

RANCANG BANGUN MEDIA PENJUALAN SECARA ONLINE UNTUK MEMPERLUAS PEMASARAN PADA KOPERASI PERPOLA DI KECAMATAN SIBOLANGIT

Ramen A Purba¹⁾, Martin²⁾

¹⁾Manajemen Informatika, Politeknik Unggul LP3M

²⁾Komputerisasi Akuntansi, Politeknik Unggul LP3M

Jl Iskandar Muda No. 3CDEF, Medan, 20154

Telp : (061) 4156355, Fax : (061) 4530701

E-mail : ramen_purba@yahoo.com¹⁾, m4rt1n.rafa@gmail.com²⁾

Abstrak

Sibolangit terletak diantara jalan raya Medan Berastagi. Penduduk Sibolangit mayoritas bekerja sebagai petani. Salah satu unsur pertanian yang paling populer dari pertanian di sibolangit yaitu pengelolaan pohon enau atau yang populer disebut sebagai pohon aren. Koperasi Perpola didirikan oleh kelompok petani untuk menampung hasil gula aren dan tuak, yang selanjutnya dipasarkan ke daerah-daerah. Tetapi karena sistem perdagangan yang dilakukan masih bersifat tradisional, pendapatan yang diperoleh sangat rendah. Hal tersebut disebabkan oleh minimnya pangsa pasar. Tentunya hal ini tidak bisa dibiarkan mengingat kebutuhan masyarakat akan kehidupan yang layak harus senantiasa diwujudkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu masyarakat khususnya koperasi perpola yakni dengan mempergunakan teknologi berbasis komputerisasi dengan mempergunakan konsep jaringan. Pemasaran Online adalah pemasaran secara online yang dilakukan melalui sistem komputer online interaktif yang menghubungkan pelanggan dengan penjual secara elektronik. Aplikasi ini dibangun berbasis website, yang dapat diakses oleh semua pengguna, karena berbasis on-line. Salah satu program pendukung aplikasi ini adalah aplikasi berbasis PHP yang dapat menampilkan peta dan gambar. Aplikasi ini juga berisi segala informasi mengenai kondisi kecamatan sibolangit, sehingga pengguna hanya tinggal mengakses aplikasi ini untuk mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhannya.

Kata Kunci : *E-Commerce*, *Perpola*, *Website*, *PHP*

1. PENDAHULUAN

Sibolangit merupakan Kecamatan yang terletak di Kabupaten Deli Serdang. Mayoritas penduduknya berprofesi sebagai petani Aren. Dalam pemasarannya para petani sudah memiliki Koperasi yang berasal dari swadaya masyarakat. Koperasi bertugas untuk memasarkan produk pertanian masyarakat yang berasal dari produk pohon aren. Ada air nira, tuak, sapu ijuk, kolang-kaling, sapu lidi, gula kelapa, dan gula aren. Produk tersebut dijual di sebuah kedai yang dikelola oleh koperasi. Karena sistem penjualan yang masih tradisional, maka hasil penjualan sering tak memuaskan. Masyarakat luas banyak yang belum mengetahui.

Penelitian ini ditujukan untuk membantu koperasi di Kecamatan Sibolangit. Peneliti

akan melakukan transformasi sistem penjualan. Sistem tradisional yang dipergunakan selama ini akan diubah. Terlebih saat ini penggunaan teknologi komputerisasi berbasis jaringan sudah sangat maju. Ketika peneliti melakukan observasi, di Kecamatan Sibolangit sudah tersebar frekuensi banyak media transmisi. Sehingga permasalahan koneksi tidak akan terjadi. Dalam observasi yang dilakukan, sudah banyak masyarakat yang mempergunakan Telepon Genggam (HP) dalam berkomunikasi.

Sistem yang akan dibangun adalah sistem penjualan secara *online* (*E-Commerce*). *Electronic Commerce (e-Commerce)* adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer[1]. *E-Commerce* merupakan bagian dari *e-business*, di mana cakupan *e-business*

lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dan lain-lain[2]. Dengan demikian sistem penjualan secara online ini akan mampu meningkatkan pendapatan para petani aren.

Sistem akan dibangun dengan bahasa pemrograman berbasis website seperti PHP. Untuk media penyimpanan mempergunakan MySQL. Untuk memperindah tampilan, peneliti akan mempergunakan framework. Masyarakat akan dilatih untuk mengoperasikan aplikasi ini kedepan. Dengan demikian transaksi penjualan produk di Koperasi akan semakin membaik. Harapannya pendapatan masyarakat akan semakin membaik. Tingkat perekonomian yang meningkat merupakan harapan dari dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini sendiri dibiayai dari Hibah Penelitian Dosen Pemula (PDP) DIKTI Tahun anggaran 2016.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 E-Commerce

Electronic Commerce (e-Commerce) adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. *e-Commerce* merupakan bagian dari *e-business*, di mana cakupan *e-business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan[3].

2.1.1 Model E-Commerce

Empat contoh model bisnis e-commerce yang dapat digunakan adalah sebagai berikut[4,5,6] :

1. **Bisnis Afiliasi**

Model bisnis afiliasi adalah dimana kita menjual produk orang lain, bisnis ini dapat digunakan oleh yang tidak memiliki produk sendiri untuk dijual tetapi sangat ingin berbisnis di internet. Disini kita akan mendapatkan penghasilan melalui komisi hasil penjualan, biasanya berkisar antara 4% sampai 60% dari harga produk.

2. **Bisnis Reseler**

Model bisnis reseler adalah dimana pada prinsipnya hampir sama dengan model bisnis afiliasi, hanya saja untuk bisa bergabung dengan bisnis model ini terlebih dahulu diharuskan untuk membeli

salah satu produk yang mereka miliki, baru setelah itu diijinkan untuk memasarkannya. Biasanya hasil yang bisa kita dapatkan dari bisnis model ini sebesar 20% sampai 50%.

3. **Bisnis Pribadi (Menjual Produk Sendiri)**

Bila kedua model bisnis e-commerce di atas sumber penghasilan adalah dengan menjual produk-produk orang lain, dalam bisnis pribadi ini bisa menawarkan produk yang merupakan hasil karya kita sendiri. Karya di sini tidak hanya berbentuk benda hasil produksi saja, namun hasil dari keahlian kita juga bisa. Misalnya dalam membuat sebuah e-book tentang bagaimana cara menghemat listrik sampai 80% lalu anda memasarkannya melalui internet.

4. **Publisher**

Model bisnis publisher ini sangat menarik, karena tidak menjual sebuah produk atau jasa sama sekali, tetapi hanya membuat sebuah situs/blog yang berisi informasi yang unik dan sedang dicari banyak orang, lalu anda bisa daftarkan situ/blog anda ke sebuah perusahaan periklanan/advertising online. Jika situs/blog anda memenuhi syarat maka anda akan mendapat komisi dari setiap pengunjung yang datang ke situ/blog anda dan membaca iklan yang berasal dari perusahaan advertising tersebut.

2.2 Sistem Informasi

Kusrini dan Andri kuniyo [7], menyatakan sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategis dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.1.1 Komponen Sistem Informasi

Kusrini M.Kom dan Andri kuniyo [7], Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*Building Block*) yaitu Blok Masukan (*Input Block*), Blok Model (*Model Block*), Blok Keluaran (*Output Block*), Blok Teknologi (*Technologi Block*), Blok Dasar Data (*Database Block*) dan Blok Kendali

(Control Block). Sebagai sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi.

2.3 Basis Data

Menurut Linda Marlinda [8], basis data adalah susunan kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi /perusahaan yang terorganisir/dikelola dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode.

Tata Sutabri [9], menyatakan *database* adalah suatu koleksi data komputer yang terintegrasi, diorganisasikan, dan disimpan dalam suatu cara yang harus digunakan.

Abdul kadir [10], menyatakan *database* adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi.

2.3.1 MySQL dan ODBC

MySQL adalah Relational Database Management Sistem (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (General Public License). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat close source atau komersial.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat Penelitian

Data – data yang akan digunakan oleh peneliti, peneliti dapat dari hasil melakukan kunjungan ke daerah Kecamatan Sibolangit dan juga data – data dari Koperasi Perpol.

3.2 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah:

1. Tinjauan Lapangan
Peneliti langsung mendatangi Koperasi Perpol terkait untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dan juga melakukan pengambilan data langsung pada daerah yang diteliti.
 - a. Observasi
Pada langkah observasi ini, peneliti langsung mengadakan penelitian ke lapangan, penelitian ini diharapkan mampu memperoleh data lengkap mengenai objek yang akan diteliti mulai dari produk-produk

Koperasi Perpol, dan juga identitas objek yang diteliti.

- b. Wawancara

Pada langkah ini peneliti mengambil data dari pihak – pihak yang terkait. Pengambilan data pada langkah ini dilakukan dengan wawancara langsung kepada staf yang ada pada Koperasi Perpol.

2. Tinjauan Perpustakaan

Penelitian yang dilakukan melalui *literature-literatur* yang berhubungan dengan tema penelitian, untuk mencari informasi menyusun teori-teori yang berhubungan dengan pembahasan sehingga terjadi perpaduan (interaksi) yang kompleks antara yang satu dengan yang lainnya.

3. Tinjauan Laboratorium

Penelitian yang dilakukan dilaboratorium komputer yang berguna untuk mengadakan praktek langsung dengan komputer dan menggunakan aplikasi PHP dan MySQL sehingga akan didapatkan informasi sesuai dengan yang dibutuhkan oleh *user*.

3.3 Metode Analisa dan Perancangan

3.3.1 Pembelajaran literatur

Metode ini dilakukan dengan mencari bahan-bahan melalui buku-buku ataupun artikel yang tersedia.

3.3.2 Analisa

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan fakta-fakta yang mendukung perancangan sistem dengan mengadakan konsultasi dengan pakar dan membandingkan hasil penelitian dengan yang ada pada buku penuntun, pada tahapan ini peneliti menggunakan DFD, Diagram Konteks, ERD, dan Flowchart sebagai *tools* dalam menjelaskan alur analisa program.

3.3.3 Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan tampilan user *interface* program. Pada subbab ini akan diberikan model bentuk tampilan program jika program telah selesai dibangun.

3.3.4 Pengkodean

Pada subbab ini peneliti akan membahas mengenai bahasa pemrograman yang akan dipakai. Peneliti akan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan didukung oleh aplikasi MySql sebagai alat bantu pembuatan basis data.

3.3.5 Pengujian

Proses selanjutnya adalah pengujian. Program yang telah dibangun akan diuji untuk mengetahui apakah program tersebut sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan.

3.3.6 Penyusunan Laporan dan Kesimpulan Akhir

Laporan hasil analisa dan perancangan akan dibuat dalam format tulisan. Tulisan inilah yang akan menjadi bahan yang akan disertai dengan kesimpulan akhir.

4. PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka pada Sistem E-Commerce ini dilakukan dengan menggunakan HTML (HyperText Markup Language). Antar muka dirancang untuk memperindah tampilan sistem yang dibangun sembari mempermudah user dalam menggunakannya. Antar muka yang dihasilkan nanti hanya berfungsi sebagai client, maksudnya adalah bahwa aplikasi E-Commerce beserta tool dan menunya adalah merupakan hasil pemanggilan terhadap Sistem E-Commerce yang telah dibuat dengan PHP, MySQL, dan Framework. Sehingga yang berfungsi sebagai server adalah MySQL. Berikut merupakan rancangan antarmuka yang akan dibuat.

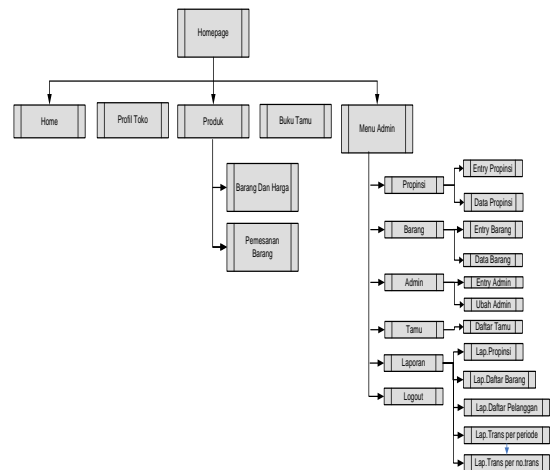
4.2 Saran
Panduan ini telah menjelaskan bagaimana paper harus ditulis dan disiapkan untuk dipublikasikan di jurnal sistem informasi.

4.2 Desain Sistem

4.2.1 Struktur Program

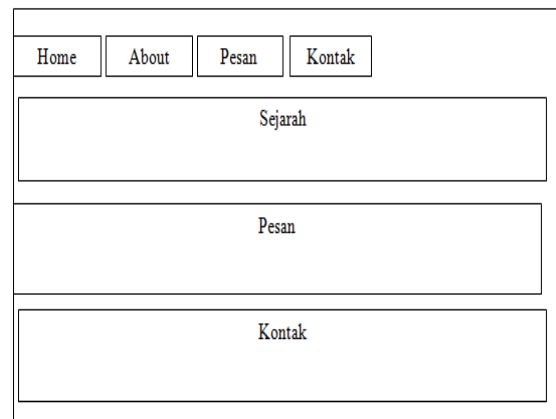
Struktur program yang digunakan disini menggunakan dua struktur program antara lain : struktur program halaman utama dan halaman login. Halaman utama menampilkan informasi dari database. Informasi tersebut dikemas sedemikian rupa peletakan maupun menu-menunya. Masing-masing kategori diberikan halaman tersendiri dengan

memanfaatkan teknik templating yang dimaksudkan untuk memisahkan content dengan desain layout. Yang pada akhirnya akan memudahkan pengelolaan content tersebut dan siap untuk menerima perubahan desain layout nantinya.



Gambar 1 Struktur Program

4.2.2 Interface Utama



Gambar 2 Interface Utama

4.2.3 Tampilan Menu Transaksi

Untuk menampilkan daftar detail transaksi, maka dapat di klik tombol tampil. Maka, akan terlihat seperti desain di bawah :

LAPORAN TRANSAKSI PER NOMOR

Nomor Transaksi : X [8]
 Tanggal Transaksi : 99-99-9999
 ID Anggota : X [6]
 Nama Pemesan : X [30]
 Alamat Pemesan : X [50]

DAFTAR BARANG DETAIL				
No	Nama Barang	Harga	Jumlah	Sub Total
9 [3]	X [35]	9 [12]	X [3]	9 [12]
9 [3]	X [35]	9 [12]	X [3]	9 [12]
Total Harga (Rp.) :				9 [12]
Biaya Kirim (Rp.) :				9 [12]
Unik Transfer :				X [4]
Total Pembayaran (Rp.) :				9 [12]

Gambar 3 Menu Transaksi

4.2.4 Tampilan Data Pelanggan

Untuk menampilkan daftar detail data pelanggan, maka dapat di klik tombol pelanggan. Maka, akan terlihat seperti desain di bawah :

Data Pribadi	
Nama Lengkap	X [30]
Jenis Kelamin	<input type="radio"/> Pria <input type="radio"/> Wanita
E-Mail	X [40]
Propinsi	X [20]
Kota	X [20]
Alamat Lengkap	X [50]
Kode Post	X [5] * (diisi minimal/max 5 digit)
No. Telepon	9 [15]
No. Handphone	9 [15]
Data Login	
Nama User ID	X [30]
Password ID	X [30]
<input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 4 Tampilan Data Pelanggan

4.2.5 Tampilan Data Produk

Untuk menampilkan daftar detail data produk, maka dapat di klik tombol produk. Maka, akan terlihat seperti desain di bawah :

MASUKKAN DATA BARANG	
Kode Barang	X [6]
Nama Barang	X [30]
File Gambar	X [30]
Harga	9 [12] (Rp.)
Diskon	X [2] (%)
Stok	X [4]
<input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 5 Tampilan Data Produk

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari proses pembangunan aplikasi yang akan dilakukan oleh peneliti, peneliti menarik kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi ini nantinya dapat membantu para pihak terkait untuk menyalurkan informasi yang dibutuhkan masyarakat dengan lebih cepat, tepat dan akurat .
2. Membantu para user untuk dapat dengan lebih mudah melakukan penjualan nira pada Koperasi Perpolo Kecamatan Sibolangit
3. Mengefektifkan kinerja Koperasi Perpolo dalam mengolah data-data penjualan dan melakukan penjualan.
4. Aplikasi ini bersifat *open source* karena dibangun menggunakan aplikasi PHP dan didukung oleh framework, sehingga dapat dikembangkan lebih baik lagi kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Siti Maryama, 2013. *Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Usaha*. Jurnal Liquidity Volume 2 No 1 : 73-79

[2] Rulia Puji Hastanti¹, Indah Uly Wardat, Bambang Eka Purnama, 2013. *Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan*. IJCSS - Indonesian Journal on Computer Science. ISSN : 1979-9330 (Print) - 2088-0154 (Online) - 2088-0162 (CDROM)

[3] Susilowati, Sinta. 2012. *Jurnal Ilmiah Pembuatan Media Promosi dan Penjualan Berbasis Web Pada Toko Batik Kraton Mas Pacitan*. Solo: Universitas Surakarta.

[4] Widodo, 2012. *Jurnal Ilmiah Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Selfish Clothing Company Ecommerce*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan

[5] Heni Jusuf, 2008. *Analisis Dan Perancangan Prototipe Aplikasi E-Commerce*. Jurnal Artificial, ICT Research Center UNAS. ISSN 1978-9491 : 21-35

[6] Buyens, Jim,(2010), *Web Database Development*, Elex Media Komputindo , Jakarta.

[7] Agung Wahana¹, Irvan Purliansyah², 2012, *Pembangunan E-Commerce (penjualan*

online) Pada Turpez Shop, Jurnal Computech & Bisnis, ISSN 2442-4943, Vol. 6, No. 1, Juni 2012, 27-33

- [8] Nugroho, Bunafit. 2008, *Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Dengan PHP dan MySql*, Penerbit GAVA MEDIA, Jogjakarta.
- [9] Hakim, Lukmanul., 2010 “*Bikin Website super keren dengan PHP dan jQuery*”, Lokomedia, Yogyakarta.