

PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE WEB INFORMATION DEVELOPMENT METHODOLOGY(WISDM) (STUDI KASUS: Q-BOT FISHING)

Ahmad Khairudin¹, Mochamad Adhari Adhiguna²

¹Department Of Informatics, Universitas Pamulang, Banten, Indonesia, 15310
e-mail: ¹ahmadkhairudin71@gmail.com

Abstract

Q-Bot Fishing shop is a shop that sells various kinds of adventure equipment such as camping tents, flysheets, sleeping bags etc. The data source that I use uses observational data sources and this shop was founded in 2021. Q-Bot Fishing already uses internet media, namely Instagram and Whatsapp with a total of 70 products. In a month Q-Bot Fishing has sold 200 products, even though it has used Instagram and Whatsapp media marketing is still not optimal and also the Q-Bot Fishing shop in processing product data and sales data still uses the manual input method so errors often occur in terms of inputting data both from inputting product data and from product sales. The system development method uses the Web Information System Development Methodology (WISDM) method, which is a method in system development that aims to make a program quickly and gradually so that it can be immediately evaluated by the user. In addition, WISDM also makes the information system development process faster and easier, especially in situations where user needs are difficult to identify. With the development of this system, an E-commerce application was produced to help the Q-Bot Fishing store manage product data and manage sales reports so that input errors no longer occur. The expected conclusions from the results of designing a website-based sales system at the Q-Bot Fishing store include: With this E-Commerce, sales at the Q-Bot Fishing store will be more optimal. This sales system can make inputting product data easier so that no errors occur in inputting product data, with this sales system it can make sales reports easier so that the data entered will not be stored because it already uses MYSQL database computer storage media.

Keywords : Stores, Products, E-Commerce, Wisdm

Abstrak

Toko Q-Bot Fishing merupakan toko yang menjual berbagai macam alat adventure seperti tenda camping, flysheet, sleeping bag dll. Pada sumber data yang saya pakai ini menggunakan sumber data observasi dan toko ini di dirikan pada tahun 2021 Q-Bot Fishing ini sudah menggunakan media internet yaitu Instagram dan Whatsapp dengan jumlah 70 produk. Dalam perbulan Q-Bot Fishing ini telah menjual produk sebanyak 200 produk, walaupun sudah menggunakan media Instagram dan Whatsapp pemasaran masih belum optimal dan juga toko Q-Bot Fishing dalam mengolah data produk dan data penjualan masih menggunakan metode penginputan manual sehingga sering terjadinya kesalahan dalam hal penginputan data baik dari penginputan data produk maupun dari hasil penjualan produk. Metode pengembangan sistem menggunakan metode Web Information System Development Methodology (WISDM) yaitu merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Selain itu WISDM juga membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah, terutama pada keadaan kebutuhan pemakai sulit untuk diidentifikasi. Dengan adanya pengembangan sistem ini, dihasilkan sebuah aplikasi E-commerce untuk membantu toko Q-Bot Fishing dalam mengola data produk dan mengelola laporan penjualan sehingga tidak lagi terjadi kesalahan dalam penginputan. Kesimpulan yang di diharapkan dari hasil

perancangan sistem penjualan berbasis website pada toko Q-Bot Fishing antara lain: Dengan adanya E-Commerce ini maka penjualan pada toko Q-Bot Fishing menjadi lebih optimal, Sistem penjualan ini dapat membuat penginputan data produk menjadi lebih mudah sehingga tidak terjadi kesalahan dalam menginputkan data produk, dengan adanya sistem penjualan ini dapat membuat laporan penjualan menjadi lebih mudah sehingga data yang dimasukan tidak akan bertumpuk karena sudah menggunakan media penyimpanan komputer database MYSQL.

Kata Kunci: Toko, Produk, *E-Commerce*, Wisdm

1. PENDAHULUAN

E-Commerce sendiri yaitu suatu perangkat teknologi yang dinamis, meliputi aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan suatu komunitas melalui transaksi elektronik, yang menyelenggarakan pertukaran elektronik barang. Dengan adanya E-commerce masyarakat dan para pedagang dapat lebih di mudahkan dalam hal melakukan kegiatan jual beli dan transaksi pengiriman barang secara lebih efektif dan lebih efisien. Toko Q-Bot Fishing merupakan toko yang menjual berbagai macam umpan ikan, racikan perangsang ikan dan peralatan mancing, dalam memasarkan produk toko Q-Bot Fishing sudah memanfaatkan teknologi informasi yaitu internet.

Media yang digunakan ialah media *Facebook*, *instagram* dan juga media *whatsapp*. Permasalahan yang di hadapi oleh toko ini adalah masih sulit dalam manajemen produk yang di jual apabila hanya menggunakan aplikasi *whatsapp*, *instagram* dan *Facebook*. Toko ini memerlukan suatu sarana atau layanan penjualan berbasis website untuk bisa memenuhi kebutuhan pelanggan dalam membantu toko untuk dapat memudahkan penjualan dengan mudah, seperti melakukan proses transaksi, memasarkan produk dan juga melakukan pembayaran dengan mudah. Dalam pengembangan website e-commerce pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode WISDM dalam pengembangannya.

WISDM (*Web Information System Development Methodology*) yaitu merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Sedangkan untuk perancangan pengembangan sistem ini

menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) dengan menyertakan *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah diharapkan dengan adanya e-commerce berbasis website ini dapat meningkatkan jangkauan pemasaran dan kemudahan akses informasi yang diberikan kepada pelanggan dan dapat di implementasikan dengan baik oleh Q-Bot Fishing guna untuk mempromosikan produk dan juga dapat mempermudah dalam manajemen produk yang di jual.

2. METODE

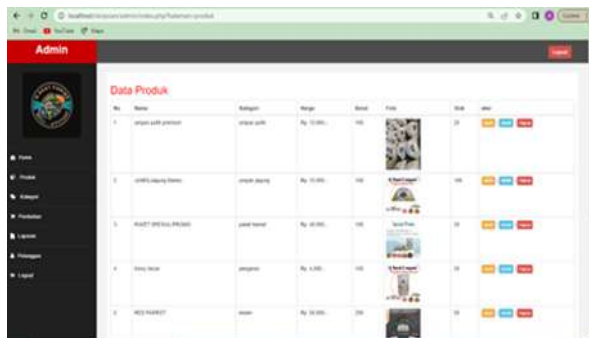
Dalam pengembangan website e-commerce pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode WISDM dalam pengembangannya. WISDM (*Web Information System Development Methodology*) yaitu merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Selain itu WISDM juga membuat proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan lebih mudah, terutama pada keadaan kebutuhan pemakai sulit untuk diidentifikasi. Sedangkan untuk perancangan pengembangan sistem ini menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) dengan menyertakan *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah diharapkan dengan adanya e-commerce berbasis website ini dapat meningkatkan jangkauan pemasaran dan kemudahan akses informasi yang diberikan kepada pelanggan dan dapat di implementasikan dengan baik oleh Q-Bot Fishing guna untuk mempromosikan produk dan juga dapat mempermudah dalam manajemen produk yang di jual.

3. HASIL

Implementasi sistem merupakan proses yang dilakukan setelah tahapan perancangan sistem

selesai dilaksanakan. Tujuan tahapan ini adalah

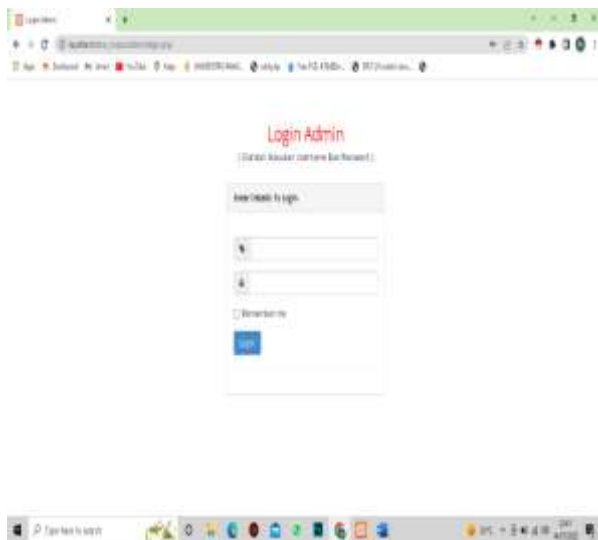


untuk mewujudkan hasil dari perancangan sistem yang sudah dilakukan sehingga tahap implementasi juga dilakukan pengujian yang bertujuan untuk menemukan kekurangan dalam sistem yang dibuat yang selanjutnya dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan

1. Implementasi Sistem Interface

Sistem Interface Admin

a. Halaman Login



Pada Halaman ini adalah halaman login admin yaitu sebelum mau masuk ke dalam menu halaman admin sebaiknya admin login terlebih dahulu.

b. Halaman Dashboard Admin

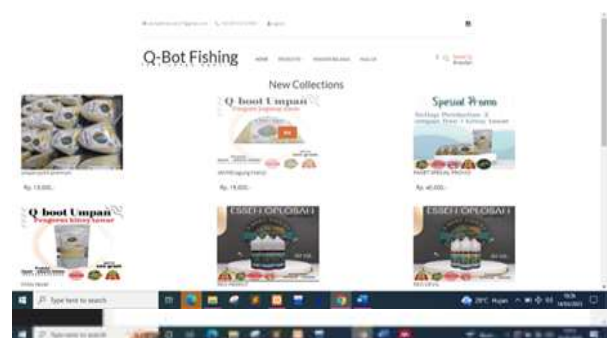
Setelah melakukan login berhasil langsung masuk ke dalam halaman admin

c. Halaman Menu Produk

Pada Halaman Menu Produk yaitu halaman yang menampilkan semua data produk yang sudah di input oleh admin. Pada halaman ini juga

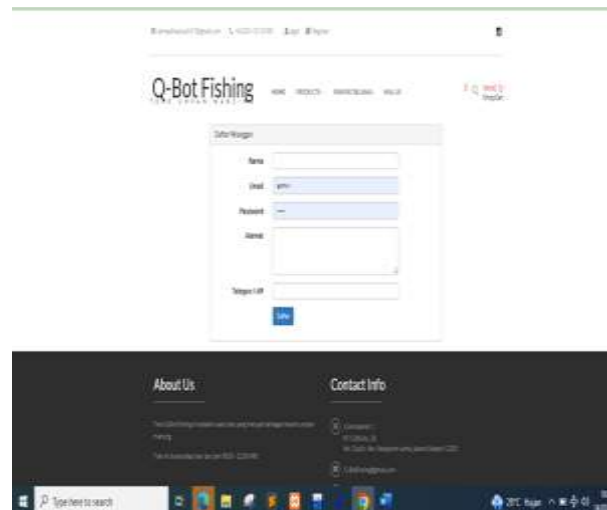
- Sistem Interface Pelanggan

a. Halaman dashboard



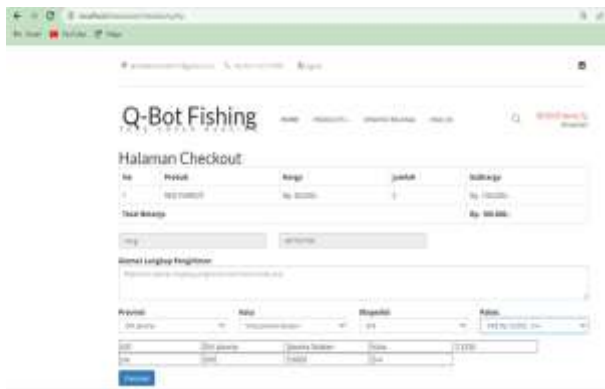
Pada halaman ini yaitu halaman tampilan awal pada website toko online Q-Bot Fishing. Pada halaman ini *customer* hanya bisa melihat produk pada toko Q-Bot Fishing, jika ingin melakukan transaksi maka harus login terlebih dahulu.

b. Halaman Daftar Pelanggan



Pada halaman ini jika customer belum mempunyai akun maka harus melakukan pendaftaran yaitu dengan cara menginputkan nama, email, password, alamat, telepon jika sudah maka klik daftar maka akan secara otomatis akan terdaftar dan akan mempunyai akun.

c. Halaman CheckOut



Pada halaman ini yaitu halaman checkout yaitu menampilkan produk yang sudah dipilih dan pada halaman ini juga dapat menginputkan alamat yang dituju, memilih provinsi, kota, ekspedisi, paket jika sudah benar maka langsung klik lanjut.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang di harapkan dari hasil perancangan system penjualan berbasis web pada toko Q-Bot Fishing antara lain:

- a. Dengan adanya E-Commerce ini maka penjualan pada toko Q-Bot Fishing menjadi lebih optimal
- b. Sistem penjualan ini dapat membuat penginputan data produk menjadi lebih mudah sehingga tidak terjadi kesalahan dalam menginputkan data produk.
- c. Dengan adanya sistem penjualan ini dapat membuat laporan penjualan menjadi lebih mudah sehingga data yang dimasukan tidak akan bertumpuk karena sudah menggunakan media penyimpanan komputer database MYSQL.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Pranoto, SE, MM., selaku ketua Yayasan Sasmita Jaya, yang telah memberikan tempat untuk mencari ilmu.
2. Dr. E. Nurzaman AM, M.M., M.Si selaku Rektor Universitas Pamulang.
3. Dr.Ir.H.Sarwani, M.T.M.M., Selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika Universitas Pamulang

4. Ahmad Udin Zaelani, S. Kom, M. Kom. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Pamulang.
5. Mochamad Adhari Adiguna, S.ST., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing
6. Orang Tua yang selalu mendoakan dan memberikan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Keluarga Besar selalu mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Nur Fariyah yang selalu ada waktu untuk menemani penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini .
9. teman teman yang lainnya yang telah memberikan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada Toko Q-Bot Fishing yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di tempat tersebut.
11. Perpustakaan unpm yang sudah menyediakan tempat dan fasilitas seperti buku, contoh skripsi yang dapat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurahman, M.(2018). Sistem Informasi Pengolahan Data Balita Berbasis Website Pada. Indonesian Journal on Information System Volume 3 Nomor 2 |, 85-92.
- [2] Adri, M. (2018). Bootstrap 4 Designing Awesome Responsive Website. Yogyakarta: ANDI.
- [3] Agustin, H. (2018). Sistem Informasi Manajemen Menurut Prespektif Islam. slamic Banking and Finance Volume 1 Nomor 1, 63-70.
- [4] Andih Muhamad Rofi, R. A. (2022). Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Sepatu OS Dengan Metode Waterfall. OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science Volume1, No.02, 81-90.
- [5] Andriasari, S. (2017). Pengembangan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Wisdm (Web Information System Developmnet methodology)(Studi Kasus: Pt. Sinar Jati Meubel Bandar Lampung). Jurnal Cendikia Vol. 14 No. 2, 8-15.
- [6] Anggraini, Y. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter

- (Studi Kasus : Orbit Station). Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI) Vol. 1, No. 2, 64-70.
- [7] Chan, S. (2017). Membuat Aplikasi Database dengan PowerBuilder 12.6 dan MySQL. Jakarta: PT Elex Komputindo.
- [8] Destiningrum, M. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). Jurnal TEKNOINFO, Vol. 11, No. 2, 30-37.
- [9] Dicki Raliandri Tio, L. A. (2018). Analisis Dan Perancangan Sistem E-Commerce Pada Sheilla Distro Pontianak. Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi, 580-584.
- [10] EMS, T. (2016). PHP 5 dari Nol. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [11] Haerulah, E. (2017). Aplikasi E-Commerce penjualan Souvenir Pernikahan Pada Toko "Xyz". Jurnal Prosisko Vol.4 No.1, 43-47.
- [12] Helmi Fauzi Siregar, Y. H. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. Jurnal Teknologi Informasi Vol.2, No.2, 113-121.
- [13] Hermawan, A. (2018). Perancangan E-Commerce Pada Pt. Adtronic Indonesia. Jurnal Teknologi Informatika & Komputer | Vol. 4, No. 2, 90-97.
- [14] Hermiati, R. (2021). Pembuatan E-Commerce pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php dan Database Mysql. Jurnal Media Infotama Vol.17 No. 1, 54-66.
- [15] Huda, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. SYSTEMATICS, Vol. 1, No.2, 81-88.
- [16] Indrajani, S. M. (2015). DATABASE DESIGN. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [17] Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). JTI, Vol 9 No.1, 50-57.
- [18] Lumbanraja, H. D. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK ONLINE MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING PADA SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURYA NUSANTARA. Jurnal TelKa, Volume 8, 9-18.
- [19] Ma'mur, M. (2020). SISTEM INFORMASI MONITORING DOSEN MENGGUNAKAN CODE IGNITER. Jurnal Cendikia Vol. 20. No.1, 488-492.
- [20] Novendri, M. S. (2019). APLIKASI INVENTARIS BARANG PADA MTS NURUL ISLAM. L E N T E R A D U M A I, Volume 10, Nomor 2, 46-57.
- [21] Nursar, S. R. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online. Jurnal TAM (Technology Acceptance Model) Volume 8, No2, 107-116.
- [22] Putra, A. B. (2019). Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun). Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi, 81-85.
- [23] Rafi, M. Y. (2021). Pengujian White Box Testing Menggunakan Teknik Loop Testing pada Aplikasi Sistem Informasi Perpustakaan (Studi Kasus SMKN 3 Kota Tangerang Selatan). Scientia Sacra: Jurnal Sains, Teknologi dan Masyarakat Vol. 1 No. 3, 214-221.
- [24] Ridwan Sanjaya, S. H. (2017). RANCANG BANGUN WEBSITE PROFIL HOTEL AGUNG PRABUMULIH MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP. Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI) Vol 7 No 2, 57-64.
- [25] Simanullang, H. G. (2021). Membangun Aplikasi M-Nelayan Berbasis Android Pada Dinas Kelautan Dan Perikanan Provinsi Sumatera Utara. Majalah Ilmiah Methoda Volume 11, Nomor 1, 40-47.
- [26] William, W. (2020). Penerapan Electronic Customer Relationship Management (E-Crm) Dalam Upaya Meningkatkan Pendapatan Penjualan Pada Pt. Cipta Aneka Buah. Jurnal IDEALIS Vol. 3 No. 1, 20-25.