

Penerapan *E-commerce* Penjualan Bunga di Tanah Karo Dengan Konsep C2C Berbasis Android

Agita Sheren Barus¹, Indra M Sarkis Simamora², Surianto Sitepu³, Yolanda Rumapea⁴,
Arina Prima Silalahi⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Methodist Indonesia

ABSTRACT

Histori Artikel:

Received, June 11, 2019

Revised, Aug 6, 2019

Accepted, Apr 23, 2020

Keywords:

E-commerce,
Marketplace,
Customer to Customer,
Android.

Dalam Penjualan Bunga di Tanah Karo diperlukan suatu perkembangan dalam menjual bunga dengan upaya agar pelanggan dapat memesan jasa atau barang secara *online* tanpa harus datang ke lokasi. Sistem penjualan bunga yang sedang berjalan di Tanah Karo masih belum efektif, yaitu sulit untuk mempromosikan bunga yang dijual karena tidak adanya media bagi mereka untuk memperkenalkan bunga kepada masyarakat di Tanah Karo atau diluar Tanah Karo sehingga tingkat pendapatan penjual ini tidak mengalami kenaikan ataupun penurunan. Selain itu pemilihan jenis bunga juga harus mempertimbangkan stok dan penukaran bunga sejenis atau mengganti pesanan paket dengan paket bunga yang seharga. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah penjual dalam mengelola informasi pemesanan, pengelolaan data pelanggan, memberikan kualitas pelayanan keluhan pelanggan dan promosi. Hasil penelitian yang diperoleh adalah Penjualan Bunga di Tanah Karo dapat mempermudah penjual dalam memasarkan bunga yang dijual secara online. Sistem yang akan dibangun adalah berbasis *android*.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Koresponden:

Agita Sheren Barus,
Faculty of Computer Science,
Universitas Methodist Indonesia, Medan,
Jl. Hang Tua No.8, Medan - Sumatera Utara.
Email: agitabarus0674@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Tingkat kebutuhan bunga di Indonesia belakangan ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan khususnya bunga yang ada di Tanah Karo. Itulah sebabnya *E-commerce* penjualan bunga di Tanah Karo diperlukan. Melihat banyaknya permintaan bunga di daerah Tanah Karo, Medan dan sekitarnya untuk acara-acara istimewa, dan untuk menyampaikan rasa simpati seseorang pada saat suka maupun duka.

Penjual bunga di Kabupaten Karo sulit untuk mempromosikan bunga yang dijual oleh mereka karena tidak adanya media bagi mereka untuk memperkenalkan bunga yang dimiliki oleh mereka kepada masyarakat baik itu di Tanah Karo atau di luar Tanah Karo itu sendiri sehingga tingkat pendapatan dari penjualan bunga di Kabupaten ini tidak mengalami kenaikan atau bahkan penurunan.

Selain itu, sistem yang sedang berjalan saat ini, pelanggan selalu memesan paket maupun karangan bunga untuk acara-acara yang sering mereka lakukan. Misalnya: kematian, ziarah, pernikahan, ulang tahun dan lain sebagainya. Hal ini memakan waktu yang lama, serta pencatatan transaksi penjualan menjadi rumit dan layanannya lambat.

Dalam dunia modern ini, *electronic commerce* telah memberikan pengaruh yang besar terhadap pertumbuhan tata sosial dan ekonomi masyarakat. *Electronic commerce* telah menjadi bagian terpenting dari sektor bisnis khusus dan umum. Hal ini memang diakui karena dengan adanya *Electronic commerce* ini, biaya operasional bisa dikurangi agar bisa bersaing dan berjuang dengan semakin banyaknya permintaan yang mengharuskan pelayanan yang cepat dan akurat[1]. *E-commerce* merupakan sebuah transaksi jual beli yang terjadi melalui sistem elektronik seperti internet atau jaringan komputer lainnya[2]. *E-commerce* melibatkan pertukaran data elektronik dan sistem pengumpulan data otomatis [3]. Jenis-Jenis *E-commerce* berdasarkan sifat transaksinya, yaitu sebagai berikut: *Business-to-business* (B2B) *E-commerce* yang diterapkan saat ini merupakan tipe *E-commerce* tipe ini meliputi transaksi IOS antar organisasi yang dilakukan di electronic market. *Business-to-consumer* (B2C) Ini merupakan transaksi eceran dengan pembeli perorangan[4]. *Consumer-to-consumer* (C2C) dalam kategori ini, seorang konsumen menjual secara langsung ke konsumen lainnya. *Consumer-to-business* (C2B) Termasuk ke dalam kategori ini adalah perseorangan yang menjual produk atau layanan ke organisasi, dan perseorangan yang mencari penjual, berinteraksi dengan mereka dan menyepakati suatu transaksi.

Customer to Customer merupakan interaksi yang dilakukan oleh satu pelanggan kepada pelanggan lain dengan cara yang berpotensi mengubah perilaku pembelian atau berinteraksi dengan orang lain [5]. Contoh portal *E-commerce* yang menerapkan konsep C2C adalah *e-bay*, tokopedia dan olx. Pengelolaan hubungan antar pelanggan/*Customer Relationship Management* (CRM) merupakan strategi yang dibangun untuk menguatkan hubungan pelanggan. CRM dilihat tidak hanya dari barang atau jasa, tetapi dari filosofi bisnis yang bertujuan untuk memaksimalkan nilai pelanggan jangka panjang.

Marketplace adalah wadah komunitas bisnis interaktif secara elektronik yang menyediakan pasar dimana perusahaan dapat ambil andil dalam B2B *E-commerce* dan atau kegiatan *e-business* lain. *Marketplace* dapat dikatakan sebagai gelombang kedua pada *E-commerce* dan memperluas kombinasi dari bisnis konsumen (B2B,B2C dan C2C) kedalam B2B. Inti penawaran dari *marketplace* adalah mempertemukan pembeli dan penjual sesuai dengan kebutuhan dan menawarkan efisiensi dalam bertransaksi[6]–[8].

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang didalam operation system, perangkat yang berada di tengah . Android membuat aplikasi yang bersifat open source sehingga pengguna dapat membuat tampilan yang mereka inginkan. mulanya, Google Inc. membeli Android Inc, merupakan hal yang baru dalam pembuat software untuk telepon genggam dan telepon pintar. Beberapa hal untuk memajukan android, dibuat sistem yang dinamakan *Open Handset Alliance*, konsorsium dari berbagi perusahaan *hardware* dan *software* dalam telekomunikasi, termasuk beberapa merk terkenal[9].

MySQL adalah sebuah aplikasi *Relational Database Management Server* (RDBMS) bersifat *open source* yang memungkinkan data diakses dengan cepat oleh banyak pemakai secara bersamaan dan juga memungkinkan pembatasan akses pemakai berdasarkan *privilege* (hak akses) yang diberikan. MySQL menggunakan bahasa SQL (*Structured Query Language*) yang merupakan bahasa standar pemograman database[10]. MySQL dipublikasikan sejak tahun 1996, akan tetapi sebenarnya sudah dikembangkan sejak tahun 1979[11]. MySQL telah memenangkan penghargaan *Linux Journal Reader's Choice Award* selama tiga tahun. MySQL sekarang tersedia di bawah lisensi *open source*, tapi ada juga lisensi untuk menggunakan MySQL yang bersifat komersial. Keunggulan dari MySQL adalah bersifat *open source*, sistem *software*-nya tidak memberatkan kerja *server* atau komputer karena dapat bekerja di background

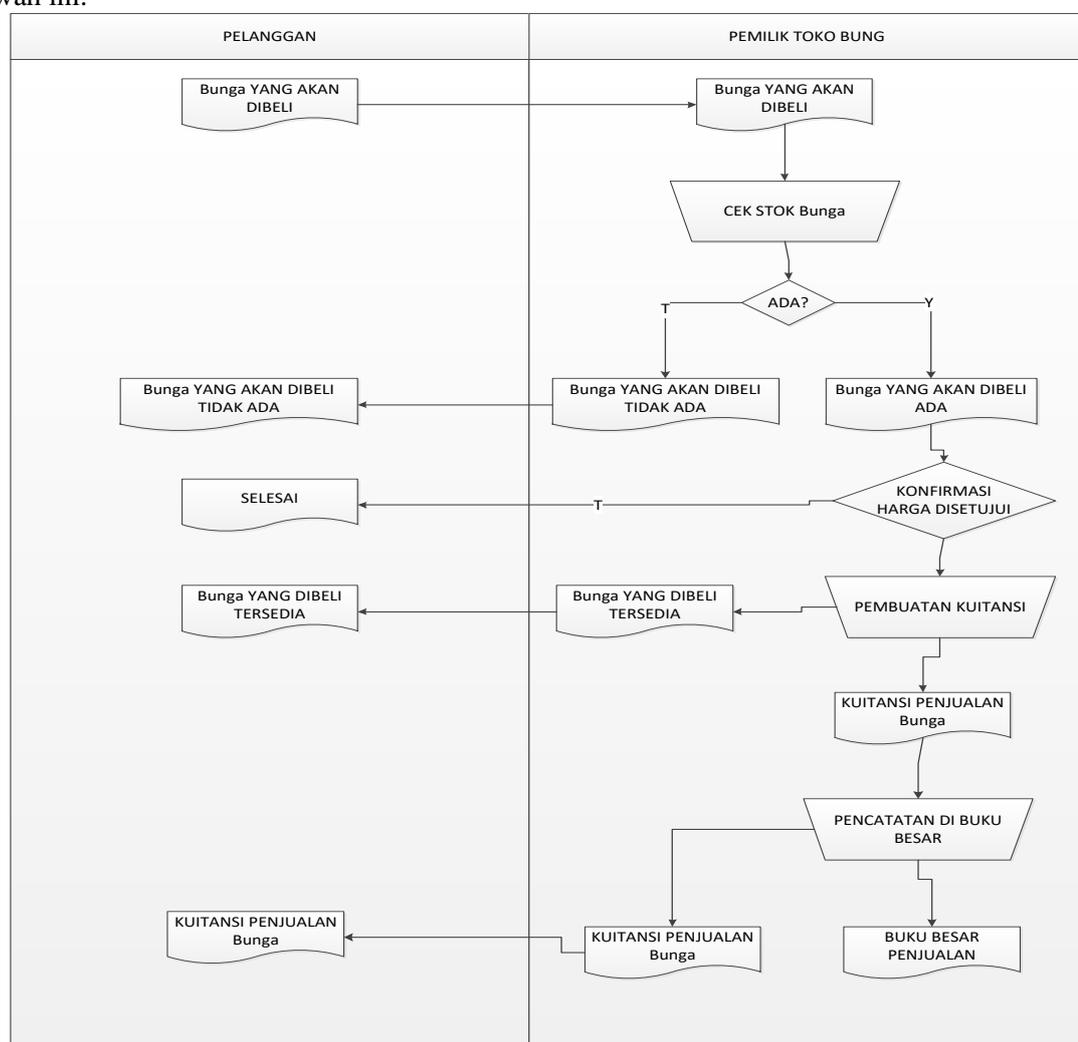
Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, dengan menggunakan teknologi informasi *E-commerce* dengan konsep *marketplace*, akan dibuat aplikasi *marketplace* untuk menjual bunga yang ada di Kabupaten Karo. Hal tersebut dapat mengakomodir penjual dengan pembeli bunga agar dapat bertransaksi dengan lebih efektif dalam transaksi penjualan bunga.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Analisis Sistem

Dalam penyajian informasi pada sistem manual masih sering terjadi adanya kesalahan dan kerancuan. Informasi yang dihasilkan tidak dapat langsung digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Sistem manual memiliki beberapa kelemahan dalam hal informasi seperti pelanggan harus datang ke toko bunga di Tanah Karo untuk melihat bunga yang tersedia. Kemudian penjual bunga memberitahukan kepada konsumen stok bunga yang akan dibeli. Apabila stok bunga tidak ada maka penjual bunga akan memberitahukan kepada pelanggan bahwa stok bunga tidak tersedia dan konsumen akan disarankan untuk memesan bunga dengan syarat dan ketentuan yang berlaku. Jika ada konsumen langsung membayar dengan harga yang telah ditentukan kemudian pemilik toko membuat/menandatangani kuitansi dan mencatat data bunga terjual ke buku besar. Kuitansi rangkap dua yang telah ditandatangani diarsipkan dan diberikan ke pelanggan sebagai tanda bukti.

Proses Pelanggan yang terjadi pada Toko bunga di Tanah Karo ditampilkan pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Flowmap Proses Pelanggan

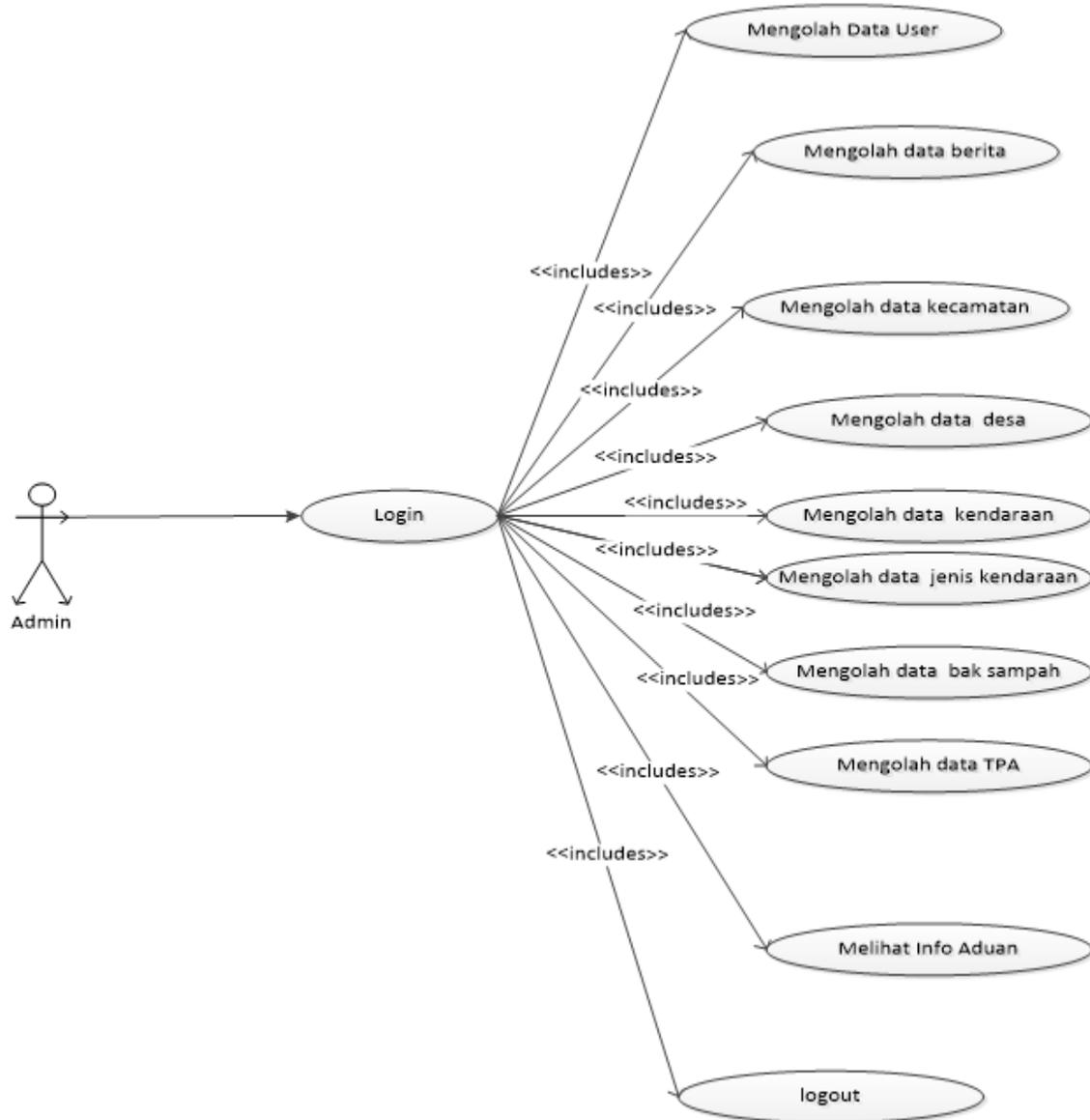
3.2 Perancangan Sistem

Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa yang bertujuan untuk melakukan tahap awal dalam merancang suatu sistem. Perancangan juga merupakan suatu proses pengembangan setelah melakukan analisa kemudian difokuskan pada suatu bentuk perencanaan. Dalam perancangan sistem ini, peneliti merangkum dalam *use case diagram*. *Use case diagram* digunakan untuk menjelaskan apa yang dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa

saja yang berinteraksi dengan sistem. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan interaksi antar user sebuah sistem dengan sistem itu sendiri. Perancangan sistem dilakukan setelah mendapatkan gambaran jelas mengenai apa yang harus dikerjakan.

a. *Use case diagram* Admin

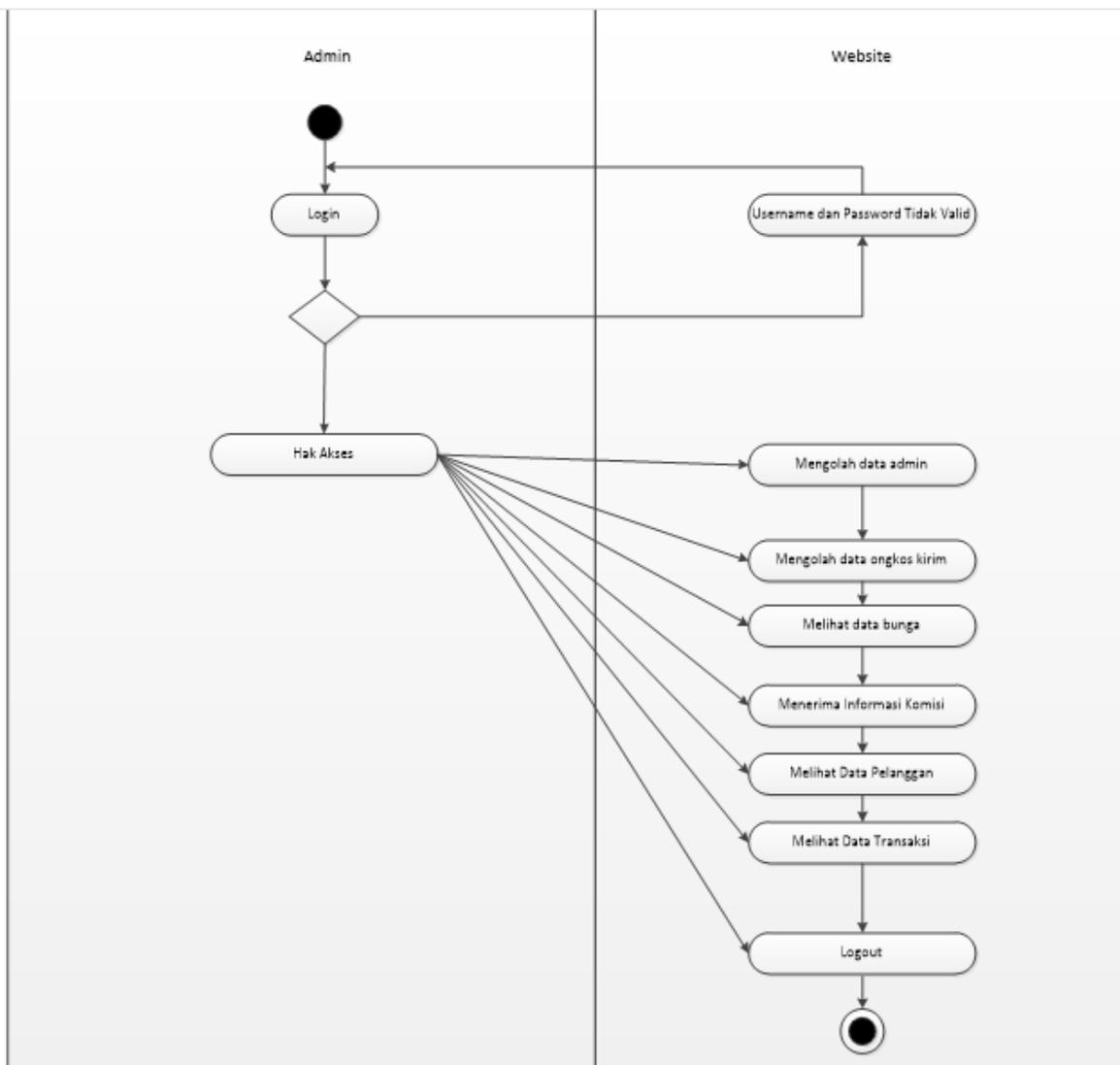
Use case diagram admin adalah diagram yang menggambarkan kegiatan aktor admin dalam aplikasi yang akan dibangun. *Use case diagram* admin ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. *Use case diagram* admin

b. *Activity Diagram* Akun Admin

Activity ini adalah *activity* yang menjelaskan apa saja tugas dari seorang admin dalam *web server*. Admin terlebih dahulu harus login untuk masuk ke halaman akun admin. Setelah login admin dapat melakukan tugas seperti mengolah data admin, mengolah data ongkos kirim, melihat data bunga, menerima informasi komisi, melihat data Pelanggan, melihat data transaksi, dan logout dari sistem. Gambar *Activity Diagram* Akun Admin pada Gambar 3 berikut.



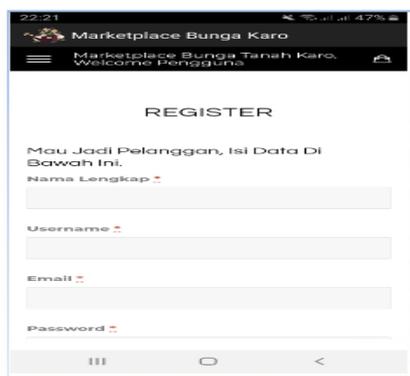
Gambar 3. Activity Diagram Akun Admin

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa sebuah sistem *e-commerce* penjualan bunga di Tanah Karo. Berikut tampilan halaman sistem :

- a. Tampilan Pendaftaran Pelanggan

Tampilan ini berfungsi untuk Menginput data pelanggan yang baru dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Tampilan Pendaftaran Pelanggan

b. Tampilan Data Transaksi

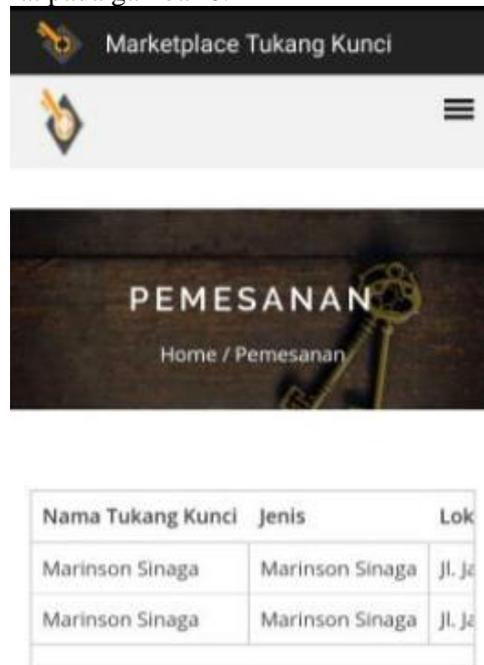
Tampilan data pemesanan dan pelanggan harus mengkonfirmasi pemesanan dari pelanggan. Tampilan menampilkan data transaksi dapat dilihat pada gambar 5



Gambar 5. Tampilan Data Transaksi

c. Tampilan Data Pemesanan

Tampilan tampilan data pemesanan adalah Tampilan yang ditampilkan untuk Tukang Kunci melihat pemesanan yang sudah dipesan oleh pemesanan. Tampilan rancangan *user interface* data pemesanan dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Data Pemesanan

d. Tampilan *Form* Pembayaran

Pelanggan menginput data pembayaran terhadap pemesanan yang baru. *Form* pembayaran dapat dilihat pada Gambar 7.

Gambar 7. Tampilan Form Pembayaran

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan yang telah dibuat maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem yang dibangun dapat mempermudah penjualan bunga di Tanah Karo dalam memasarkan bunga yang dijual secara *online*, dan sistem yang dibangun dapat memberikan kemudahan kepada penjual bunga dalam melihat hasil laporan transaksi pemesanan bunga.

REFERENSI

- [1] M. Efriyanti, dkk., “Analisis Implementasi Electronic Commerce Untuk Meningkatkan Omset Penjualan Butik Mery Berbasis Web Mobile”, Jurnal Signaling STMIK Pringsewu, Volume 7 No 2 September 2018
- [2] IPS. Almantara, dkk., “Sistem Informasi Penyewaan Kendaraan Bermotor Customer to Customer (C2C)”, MERPATI VOL.5, NO. 3, DESEMBER 2017
- [3] Febri Nova Lenti, “Rekayasa Proses Bisnis Pada E-Commerce B2B–B2C Menggunakan Sistem Afiliasi”, Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO) – Vol. 2, No. 1, Februari 2017
- [4] S. Handayani, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *E-commerce* Studi Kasus Toko Kun Jakarta”, ILKOM Jurnal Ilmiah Volume 10 Nomor 2 Agustus 2018
- [5] S. Maryam, S. Wahyuningsih, “Pengaruh Transaksi C2C Commerce Terhadap Perilaku Impulsive Buying (Servei Pada Konsumen Pt Shopee International Indonesia)”, Jurnal Komunikasi, Vol 3, No.1, Juni 2018
- [6] D. Apriadi, AY. Saputra. “E Commerce Berbasis *Marketplace* Dalam Upaya Mempersingkat Distribusi Penjualan Hasil Pertanian”. Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi) Vol. 1 No. 2 (2017) 131–136
- [7] Angga, K.P dkk., 2017. “Rancang Bangun Aplikasi *Marketplace* penyedia jasa les private di kota Pontianak Berbasis Web. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi” 2 (5), pp.1-5.
- [8] YAB. Raharjo, dkk., “Rekayasa Kebutuhan Perangkat Lunak *E-Marketplace* Gerobak Kopi”. JUSITI (Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi), Vol.6 No.1 (2017)
- [9] D. Leman, MB. Akbar, “Sistem Informasi Geografis (GIS) Untuk Penanggulangan Kecelakaan Berbasis Android”, IT Journal, Vol. 6 No. 2 Oktober 2018
- [10] HG. Simanullang, AP. Silalahi, “Algoritma Blowfish Untuk Meningkatkan Keamanan Database MySQL”. Jurnal METHODIKA, Vol. 4 No. 1 MARET 2018
- [11] Y. Trimarsiah, M. Arafat, “Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer Akmi Baturaja”. Jurnal Ilmiah Matrik Vol.19 No.1, April 2017: 1-10