

PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE PADA KANTIN UNIVERSITAS FAJAR MAKASAR

(E-Commerce Website Design In Fajar University Canteen)

Syahir Ashafil^{1*}, AndaniAchmad², Asmawaty Azis³

^{1*} Mahasiswa Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Fajar

² Dosen Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin

³ Dosen Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Fajar

*) Email Penulis Korespondensi: asmawatyazis@unifa.ac.id

ABSTRAK

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam bidang teknologi informasi. Konsep *E-Commerce* memberikan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional, diantaranya semua informasi yang diinginkan konsumen dapat diakses lebih detail, cepat tanpa dibatasi tempat dan waktu, serta proses transaksi pun bisa dilakukan menjadi lebih mudah. Sehingga dengan penerapan sistem ini akan sangat mempermudah dan lebih menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun penjual. Tujuan dari penelitian adalah menghasilkan aplikasi berbasis website pada kantin Unifa. Dengan penerapan sistem ini akan sangat mempermudah dan lebih menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun penjual. Metode pengembangan dalam membangun aplikasi *E-Commerce* ini didasarkan pada teori model *Waterfall*. Hasil dari pengujian *blackbox* yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dibangun sudah berfungsi dengan baik dan sudah dapat menghasilkan keluaran sesuai yang diharapkan dan telah layak digunakan.

Kata Kunci : Website, *E-Commerce*, Kantin

ABSTRACT

E-Commerce is one of the concepts that is quite developed in the field of information technology. The concept of *E-Commerce* provides many conveniences and advantages when compared to conventional shopping concepts, including all the information consumers want can be accessed in more detail, quickly without being limited by place and time, and the transaction process can be made easier. So that the implementation of this system will greatly facilitate and benefit more parties, both consumers and sellers. The purpose of this research is to produce a website-based application in the Unifa canteen. The implementation of this system will greatly facilitate and benefit more parties, both consumers and sellers. The development method in building *E-Commerce* applications is based on the *Waterfall* model theory. The results of *blackbox* testing that have been done, show that the application that has been built is functioning properly and has been able to produce output as expected and has been feasible to use.

Keywords : Website, *E-Commerce*, Canteen

I. PENDAHULUAN

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara *online* dapat menghubungkan antara penjual dan pembeli secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu. Itu berarti transaksi penjualan secara *online* mempunyai pembeli yang potensial dari seluruh dunia.

Setelah internet masuk ke semua kalangan hampir semua hal dapat dilakukan di internet, termasuk jualbeli secara *online*. *E-Commerce* merupakan salah satu kegiatan-kegiatan bisnis yang menyangkut konsumen (*consumers*), manufaktur (*manufactures*), *service providers* dan pedagang perantara (*intermediaries*) dengan menggunakan jaringan-jaringan komputer (*computer networks*) yaitu internet, sehingga dapat mempermudah konsumen atau pelanggan yang akan membeli aksesoris supaya dapat mengakses melalui internet dan secara *online*.

Kantin Universitas Fajar merupakan outlet-outlet yang disewakan oleh pengurus Universitas Fajar kepada para pedagang untuk menyediakan berbagai kebutuhan makanan kepada para mahasiswa, dosen maupun karyawan. Selama ini proses transaksi pemesanan dan penjualan produk dilakukan secara manual yaitu konsumen mendatangi outlet-outlet yang tersedia atau telepon untuk memesan makanan dan kemudian penjual mengantarkan makanan tersebut kepada konsumen pada tempat tertentu. Dalam sistem konvensional masih terjadi transaksi yang tidak diawasi oleh pihak kampus dikarenakan belum adanya sistem informasi yang diterapkan. Pihak penyelenggara makanan dan pihak kampus tidak bersinergi dalam pemberian pelayanan terbaik bagi *user* dalam hal ini mahasiswa dan aktivis kampus (dosen & *management* kampus).

Dari permasalahan tersebut maka dengan adanya pembuatan aplikasi kantin berbasis web bagi sebuah usaha merupakan solusi yang tepat dalam menanggulangi semua permasalahan yang terjadi. Perangkat lunak aplikasi web dalam sebuah usaha besar seperti kantin dapat mendukung proses transaksi agar berjalan dengan lebih cepat dan efisien waktu seperti berkurangnya antrian serta jumlah

catatan yang dibutuhkan. Sistem ini menggunakan antarmuka web dengan pertimbangan fleksibilitas, implementasi, dan perangkat yang tersedia. Sehingga penggunaan sistem ini dapat membantu kinerja kantin karyawan UNIFA, Oleh karena itu penulis mengangkat judul “**Perancangan Website E-Commerce Pada Kantin Universitas Fajar Makassar**”.

II. METODE PENELITIAN

A. *Prosedur Tahap Penelitian 1*

Mengumpulkan data dengan carawawancara, observasi, dokumentasi, dan literatur. Kemudian melakukan tahapan analisis pada kebutuhan perangkat lunak, perencanaan perangkat lunak, tahap implementasi perangkat lunak serta pengujian perangkat lunak.

B. *Prosedur Tahap Penelitian 2*

Setelah itu melakukan tahap desain pada halaman utama, halaman daftar menu, halaman cara pemesanan, halaman kontak kami, halaman login, halaman registrasi, halaman *profile*, halaman keranjang belanja serta halaman konfirmasi.



Gambar 1. Desain Halaman Utama

C. *Prosedur Tahap Penelitian 3*

Membuat website *E-Commerce* dengan menerapkan logika pemrograman menjadi kode-kode instruksi menggunakan bahasa pemrograman (*coding*) yang telah di tentukan.

```
<?php
Class Model_unifa extends Ci_model{
    public function PostData($tabel,$data)
    {
        $this->db->insert($tabel,$data);
    }

    public function AddData($tabel)
    {
        return $this->db->get($tabel);
    }

    public function AddDataById($id,$param,$tabel)
    {
        $this->db->where($param,$id);
        return $this->db->get_where($tabel)->row_array();
    }

    public function AddDataByIdResult($id,$param,$tabel)
    {
        $this->db->where($param,$id);
        return $this->db->get_where($tabel);
    }

    public function UpdateData($id,$param,$tabel,$data)
    {
        $this->db->where($param,$id);
        $this->db->update($tabel,$data);
    }

    public function DeleteData($id,$param,$tabel,$data)
    {
        $this->db->where($param,$id);
        $this->db->delete($tabel);
    }
}
```

Gambar 2. Perancangan database website E-Commerce Kantin

```
public function GetByTanggal($tgl1,$tgl2,$tabel)
{
    $query = "SELECT * FROM $tabel WHERE (tgl_surat BETWEEN '$tgl1' AND '$tgl2')";
    return $this->db->query($query);
}

public function get_login($user,$pass)
{
    $query = "SELECT * FROM tbl_users WHERE username='$user' AND password='$pass'";
    return $this->db->query($query);
}

public function GetLogs($id)
{
    $this->db->where('id_user',$id);
    return $this->db->get_where('tbl_logs');
}

public function StandOrder($id)
{
    $sql = "SELECT p.id,o.id, p.nama, o.id_pelanggan,o.tanggal, tbo.status,o.keterangan, tbo.id_stand, tbo.id_order FROM
tbl_order as o, tbl_pelanggan as p, tbl_order_detail as tbo WHERE o.id_pelanggan = p.id AND tbo.id_stand = $id
AND o.id = tbo.id_order GROUP BY tbo.id";
    return $this->db->query($sql);
}

public function StandOrderDetail($id)
{
    $sql = "SELECT * FROM tbl_order as o, tbl_order_detail as od WHERE o.id=od.id_order AND od.id_stand='$id' GROUP BY od
.id";
    return $this->db->query($sql);
}

public function getSaldo($id_pelanggan){
    $sql = "SELECT saldo FROM tbl_pelanggan WHERE id ='$id_pelanggan' LIMIT 1";
    return $this->db->query($sql);
}
```

Gambar 3. Perancangan database website E-Commerce Kantin

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

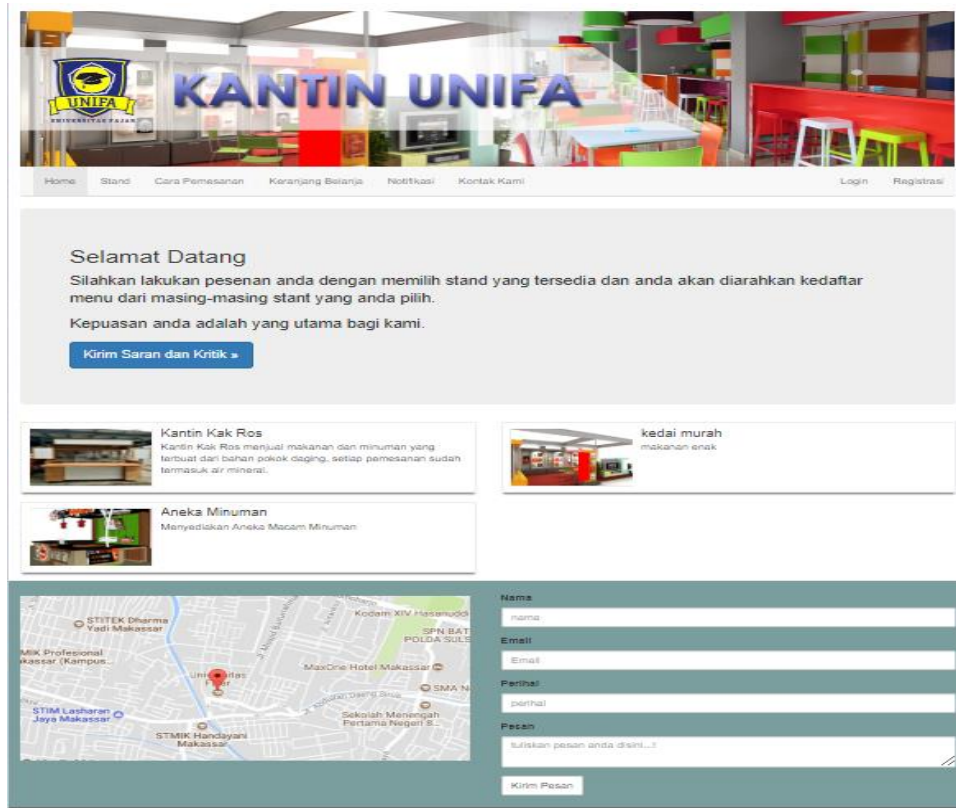
Untuk mengetahui apakah ada kesalahan atau tidak maka diadakan pengujian terhadap perangkat lunak tersebut, pengujian sistem yang diuji menggunakan teknik pengujian *Black Box*.

Tabel.1

Rencana Pengujian Aplikasi

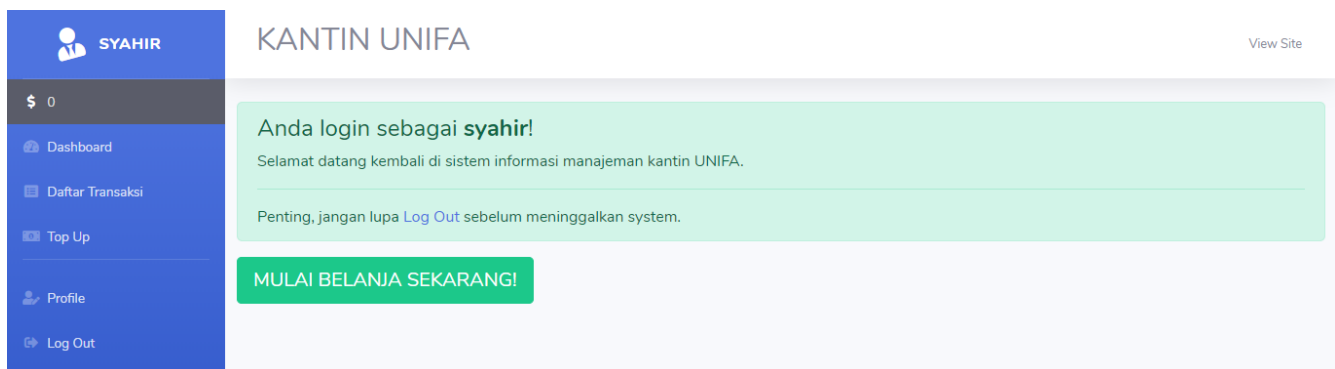
No	Komponen Sistem Yang diuji	Butir Uji	Jenis Pengujian
1	Menu Utama Pelanggan/ website	Menekan semua tombol yang ada pada aplikasi	<i>Black Box</i>
2	Menu utamastand	Menekan semua tombol yang ada pada aplikasi	<i>Black Box</i>
3	Menu utama admin	Menekan semua tombol yang ada pada aplikasi	<i>Black Box</i>
4	Tombol	Tombol tambah data	<i>Black Box</i>
		Tombol edit data	<i>Black Box</i>
		Fungsi hapus	<i>Black Box</i>
		Fungsi <i>Search</i>	<i>Black Box</i>
5	Menu <i>Login</i>	<i>Login</i> admin, <i>stand</i> dan pelanggan	<i>Black Box</i>

Komponensistem yang diuji berupa Menu Utama/Website, Menu Utama Admin, Tombol tambah data, tombol edit data, fungsi hapus, fungsi *Search* dan Menu *Login* dimana semua pengujian dilakukan dengan teknik pengujian *blackbox* dengan cara menguji semua tombol yang ada pada aplikasi.



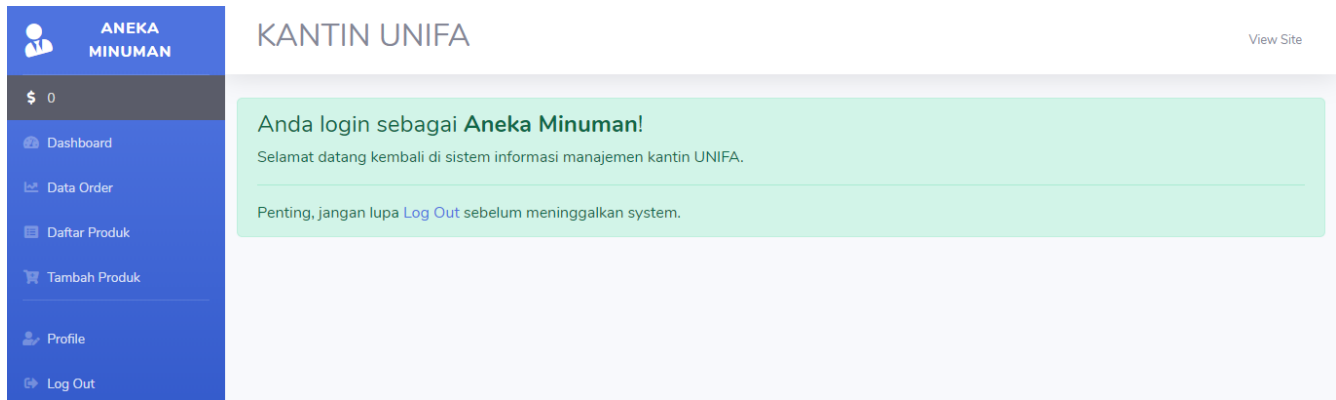
Gambar 4 tampilan halaman utama

Menampilkan halaman menu utama sistem informasi kantin Unifa apabila diakses. Pada halaman menu utama terdapat 8 (delapan) tombol menu yaitu *home*, *stand*, *carapemesanan*, *keranjang belanja*, *notifikasi*, *kontak kami*, *login* dan *registrasi*.



Gambar 5 tampilan halaman dashboard pelanggan

Gambar diatas merupakan tampilan halaman utama dashboard pelanggan sistem informasi kantin Unifa apabila diakses. Pada halaman menu utama terdapat 7 (tujuh) tombol menu yaitu dashboard, daftar transaksi, *topup*, *profile*, *logout*, mulai belanja sekarang dan *view site*.



Gambar 6 Tampilan halaman *dashboard* stand

Gambar diatas merupakan tampilan halaman utama *dashboard stand* berfungsi untuk mengelola informasi akun *stand* sistem informasi kantin Unifa, terdapat 7 (Tujuh) tombol menu yaitu *dashboard*, *data order*, *daftar produk*, *tambah produk*, *profile*, *logout* dan *view site*.



Gambar 7 Tampilan Halaman *Dashboard Admin*

Gambar diatas merupakan tampilan halaman utama *dashboard* admin sistem informasi kantin Unifa apabila diakses. Pada halaman *dashboard* ini berfungsi untuk mengelola informasi menyangkut pengelolaan segala informasi mengenai *e-commers* kantin unifa, terdapat 10 (Sepuluh) tombol menu

yaitu daftar *stand*, tambah *stand*, transaksi, *top up*, cara pemesanan, kotak pesan, daftar pelanggan, bank, kontak, *logout* dan *view site*.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang di dapat pada proses perancangan dan pembuatan sistem informasi *e-commerce* kantin Universitas Fajar Makassar (Unifa) maka diketahui bahwa:

1. Sistem informasi berbasis *e-commerce* kantin Universitas Fajar Makassar (Unifa) dapat memberikan pelayanan kepada pelanggan lebih cepat, efektif dan efisien kepada pemilik kantin serta dapat lebih meningkatkan penjualan dan mempermudah pelanggan untuk memesan makanan atau minuman tanpa harus datang ke lokasi.
2. Hasil dari pengujian *black box* yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dibangun sudah berfungsi dengan baik dan sudah dapat menghasilkan keluaran sesuai yang diharapkan dan telah layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Arief, M. Rudyanto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Andi Publisher. Yogyakarta.
- Asropudin, Pipin. 2013. *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*. Titian Ilmu. Bandung.
- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Modula. Bandung.
- Basuki, Pribadi, Awan. 2014. *Proyek Membangun Website berbasis PHP dengan Codeigniter*. Cv. Lokomedia. Yogyakarta.
- Hartono, Jogiyanto. 2001. *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*, Andi : Yogyakarta.
- Muliyanto. 2011. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Nugroho, Bunafit. 2013. *Dasar Pemograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver*. Gava Media. Yogyakarta.
- Subhan, M. 2012. *Analisa Perancangan Sistem*. Lentera Ilmu Cendekia. Jakarta.
- Sujatmiko, Eko. 2012. *Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Aksarra Sinergi Media. Surakarta.
- Sunartrihartono, Bimo. 2011. *PHP dan MySQL untuk Web*. Andi. Yogyakarta.
- Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- Sutarman. 2012. *Buku Pengantar Teknologi Informasi*. BumiAksara. Jakarta.

Suyanto, Herman, Asep dan Wahyudi. 2015. Sejarah *adobe system* (Online).(<http://www.jurnalkomputer.com>. Diakses tanggal 23 Oktober 2017)

Tantra, Rudy. 2012. *Manajemen Proyek Sistem Informasi, bagaimana mengolah proyek sistem informasi secara efektif & efisien*. Andi Offset. Yogyakarta.