

RANCANG BANGUN APLIKASI BINA DARMA NIAGA BERBASIS WEB

Muhammad Sobri¹⁾, Sunda Ariana²⁾

¹⁾Manajemen Informatika, Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma

Jl.Jend.A.Yani No.12 Plaju, Palembang, 30264

HP (penulis utama): +62 81368577423

E-mail : sobri.irbos@gmail.com¹⁾

Abstrak

Seiring dengan berkembangnya penggunaan teknologi internet seperti dapat berkomunikasi dengan seseorang yang lain, memberikan informasi yang bermanfaat bagi orang lain, menemukan informasi yang diberikan orang lain, atau bahkan menjual dan membeli produk-produk tertentu serta memudahkan perluasan dan pengembangan bisnis. Dengan adanya teknologi internet seperti ini, dan dengan semakin meningkatnya jumlah pengguna internet di dunia maka sangat dipastikan bahwa pembangunan sebuah aplikasi penjualan berbasis web dapat dijadikan sebagai solusi untuk dapat meningkatkan pemasaran produk pada suatu instansi serta meningkatkan nilai penjualan dibandingkan dengan sistem transaksi jual beli yang hanya bisa dilakukan dengan tatap muka. Universitas Bina Darma (UBD) memiliki banyak produk yang dihasilkan oleh civitas akademiknya tetapi penjualannya masih bersifat tatap muka sehingga untuk penjualannya sangat terbatas. Penelitian ini membantu memasarkan produk yang dimiliki oleh (UBD) dan masyarakat pada umumnya juga bisa menjadi tenant yang bisa menggunakan aplikasi ini. Metode Penelitian yang digunakan yaitu menggunakan pendekatan secara terstruktur dengan menggunakan pengembangan sistem yaitu metode waterfall. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi penjualan online yang membantu memasarkan produk baik yang dimiliki oleh UBD maupun masyarakat pada umumnya. Dengan adanya Bina Darma Niaga dapat memberikan kemudahan kepada UBD dan masyarakat pada umumnya dalam memasarkan produknya lebih luas selain menjual ditempatnya sendiri.

Kata kunci: Internet, Waterfal, UBD

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan pengguna teknologi internet seperti dapat berkomunikasi dengan seseorang yang lain, memberikan informasi yang bermanfaat bagi orang lain, menemukan informasi yang diberikan orang lain, atau bahkan menjual dan membeli produk-produk tertentu serta memudahkan perluasan dan pengembangan bisnis. Sekarang ini internet bisa diakses di mana saja dan kapan saja. Hal ini dikarenakan banyaknya akses yang memungkinkan untuk menggunakan internet(3). Dengan kemudahan teknologi internet seperti ini, dan dengan semakin meningkatnya jumlah pengguna internet di dunia maka sangat dipastikan bahwa pembangunan sebuah aplikasi penjualan berbasis web dapat dijadikan sebagai solusi untuk dapat meningkatkan pemasaran produk pada suatu instansi serta meningkatkan nilai penjualan dibandingkan dengan sistem transaksi jual beli yang hanya bisa dilakukan dengan tatap muka.

Menurut data yang diambil dari www.internetworldstats.com, jumlah pengguna teknologi internet, secara global maupun di Indonesia, mengalami peningkatan tiap tahunnya. Gambar 1 menunjukkan data dari www.internetworldstats.com mengenai pertumbuhan pengguna internet secara global.

Dengan melihat pertumbuhan pengguna internet diatas, Hal ini menjelaskan adanya sebuah potensi bisnis yang sangat menjanjikan. Universitas Bina Darma (UBD) yang memiliki banyak produk yang dihasilkan oleh civitas akademiknya tetapi penjualannya masih bersifat tatap muka sehingga untuk penjualannya sangat terbatas, dengan membuat sebuah aplikasi online maka akan sangat membantu dalam pemasaran produk tersebut.

Adapun manfaat dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Membantu masyarakat untuk memasarkan produknya dengan cara online selain tatap muka (offline).
2. Sebagai alternatif lain untuk memasarkan produk selain website online lainnya.

INTERNET USAGE STATISTICS

The Internet Big Picture

World Internet Users and Population Stats

WORLD INTERNET USAGE AND POPULATION STATISTICS June 30, 2012						
World Regions	Population (2012 Est.)	Internet Users Dec. 31, 2000	Internet Users Latest Data	Penetration (% Population)	Growth 2000-2012	Users % of Table
Africa	1,073,380,925	4,514,400	167,335,676	15.6 %	3,606.7 %	7.0 %
Asia	3,922,066,987	114,304,000	1,076,681,059	27.5 %	841.9 %	44.8 %
Europe	820,918,446	105,096,093	518,512,109	63.2 %	393.4 %	21.5 %
Middle East	223,608,203	3,284,800	90,000,455	40.2 %	2,639.9 %	3.7 %
North America	348,280,154	108,096,800	273,785,413	78.6 %	153.3 %	11.4 %
Latin America / Caribbean	593,688,638	18,068,919	254,915,745	42.9 %	1,310.8 %	10.6 %
Oceania / Australia	35,903,569	7,620,480	24,287,919	67.6 %	218.7 %	1.0 %
WORLD TOTAL	7,017,846,922	360,985,492	2,405,518,376	34.3 %	566.4 %	100.0 %
NOTES: (1) Internet Usage and World Population Statistics are for June 30, 2012. (2) CLICK on each world region name for detailed regional usage information. (3) Demographic (Population) numbers are based on data from the US Census Bureau and local census agencies. (4) Internet usage information comes from data published by Nielsen Online , by the International Telecommunications Union , by GfK , local ICT Regulators and other reliable sources. (5) For definitions, disclaimers, navigation help and methodology, please refer to the Site Surfing Guide . (6) Information in this site may be cited, giving the due credit to www.internetworldstats.com . Copyright © 2001 - 2013, Miniwatts Marketing Group. All rights reserved worldwide.						

Gambar 1. Pengguna Internet (4)

Tujuan penelitian ini adalah :

Untuk membuat aplikasi bina darma niaga sebagai alternatif untuk memasarkan produk masyarakat.

2. TINJAUAN PUSTAKA, METODE DAN DESAIN

2.1 Tinjauan Pustaka

Adapun penelitian-penelitian yang dijadikan acuan dalam penelitian ini antara lain :

2.1.1 Perancangan dan Pembangunan Aplikasi *E-Commerce* Berbasis Web Pada Toko Radian Bandung

Penelitian ini membuat aplikasi *e-commerce* yang dapat mempermudah *customer* untuk melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempat yang bersangkutan. Aplikasi ini memiliki fitur yang sudah mewakili toko yang bersangkutan ke dalam aplikasi *e-commerce*. Aplikasi ini juga memberikan kemudahan dalam melakukan pembayaran dengan berbagai jenis pembayaran.(6)

2.1.2 Membangun Aplikasi *E-Commerce* di Toko *Street Ideas*

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Sebagai sarana mempermudah konsumen dalam hal mendapatkan informasi barang, melakukan transaksi penjualan, melakukan pemesanan, proses pembayaran, dan proses retur barang.
2. Sebagai sarana mempermudah operator dalam hal kelola data barang, kelola data konsumen, kelola retur dan kelola transaksi.
3. Sebagai sarana mempermudah admin dalam hal kelola data operator, membuat laporan transaksi, dan kelola laporan retur.
4. Sebagai sarana mempermudah pemilik dalam hal manajemen pegawai dan melihat laporan. (1)

2.2 Metode

Metode dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metodewaterfall (2 dan 5), yang meliputi beberapa tahap diantaranya:

- a. *Requirements Analysis definition*
Mengumpulkan kebutuhan secara lengkapkemudian dianalisis dandidefinisikan kebutuhan yang harusdipenuhi oleh program yang akan dibangun.
- b. *System and Software Design*
Desain dikerjakan setelah semua kebutuhan telah dikumpulkan secara lengkap.

c. *Implementation And Unit Testing*

Desain program ini diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang telah dibangun langsung diujicoba secara unit.

d. *Integration and System Testing*

Penyatuan unit-unit ke dalam sebuah program kemudian diujicoba secara keseluruhan (sistem testing)

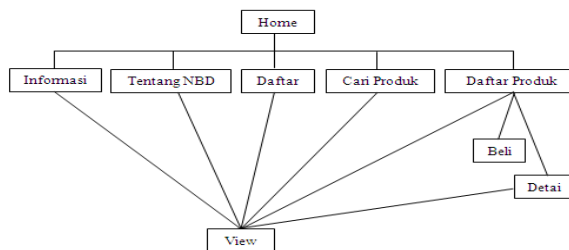
e. *Operation and Maintenance*

Mengoperasikan program di lingkungannya dan setelah itu melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

2.3 Desain

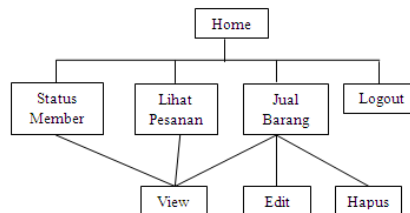
Desain struktur dibuat untuk memudahkan dalam pemakaian aplikasi ini (7), adapun strukturnya terbagi menjadi 3 bagian yaitu :

a. Struktur menu pengunjung



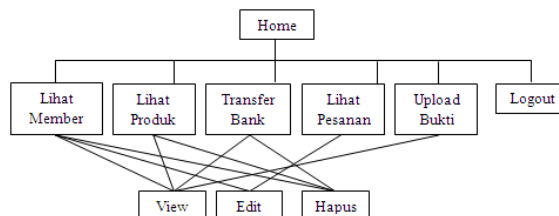
Gambar 2. Struktur menu pengunjung

b. Struktur menu member



Gambar 3. Struktur menu member

c. Struktur menu admin



Gambar 4. Struktur menu admin

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan penelitian ini adalah :

3.1 Hasil

Bedasarkan metode dan desain menu yang telah dibuat, adapun tampilan *home* dari aplikasi ini seperti gambar dibawah ini :



Gambar 5. Tampilan Home Aplikasi

3.2 Pembahasan

Aplikasi ini memiliki banyak kelebihan dari aplikasi *online* lainnya yaitu :

1. Cukup 1 kali pendaftaran untuk mengunggah suatu produk dan berlaku untuk pengunggahan produk lainnya sehingga tidak perlu mendaftar lagi
2. Memiliki *account* sendiri
3. Bisa mengedit produk yang telah di unggah
4. Sama dengan yang lainnya gratis

4. SIMPULAN DAN SARAN

Adapun simpulan dan saran dari penelitian ini adalah :

4.1 Simpulan

Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu mempromosikan produk dan juga memperluas pasar dari masyarakat yang telah mengunggah produknya di aplikasi ini.

4.2 Saran

Adapun saran untuk pengembangan aplikasi ini antara lain :

- a. Keamanan dalam proses transaksi belanja pada aplikasi ini belum maksimal sehingga perlu dikembangkan dalam keamanannya.
- b. Teknologi *e-commerce* yang terus berkembang, sehingga sistem ini masih memerlukan banyak pengembangan agar tidak tertinggal dengan para pesaing.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Fajri, Rahmat., 2013. *Membangun Aplikasi E-Commerce di Toko Street Ideas*. Universitas Komputer Indonesia
- [2] Hakim, Lukmanul., 2008. *Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP*. Lokomedia, Yogyakarta
- [3] Kienan, Brenda., 2011. *Small Business Solutions E-Commerce*. Alex Media Komputindo, Jakarta
- [4] Internet World Stats, 2012. *Internet Usage Statistics The Internet Big Picture World Internet Users and Population Stats*. <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>. [diakses 10 Juni 2013]
- [5] Nugroho, Bunafit., 2008. *Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL*. Gava Media, Yogyakarta
- [6] Pratama, Satria Aji., 2011. *Perancangan dan Pembangunan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Pada Toko Radian Bandung*. Universitas Komputer Indonesia
- [7] Simarmata, 2006. *Basis Data*. Andi, Yogyakarta