ini, penulis menggunakan metode UML dalam melakukan perancangan model pada aplikasi pengolahan sistem. Adapun UML (Unified Modelling Language) yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem untuk merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem tersebut.

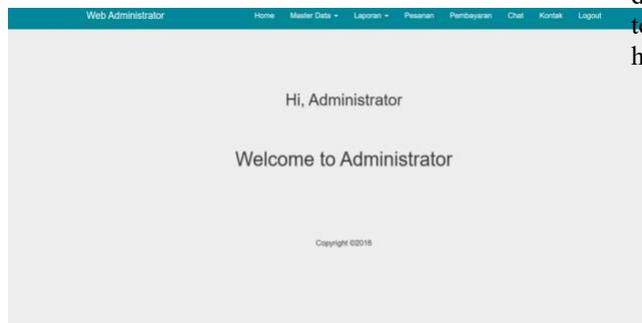
Class Diagram digunakan untuk menggambarkan keadaan (atribut atau properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode atau fungsi).

Hasil dan Pembahasan

Pengujian sistem ini dilakukan agar sistem yang telah di desain dan di buat dapat berjalan sebagaimana mestinya. Sistem ini menjelaskan alur penggunaan antar halaman pada aplikasi dan sistem ini dilakukan 2 kali pengujian dimana pada use case diagram terdapat 2 aktor yaitu admin dan pelanggan, berikut hasil pengujian sistem :

Tampilan Halaman Dashboard

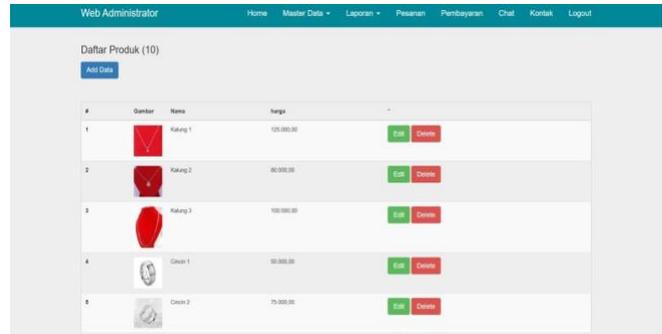
Tampilan halaman dashboard merupakan gambaran dari bentuk halaman utama setelah admin berhasil login di system, berikut adalah tampilan halaman dashboard :



Gambar 1 Tampilan Halaman Dashboard

Tampilan Halaman Produk

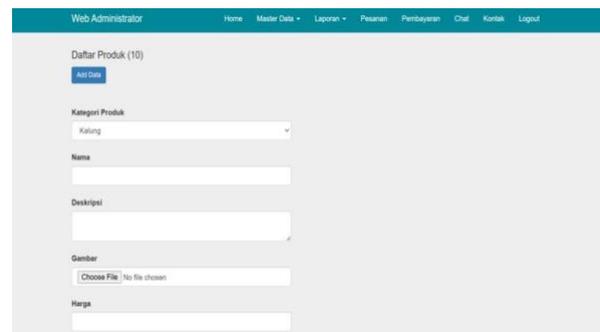
Tampilan halaman produk merupakan tampilan data produk yang telah dilakukan input oleh admin, data produk yang ditampilkan berupa data table yang terdapat pada Toko Perak, berikut adalah tampilan halaman produk :



Gambar 2 Tampilan Halaman Produk

Tampilan Halaman Tambah Data Produk

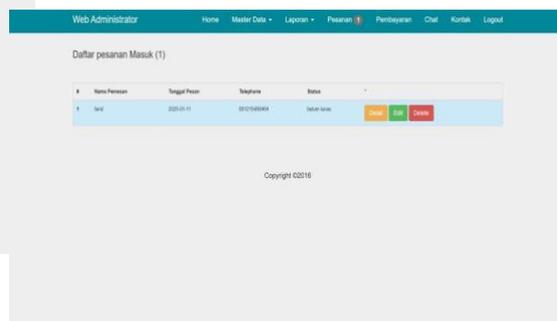
Tampilan halaman tambah data produk digunakan admin untuk menambahkan data produk yang akan ditampilkan pada data produk admin dan halaman awal pelanggan setelah melakukan login yang terdapat pada Toko Perak, berikut adalah tampilan halaman tambah data produk :



Gambar 3 Tampilan Halaman Tambah Data Produk

Tampilan Halaman Order

Tampilan halaman order merupakan tampilan data order produk yang telah dilakukan oleh pelanggan, data order yang ditampilkan berupa data table yang terdapat pada Toko Perak, berikut adalah tampilan halaman order :



Gambar 4 Tampilan Halaman Order

Tampilan Halaman Cetak Laporan Penjualan

Tampilan halaman cetak laporan penjualan merupakan bentuk desain laporan untuk menampilkan cetak laporan penjualan yang terdapat pada Toko Perak, berikut adalah tampilan halaman laporan penjualan :

#	Nama	Tanggal Pesan	Total	Diskon	Status
1	Patti Dehwa	2024-05-02 17:35:20	Rp. 12.000,00	Rp. 10.000,00	Belum Lunas
2	Patti Dehwa	2024-05-01 08:38:44	Rp. 12.000,00	Rp. 0,00	Belum Lunas
3	Patti Dehwa	0000-00-00 00:00:00	Rp. 43.000,00	Rp. 10.000,00	Belum Lunas
TOTAL			Rp. 67.000,00	Rp. 20.000,00	

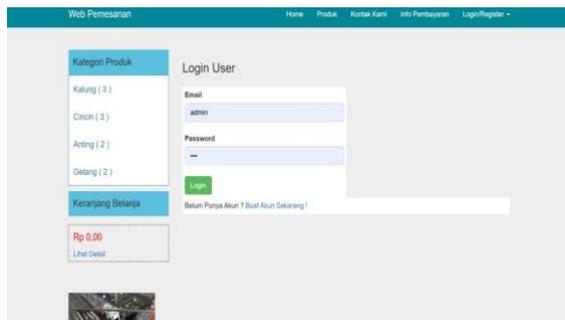
Gambar 5 Tampilan Halaman Cetak Laporan Penjualan

Pengujian Pada Pelanggan Toko Perak

Tampilan Halaman Login

Tampilan halaman form login merupakan form untuk melakukan

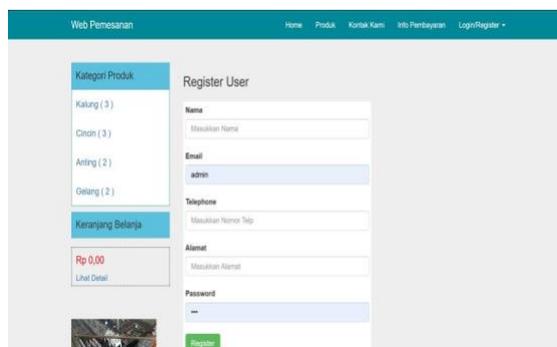
entry email dan password, berikut adalah tampilan halaman login:



Gambar 6 Tampilan Halaman Login

Tampilan Halaman Daftar

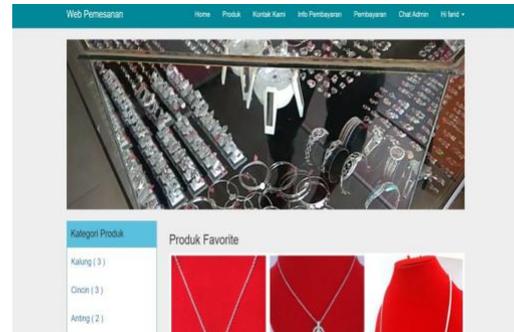
Tampilan halaman daftar merupakan tampilan yang digunakan untuk melakukan pendaftaran akun untuk pelanggan baru yang belum memiliki akun, berikut adalah tampilan halaman daftar :



Gambar 7 Tampilan Halaman Daftar

Tampilan Halaman Dashboard

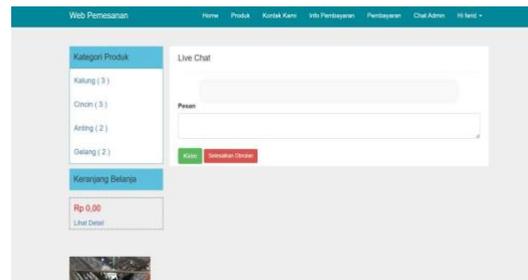
Tampilan halaman dashboard merupakan gambaran dari bentuk halaman utama setelah pelanggan berhasil login di system, disini pelanggan juga bisa langsung memilih paket catering apa yang akan dipesan, berikut adalah tampilan halaman dashboard :



Gambar 8 Tampilan Halaman Dashboard

Tampilan Halaman Live Chat

Tampilan halaman Live Chat merupakan untuk berkomunikasi secara langsung dengan Toko Perak setelah pelanggan berhasil login di system, berikut adalah tampilan halaman profil :



Gambar 9 Tampilan Halaman Live Chat

Tampilan Halaman Info Pembayaran

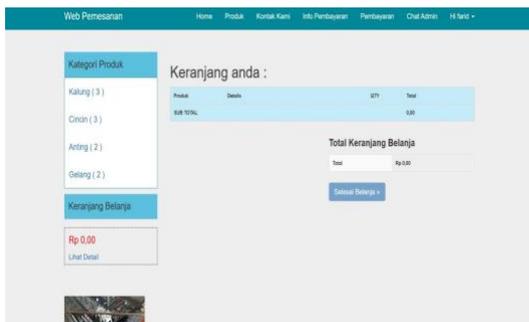
Tampilan halaman info pembayaran merupakan penjelasan mengenai cara pembayaran pada website Toko Perak setelah pelanggan berhasil login di system, berikut adalah tampilan halaman info pembayaran :



Gambar 10 Tampilan Halaman Info Pembayaran

Tampilan Halaman Keranjang Belanja

Tampilan halaman keranjang belanja merupakan tampilan data keranjang belanja yang telah dipilih oleh pelanggan, berikut adalah tampilan halaman keranjang belanja :



Gambar 11 Tampilan Halaman Keranjang Belanja
Tampilan Halaman Checkout

Tampilan halaman checkout merupakan tampilan detail pesanan produk yang dipilih oleh pelanggan sebelum masuk ke daftar pesanan produk, berikut adalah tampilan halaman checkout :



Gambar 12 Tampilan Halaman Checkout
Tampilan Halaman Pesanan

Tampilan halaman pesanan merupakan tampilan data pesanan produk yang telah dilakukan checkout oleh pelanggan, data pesanan yang ditampilkan berupa data table yang terdapat pada Toko Perak, berikut adalah tampilan halaman pesanan :



Gambar 13 Tampilan Halaman Pesanan

Kesimpulan

Pada bab penutupan ini akan dijelaskan tentang kesimpulan yang perlu dikemukakan sehingga aplikasi yang dibangun ini dapat memberikan cara yang lebih efektif dan efisien yang akan berguna bagi pemakai sistem.

Berdasarkan hasil analisa dari perancangan Sistem Informasi Pemesanan Toko Perak Koto Gadang, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan yaitu:

Untuk memasarkan kerajinan perak dari Koto Gadang secara online, diperlukan strategi e-commerce yang mencakup pemasaran digital melalui penggunaan marketplace, serta pengelolaan website yang menarik dan user-friendly. Selain itu, pemanfaatan foto produk

berkualitas tinggi dan deskripsi yang menarik dapat meningkatkan daya tarik produk di pasar digital.

Dengan adanya Perancangan strategi e-commerce ini dapat membantu dalam memasarkan kerajinan pada Toko Perak Koto Gadang secara online meliputi kurangnya literasi digital di kalangan pengrajin, persaingan dengan produk serupa.

Dengan adanya Sistem Informasi Pemesanan akan memudahkan proses pemesanan, transaksi pembayaran dan mempersingkat proses transaksi serta dapat didata berdasarkan pelanggan yang bertransaksi, sehingga sistem ini sesuai dengan apa yang diharapkan.

Daftar Rujukan [APA Style]

- [1] Alkafri, M. A., Ayuni, P., Rorizki, F., Batubara, M., & Silalahi, P. R. (2022). S Strategi Promosi Digital Online Shop Aisar.Scarf dalam Meningkatkan Penjualan Produk Hijab. *El-Mal: Jurnal Kajian Ekonomi & Bisnis Islam*, 3(3), 567–583. <https://doi.org/10.47467/elmal.v3i3.930>
- [2] Munir, M. S. (2020). Analisis Pengembangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website Pada Tongs Media Tesis.
- [3] Papilaya Y, & Kramadibrata BS. (2023). Keputusan Pembelian Produk Aerostreet (Studi Pada Konsumen Aerostreet Kedoya Utara). *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Ekonomi (JURRIE)*, 2(2), 21–35.
- [4] Agung, F. N., Junaedi, I., & Yulianto, A. B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Customer Dengan Platform Web. *Jurnal Manajemen Informatika* Jakarta, 2(4), 320. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v2i4.916>
- [5] Ahsyar, T. K., Syaifullah, S., & Ardiansyah, A. (2020). E-Marketplace Media Pengembangan Promosi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Dinas Koperasi Umkm Kota Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v6i1.8768>
- [6] Effendy, E., Siregar, E. A., Fitri, P. C., & Damanik, I. A. S. (2023). Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4343–4349.
- [7] Hernanda, R. P., & . N. (2021). Analisa & Perancangan Sistem Informasi Jurnal Mahasiswa Berbasis Web Pada Stie Bisma Lepisi. *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, 9(1). <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v9i1.191>
- [8] Imanudin. (2021). Pengaruh Kualitas Produk, Harga dan Promosi terhadap Keputusan Pembelian di PT. Citra Makmur Sejahtera. *Jurnal Indonesia Membangun*, 20(2), 54–63.
- [9] Juliansyah, J., Wijaya, K., & Muchlis, M. (2021). Rancang Bangun E-Learning System Pada SMK Pratiwi Prabumulih Menggunakan PHP & MySQL. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 2(4), 198–217. <https://doi.org/10.47747/jpsii.v2i4.564>
- [10] Mustopa, M., Junaedi, I., & Sianipar, A. Z. (2021). Sistem Informasi Penjualan Dan Pengendalian Stock Barang Bangunan Pada Toko Bangunan Delima. *Jurnal Manajemen Informatika* Jakarta, 1(2), 105.
- [11] Prasetya, A. F., Lestari, U., & Putri, D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language) Car Rental Application Design Using UML (Unified Modeling Language) Diagrams. *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan Dan Informasi*, 1(1), 14–18.
- [12] Putri Primawanti, E., & Ali, H. (2022). Pengaruh Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web Dan Knowledge

- Management Terhadap Kinerja Karyawan (Literature Review Executive Support System (Ess) for Business). *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 267–285. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.818>
- [13] Sari, I. P., Jannah, A., Meuraxa, A. M., Syahfitri, A., & Omar, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penginapan Database Mahasiswa Berbasis Web. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(2), 106–110. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i2.57>
- [14] Silitonga, P. D. P., & Purba, D. E. R. (2021). Implementasi Sistem Development Life Cycle Pada Rancang Bangun Sistem Pendaftaran Pasien Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK)*, 5(2), 196–203.
-