

## RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN PENDAPATAN HOME INDUSTRI MR PANGKEP

**Tien Kumalasari**

<sup>1</sup>Prodi Administrasi Bisnis Internasional, Politeknik Pertanian Negeri Pangkajene Kepulauan  
Email: [tien7politani@gmail.com](mailto:tien7politani@gmail.com)

### ABSTRAK

Elektronik commerce adalah salah satu bagian yang dibutuhkan pada saat sekarang ini. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi di Indonesia tentunya memiliki dampak yang besar terhadap perubahan bisnis. Dengan E commerce dapat merubah proses jual beli yang dulunya dilakukan dengan bertemu antara penjual dan pembeli namun dengan E commerce mereka tidak perlu bertemu secara langsung. Dalam menghadapi persaingan yang semakin pesat dunia usaha dituntut untuk selalu melakukan inovasi. Saat ini sistem Penjualan pada Home industri MR yang terletak di Kecamatan Marang Kabupaten Pangkep Pangkep masih dilakukan dengan cara konvensional yaitu konsumen datang langsung ke lokasi untuk membeli produk yang diinginkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu Membuat Sebuah Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce untuk Meningkatkan Pendapatan Home Industri MR Pangkep. Teknik Pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka. Metode pada penelitian ini menggunakan SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) tahapan penelitian ini dibatasi hanya sampai kepada tahap desain atau rancang bangun sistem. Penelitian ini menghasilkan sebuah Rancangan Aplikasi E Commerce pada Home Industri Mr Pangkep yang nantinya dapat meningkatkan pendapatan, memudahkan bagi calon konsumen dalam melakukan pembelian, memperluas area pemasaran, memudahkan dalam pemesanan atau melakukan pembayaran dan dapat melihat informasi mengenai produk anyaman yang dijual pada Home Industri MR Pangkep.

**Kata Kunci: Sistem informasi, E-Commerce, MR**

### I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia yang begitu cepat memberikan dampak perubahan terhadap segala aspek kehidupan. Era informasi menyebabkan batasan ruang dan waktu tidak lagi menjadi kendala, seperti saat ini. Berbagai informasi dapat diperoleh melalui internet dalam 24 jam sehari dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun berada. Tak terkecuali dalam bidang bisnis, minat masyarakat Indonesia untuk melakukan jual beli secara online terus meningkat.

E-commerce merupakan aktivitas jual beli yang dilakukan secara daring

(online) dengan memanfaatkan dukungan dari teknologi informasi yang diakses melalui website [1] maupun perangkat bergerak dengan media telekomunikasi berupa jaringan internet. Pemanfaatan teknologi e-commerce dapat dirasakan oleh konsumen, baik konsumen *bussiness-to-consumer* (B2C) maupun konsumen *business-to-business* (B2B). Salah satu faktor yang menyebabkan bisnis saat ini menggunakan e-commerce adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas bisnis, dikatakan meningkatkan efisiensi karena dapat meminimalisir biaya

pemasaran, tenaga kerja, maupun biaya overhead

Dampak teknologi internet cukup besar pada dunia bisnis karena sangat memudahkan bagi calon customers untuk melihat informasi produk, memesan ataupun melakukan pembayaran. Persaingan di dalam dunia bisnis yang semakin kompetitif menuntut suatu perusahaan untuk selalu mengikuti perkembangan jaman, agar dapat tetap bersaing dengan perusahaan-perusahaan sejenis lainnya. Bisnis yang awalnya dilakukan secara langsung antara pembeli dan penjual kini berevolusi menjadi bisnis yang bisa dilakukan tanpa pelaku bertemu secara langsung [2]

. Sampai saat ini masih banyak usaha yang melakukan promosi dan penjualan melalui brosur, dan dari mulut ke mulut, dan customer datang langsung ke lokasi, sehingga jangkauan promosi dan penjualan masih terbatas dan belum bisa meluas ke beberapa daerah, seperti yang dilakukan di home industri MR Pangkep

Dari permasalahan diatas penulis tertarik untuk merancang aplikasi E-Commerce pada Home industri Rotan Pangkep agar dapat meningkatkan penjualan dan memudahkan customer untuk mendapatkan informasi produk serta pembelian produk.

## II. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah Membuat Sistem informasi berbasis E-Commerce pada Home Industri Mahbubah Rotan di Kelurahan Marang.

## III. METODOLOGI PENELITIAN

### a. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama 3 bulan, mulai bulan Oktober sampai Desember 2022. Lokasi penelitian dilakukan di Home industri MR Pangkep.

### b. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua tahapan, yaitu pengumpulan data dan desain rancangan sistem informasi. Tahapan pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Penelitian

| Tahapan            | Kegiatan   | Metode  |
|--------------------|--|---|
| Pengumpulan Data   | <ul style="list-style-type: none"><li>Data primer</li><li>Data sekunder</li></ul>                                | <ul style="list-style-type: none"><li>Wawancara</li><li>observasi</li><li>Studi literatur</li></ul> |
| Perancangan sistem | <ul style="list-style-type: none"><li>Perencanaan sistem</li><li>Analisis sistem</li><li>Desain sistem</li></ul> | Menggunakan <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>   |

### 1. Pengumpulan data

#### a. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas : **Data Primer**, yaitu data yang diperoleh secara langsung di lapangan dengan cara observasi dan wawancara terhadap

pemilik home industri MR Pangkep dan **Data Sekunder**, yaitu data yang diperoleh dari Jurnal, buku, internet, yang erat kaitannya dengan data yang diperlukan untuk melengkapi data primer

**b. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan metode sebagai berikut:

• **Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan pemilik home industri MR Pangkep

• **Observasi**

Observasi dilakukan dengan peneliti datang langsung ke lokasi

• **Studi Literatur**

Studi literatur dilakukan dengan menggali informasi dan pengetahuan dari buku, jurnal dan artikel-artikel ilmiah terkait penelitian.

**2. Perancangan sistem**

Sistem yang didesain atau dirancang dalam penelitian ini menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Menurut [3] tahapan di dalam proses perancangan sistem ini adalah: 1) Perencanaan 2) Analisa sistem, dan 3) Desain sistem. Tahapan-tahapan yang digunakan pada penelitian ini tidak sampai ke tahap implementasi hanya sampai pada tahap desain/perancangan sistem seperti Gambar 1:

Gambar 1. Tahapan perancangan

**a. Perencanaan**

Tahap perencanaan yang dilakukan dalam perancangan aplikasi E-commerce MR Pangkep adalah:

1. Penilaian kelayakan

Penilaian kelayakan dilakukan dengan mengevaluasi apa yang dibutuhkan oleh para Customer.

2. Pengelolaan sumber daya

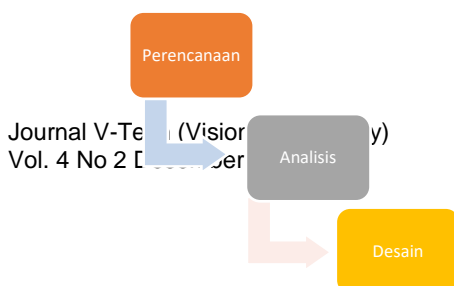
Pengelolaan sumber daya dilakukan dengan menentukan siapa yang mengelola sistem.

**b. Analisis Sistem**

Tahap ini merupakan tahap penting sebelum sistem di buat. Analisis kebutuhan informasi ini meliputi kebutuhan informasi bagi Administrator, Pengunjung, dan Pelanggan. Analisis kebutuhan melibatkan informasi produk, informasi kategori, pemesanan dan pengiriman produk. Penyusunan analisis sistem ini, dilakukan dengan wawancara dengan pemilik home industri MR Pangkep.

**c. Desain Sistem**

Setelah proses analisis dilakukan tahap selanjutnya adalah desain sistem, pada tahap ini dibuat aplikasi E-Commerce pada Home Industri MR Pangkep, yang terdiri dari desain konseptual yang dilakukan dengan



menggunakan pendekatan *Unified Modelling Language (UML)*.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1. Tahap Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada perancangan Sistem Informasi Penjualan Online pada Usaha Rumah Mahbuba Rotan Pangkep adalah: Penilaian kelayakan Permasalahan yang dialami oleh Home industri MR Pangkep adalah proses pemasaran dan promosi produk kerajinan yang selama ini masih dilakukan secara konvensional dan terbatas karena hanya mengandalkan informasi dengan customer datang langsung untuk membeli dan memilih produk yang diinginkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan owner informasi yang diperoleh yaitu belum adanya aplikasi E-Commere yang dapat membantu customer dalam.pemesanan dan pembelian produk.

##### 4.2. Analisis Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk menentukan Batasan sistem yang akan digunakan atau sistem yang dibutuhkan oleh pengguna. Pada Tabel 2 ditunjukkan fungsi-fungsi dari modul yang dikembangkan pada aplikasi E-Commerce untuk meningkatkan pendapatan home industri MR pangkep.

Tabel 2 Kebutuhan fungsional sistem

| No | Kebutuhan Fungsional | Deskripsi  |
|----|----------------------|--|
| 1. | Beranda              | Tampilan awal toko online Mahbuba Rotan Pangkep      |
| 2. | Tentang              | Halaman Yang menampilkan mengenai toko dan visi misi |

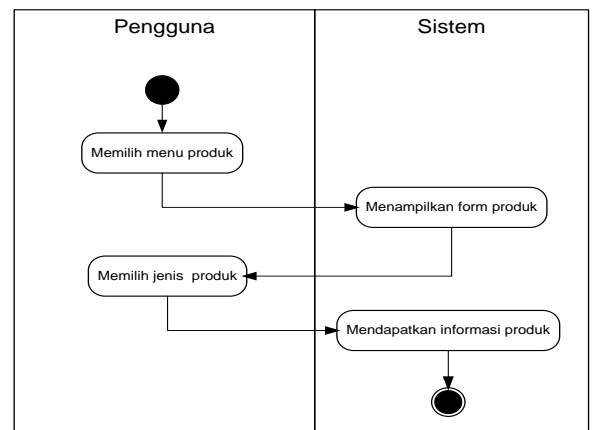
|    |          |  |
|----|----------|--|
| 3. | Produk   | Melihat Produk yang ada pada usaha rumahan                                 |
| 4. | Kontak   | Menampilkan halaman terkait alamat, no telp dan email toko online MRP      |
| 5. | Pengguna | Menampilkan halaman terkait <i>form login</i> dan register toko online MRP |

##### 4.3. Desain dan Perancangan Sistem

Perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan (UML) *Unified Modelling Language* yang direpsresentasikan dengan, *use case diagram* dan *activity diagram*. Perancangan sistem yang merupakan upaya membentuk model yang bersifat konsep. [4].

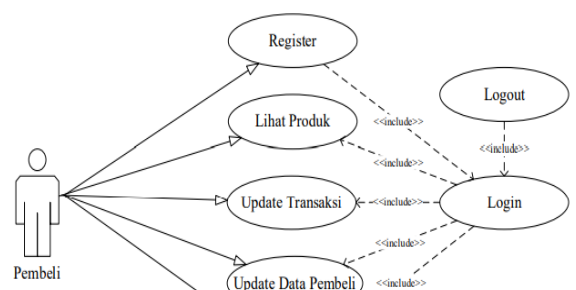
##### 1. Diagram Aktivitas Memilih Produk

Diagram aktivitas digunakan untuk menentukan aliran aktivitas dalam sistem yang akan dirancang. Diagram aktivitas memilih produk seperti ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Diagram aktivitas memilih produk

##### 2. Use Case Pembeli

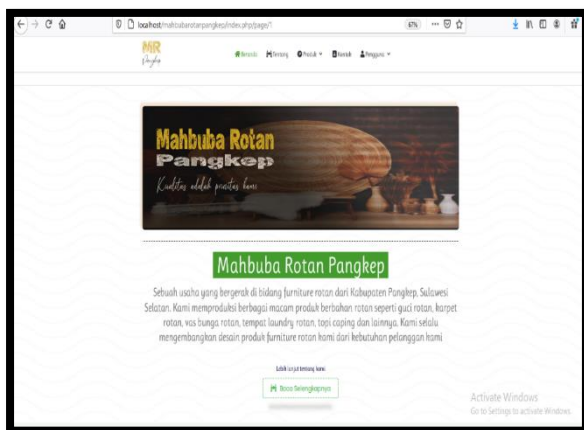


Pada use case pembeli, user dapat melakukan beberapa aktivitas yaitu melakukan registrasi yang digunakan sebagai kondisi persyaratan untuk dapat login dan mengakses sistem, user dapat melihat produk, melakukan update transaksi, update data pembeli, dan user dapat melihat dashboard.

### 3. Desain Antarmuka

Pada tahap ini dilakukan desain model konseptual secara detail berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya. Rancangan antar muka detail terdiri atas **beranda, tentang, produk, kontak dan pengguna** seperti yang dilihat pada Gambar 4.

#### a. Halaman Beranda



Gambar 4. Antarmuka detail beranda

Gambar 4 menjelaskan halaman beranda yang merupakan tampilan awal dari Aplikasi E-Commerce pada home industri MR Pangkep.

## IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam penelitian ini melakukan perancangan sistem informasi penjualan elektronik (e-commerce) dengan menggunakan 3 tahap perancangan yaitu:

- 1) Perencanaan
- 2) Analisa sistem, dan
- 3) Desain sistem. Pertama adalah mengidentifikasi masalah, melakukan studi literatur, kedua adalah menganalisa kebutuhan fungsional sistem, dan tahap ketiga mendesain atau merancang sistem dengan menggunakan Unified Modeling Language (UML) dengan tujuan akhir untuk diimplementasikan sehingga dapat meningkatkan pendapatan Home Industri MR Pangkep. Dalam penelitian selanjutnya penelitian dapat dikembangkan sesuai dengan metode Waterfall yaitu tahap implementasi, pengujian sistem seperti menggunakan metode black box testing.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arif Tirtana, Adnan Zulkarnain, Bagus Kristomoyo Kristanto, Suhendra, Muhammad Azrul Hamzah. 2020. Rancang Bangun Aplikasi E-

- Commerce Guna Meningkatkan Pendapatan UMKM Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia Vol.14, No. 2, Tahun 2020
- [2] Aprilia EP. 2012, Aplikasi modul shopping cart pada toko Eien berbasis online [skripsi]. Jakarta (ID): Universitas Islam Negeri.
- [3] Satzinger, John, *et al.* 2007. *System Analys and Design*, 4th Ed., Thomson Course Tech., Canada.
- 4] Barbosa, Sena. 2011. Data information system to pronote the organization data of collections-modelling considerations by the Unified Modelign Language (UML), journal of Information Systems and Technology Management, 8 No.1:73-86