

Website Madu Rimba

by Cek Turnitin

Submission date: 09-Nov-2023 11:15PM (UTC-0700)

Submission ID: 2223662695

File name: ARTIKEL_E-COMMERCE.doc (6.93M)

Word count: 2106

Character count: 13377

PENERAPAN WEBSITE E-COMMERCE MADU RIMBA MENGGUNAKAN CMS WORDPRESS DI PT TRAVELING MEDIA NETWORK

Jauharul Maknunah¹⁾, Dhiya Ulhaq Dazakiyyah²⁾ Sujito³⁾

¹⁾Sistem Informasi, STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang 1)
email: jauharul@stimata.ac.id

²⁾ Sistem Informasi, STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang 2)
email: dhiya_19310003@stimata.ac.id

³⁾ Teknik Informasi, STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang 3)
email: ojitstimata@gmail.com

The development of technology that has existed to date, all activities can be carried out with the help of the internet, one of which is buying and selling activities that can be done through an e-commerce. There are so many advantages to using e-commerce as a place of buying and selling from the seller's and buyer's side of them, we can sell our products without renting a place to sell, we can buy a product with a fairly long distance without having to go to the place, we also can increase sales by reaching more and wider buyers.

Development of an E-commerce website selling honey which was carried out at the office of PT. Traveling Media Network is an effective application of technological developments for buying and selling activities. This website was created with the aim of selling honey through an e-commerce website.

This e-commerce website was created using a Content Management System (CMS). The honey sales website is called Madurimba. With the creation of an e-commerce website, Madurimba can be used to facilitate the marketing and sale of honey through a website that can reach a wider and more buyer. On the Madurimba website there are features that can facilitate the buying and selling process, such as calculating shipping costs based on the location we input, so we don't need to calculate it again.



Keywords: E-commerce, Content, Management, System, Honey

1. PENDAHULUAN

Teknologi penjualan saat ini tidak hanya dilakukan dengan cara datang ke toko saja tetapi juga menawarkan produknya secara *online*. Penjualan yang dilakukan melalui *online* dapat dilakukan dalam berbagai metode penjualan, antara lain salah satunya yaitu melalui E-Commerce. Salah satu penjual yang menerapkan E-Commerce adalah penjualan madu rimba yang dikelola oleh PT. Travelling Media Network. Dalam melaksanakan penjualan masih dilakukan dengan cara tradisional melalui cara pemesanan. Konsumen harus datang atau pesan terlebih dahulu, sehingga penjualannya kurang lancar dan produk yang ditawarkan kurang dikenal oleh masyarakat. Sebagai solusi untuk membantu mempermudah konsumen dibangun website. Websiter E-commerce madu yang bernama madurimba.com. dibuat menggunakan salah satu cms yaitu wordpress. Website ini

memiliki beberapa fitur seperti cek pemesanan, konfirmasi pembayaran, dan fitur pendukung e-commerce lainnya.

Konten yang terdapat di dalam website ini yaitu, pertama daftar produk itu sendiri, kemudian profil dari Madurimba, dan beberapa informasi yang dapat meyakinkan para customer untuk berbelanja di Madurimba. Website ini dibuat dengan tujuan untuk dapat meningkatkan penjualan madu dengan menjangkau pembeli yang lebih luas dan banyak.

Sistem  Penjualan dapat membantu pelanggan melakukan pemesanan tanpa harus datang ke toko, pihak perusahaan juga dapat mengatasi masalah pengolahan produk, pemesanan sehingga memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mendapatkan informasi (Yuda Irawan, Uci Rahmalisa, Refni Wahyuni dan Yesica evis, 2019). Implementasikan *e-commerce* dapat digunakan sebagai sarana promosi

penjualan dapat diakses dimanapun dan kapanpun, proses pembelian dapat secara langsung.

E-Commerce dapat membantu Outline mengembangkan pangsa pasar yang sudah ada, meningkatkan pelayanan kepada pelanggan sehingga area penjualan dapat diperluas dan pendapatan bertambah (Renaldi Aulia Sani dan Lalang Erawan, 2017).

E-Commerce digunakan untuk mengolah data yang berfungsi memberikan informasi yang dibutuhkan untuk perkembangan usahanya. Salah satu cara yang tepat bagi pembisnis dalam mengembangkan usahanya melalui pemanfaatan komputer dan internet sebagai media pengembangan usaha.. Sistem komputerisasi dan jual beli online dapat dikembangkan lebih luas serta menciptakan jangkauan relasi calon konsumen yang lebih luas (Desi Puspi², Ari, 2015).

Perniagaan E-Commerce dapat dijadikan sebagai alternatif bagi petani sebagai media promosi, komunikasi dan informasi serta dapat memotong rantai distribusi pemasaran hasil pertanian. Manfaat yang dirasakan oleh para petani dan konsumen secara langsung dan tidak langsung memberi pengaruh positif, terutama dari semakin luasnya jalur pemasaran hasil pertanian dapat meningkatkan permintaan produksi serta memacu pengadaan produksi di kalangan petani dan juga harga di tawarkan ke konsumen akan dapat lebih murah sehingga penjualan di hasil pertanian dapat lebih meningkat dan menguntungkan bagi petani. Menurut (Deni Apriadi dan Arie Yandi Saputra, 2017).

2. KAJIAN LITERATUR

Website

Pendapat Arif, Web sebagai salah satu aplikasi isinya berupa dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) dengan memanfaatkan protokol HTTP (hypertext transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser³ (Hasugian, 2018)

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang

masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Bekti, 2015).

E-Commerce

Pendapat Laudon *E-Commerce* merupakan suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis (Shabur Miftah Ma⁵na, Heru Susilo dan Riyyadi, 2015).

Electronic Commerce (E-Commerce) adalah proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer (Ahmadi, Chandra dan Dadang Hermawan, 2013).

Berdasarkan penjelasan da⁸ para ahli tersebut, dapat diartikan bahwa *E-Commerce* adalah salah satu kegiatan transaksi bisnis baik barang dan jasa yang dilakukan secara elektronik¹¹ dengan menggunakan jaringan internet yang dilakukan oleh konsumen melalui sistem elektronik seperti internet, *World Wide Web* (WWW), atau jaringan komputer lainnya.

Content Management System (CMS)

CMS merupakan suatu aplikasi website dengan sifatnya yang generik artinya dalam aplikasi ini ada fitur yang dapat diaktifkan memanipulasi yang dapat diaktifkan dan dimanipulasi sesuai kebutuhan pengguna serta menggunakannya tidak harus ahli pemrograman (Irfan Syamsuddin dan Rini Nur, 2017)

Wordpress

WordPress adalah pada awalnya sebuah aplikasi open source yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog. WordPress dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data (database) yang juga open source. Perkembangan selanjutnya sangat cepat sehingga WordPress berubah menjadi sebuah CMS (Content Management System) karena kemampuannya untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Irfan Syamsuddin dan Rini Nur, 2017)

Unified Modeling Language (UML)

UML adalah bahasa yang dapat digunakan untuk spesifikasi, visualisasi, dan dokumentasi sistem *object-oriented*

software pada fase pengembangan. UML merupakan unifikasi dari metode Booch, OMT, dan notasi Objectory serta ide-ide terbaik metodologi lainnya (Yustina Meisella Kristania dan Firda Dini Yulianti, 2019).

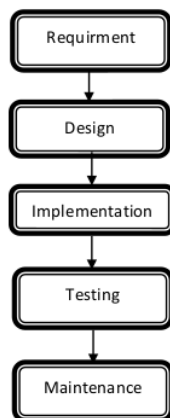
Unified Modeling Language atau singkat menjadi UML adalah standart Bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Rosa, Ariani Sukanto dan Shalahuddin M., 2014).

UML muncul karena adanya kebutuhan pemodel visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML mempunyai beberapa atau sejumlah elemen grafis yang bisa dikombinasikan menjadi diagram. Diagram tersebut akan menggambarkan atau mendokumentasikan beberapa aspek dari sebuah sistem.

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa UML merupakan bahasa yang digunakan membuat untuk mendesain dan menggambarkan arsitektur dalam suatu pemrograman berorientasi objek.

3. METODE PENELITIAN

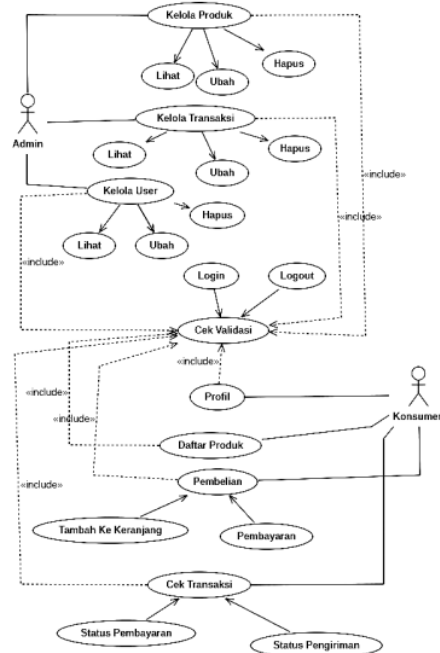
Rancangan kegiatan penelitian disajikan pada gambar 1.



Gambar 1 Rancangan Penelitian

Application Design

Desain aplikasi yang digunakan yaitu menggunakan pemodelan visual UML Usecase Diagram yang ada gambar 2 terdiri dari dua actor yaitu : 1) Admin bertugas sebagai pengelola website dapat melaksanakan login, kelola produk, Kelola transaksi dan logout. 2) Konsumen memiliki hak untuk login, edit profil, lihat produk, cek transaksi dan logout.



Gambar 2 Usecase Diagram E-Commerce

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementation

Rangkaian hasil, uji coba dan evaluasi sistem. Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui fungsionalitas halaman dari sistem yang telah dibuat.

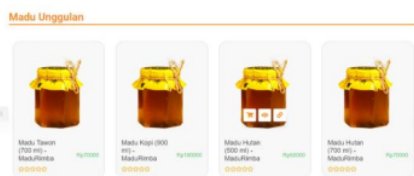
Home Page

Home page adalah halaman awal yang tampil ketika pengunjung mengakses website madurimba.com. Pada home page terdapat beberapa informasi berupa produk pilihan, produk terbaru, informasi singkat tentang website, dan juga *unique selling point*. Ketika kursor diarahkan ke satu produk muncul beberapa tombol yang memiliki

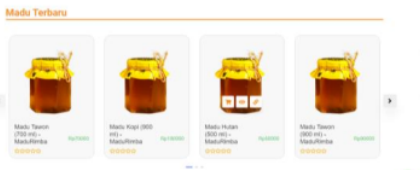
fungsi masing-masing. Untuk tombol dengan ikon keranjang digunakan untuk menambahkan produk ke keranjang, tombol dengan ikon mata untuk melihat informasi singkat produk, dan tombol dengan ikon link untuk menuju detail produk.



Gambar 3 Home Page (Navigation Bar & Banner)



Gambar 4 Home Page (Produk Unggulan)



Gambar 5 Home Page (Produk Terbaru)



Gambar 6 Home Page (SlideShow)



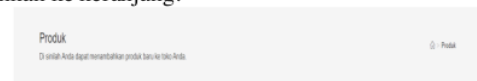
Gambar 7 Home Page (Unique Selling Point)



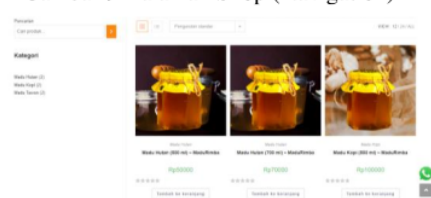
Gambar 8 Home Page (Footer)

Halaman Shop

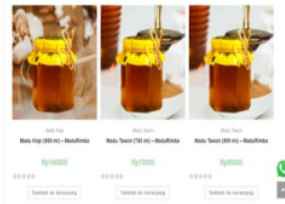
Pada halaman Shop ini berisi daftar produk yang dijual. Terdapat beberapa fitur yang bisa digunakan seperti, pencarian produk di kolom pencarian dan menampilkan produk berdasarkan kategori. Pada setiap produk terdapat informasi singkat seperti nama produk, kategori, dan harga. Dan terdapat tombol Tambah ke keranjang untuk menambahkan ke keranjang.



Gambar 9 Halaman Shop (Navigation)



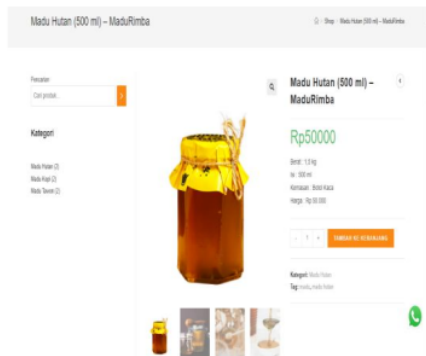
Gambar 10 Halaman Shop (Bagian 1)



Gambar 11 Halaman Shop (Bagian 2)

Halaman Produk

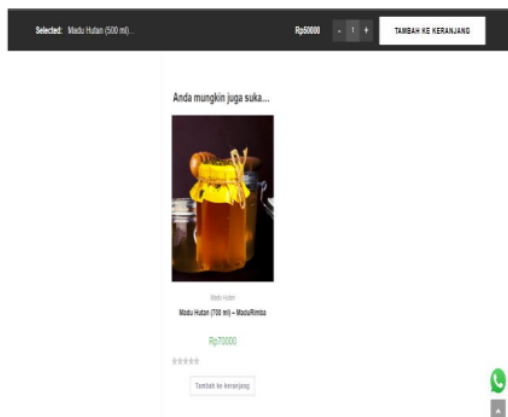
Halaman produk bisa diakses dengan mengklik gambar produk yang terdapat pada halaman shop. Pada halaman ini terdapat detail produk dan juga produk yang terkait.



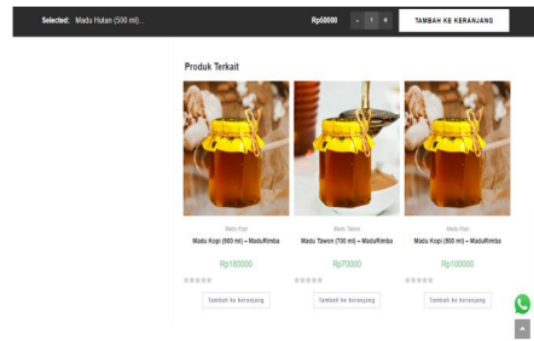
Gambar 12 Halaman Produk



Gambar 13 Halaman Produk (Deskripsi Produk)



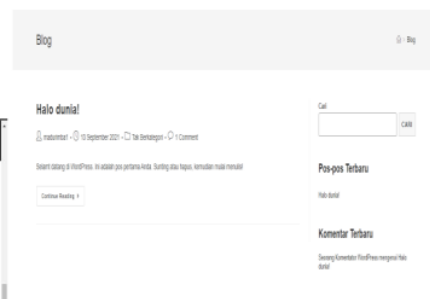
Gambar 14 Halaman Produk (Rekomendasi Produk)



Gambar 15 Halaman Produk (Produk Terkait)

Halaman Blog

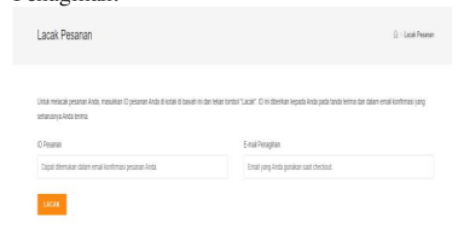
Pada halaman ini digunakan untuk menampilkan artikel yang telah ditulis. Terdapat juga widget di sidebar kanan yaitu kolom pencarian post, informasi singkat pos-pos terbaru, dan komentar terbaru.



Gambar 16 Tampilan Halaman Blog

Halaman Lacak Pesanan

Halaman ini digunakan untuk melacak pesanan dengan memasukkan beberapa informasi seperti, ID Pesanan ,dan E-mail Penagihan.



Gambar 17 Tampilan Halaman Lacak Pesanan

Halaman Konfirmasi Pembayaran

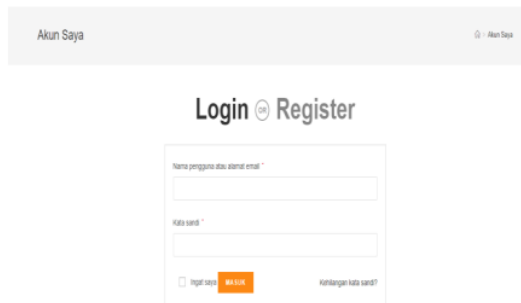
Halaman ini digunakan untuk mengkonfirmasi pembayaran. Ketika tombol diklik maka akan diarahkan ke nomor whatsapp dan langsung muncul format yang digunakan untuk mengkonfirmasi pembayaran.



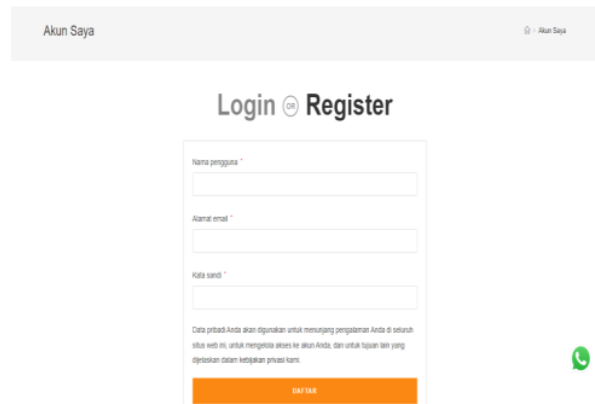
Gambar 18 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman Akun Saya

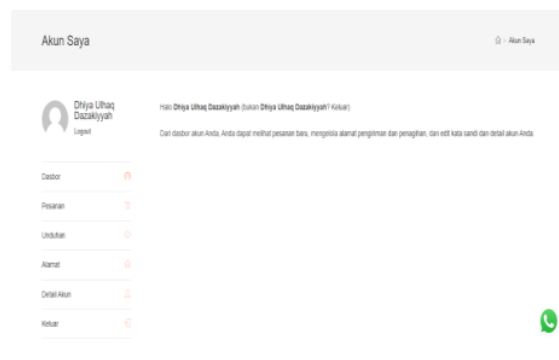
Berisi tentang informasi akun pembeli. Akan tetapi ketika user belum login maka akan diarahkan kepada halaman login, dan jika belum memiliki akun bisa mendaftar dengan akun baru. Pada halaman ini terdapat informasi akun, informasi produk yang dipesan, informasi produk berupa unduhan (seperti gambar), informasi alamat yang digunakan untuk penagihan dan pengiriman, informasi detail akun, dan tombol keluar yang digunakan untuk keluar dari akun yang sedang digunakan.



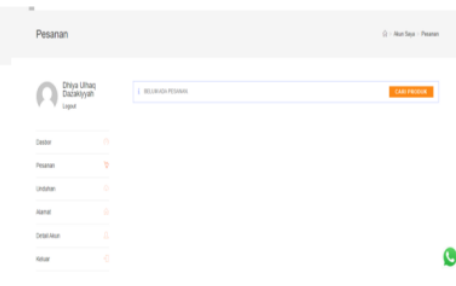
Gambar 19 Halaman Akun Saya (Login)



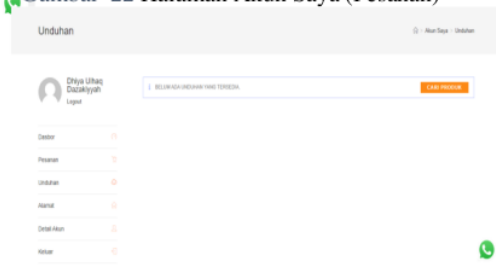
Gambar 20 Halaman Akun Saya (Register)



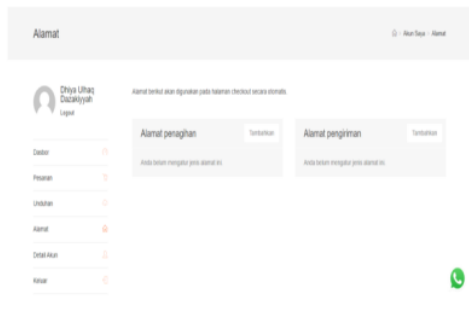
Gambar 21 Halaman Akun Saya (Dasbor)



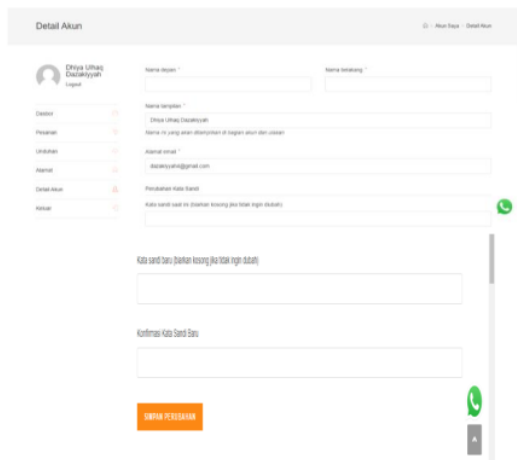
Gambar 22 Halaman Akun Saya (Pesanan)



Gambar 23 Halaman Akun Saya (Unduhan)



Gambar 24 Halaman Akun Saya (Alamat)



Gambar 25 Halaman Akun Saya (Detail Akun)

Halaman Keranjang

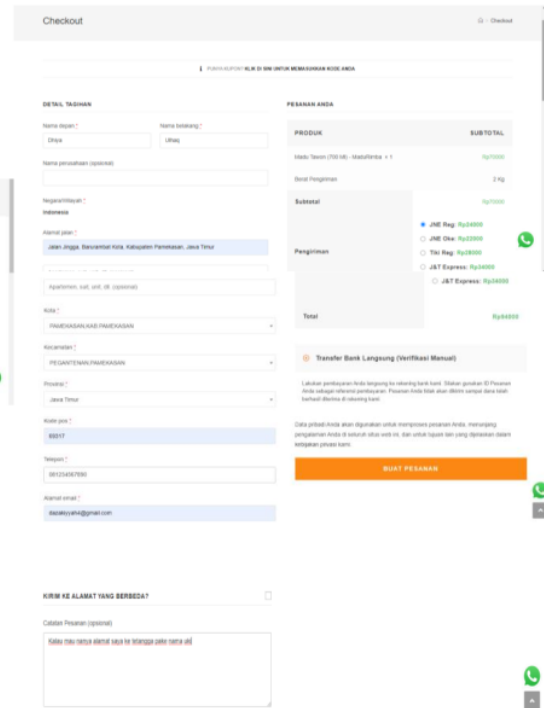
Halaman keranjang dapat diakses dengan menekan ikon keranjang belanja. Pada halaman ini terdapat informasi mengenai produk yang akan dibeli yaitu, gambar produk, nama produk, harga produk, jumlah produk, dan juga total harga pembelian.



Gambar 26 Tampilan Halaman Keranjang

Halaman Checkout

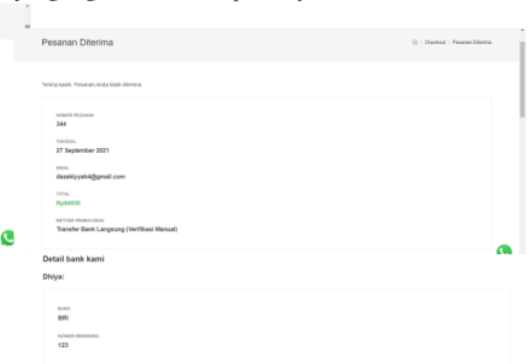
Setelah mengunjungi halaman keranjang, proses pembelian akan dilanjutkan ke halaman checkout dengan mengklik tombol lanjutkan ke checkout. Di dalam halaman checkout terdapat beberapa informasi seperti, nama pembeli, alamat, no hp, dan juga detail pesanan.



Gambar 27 Tampilan Halaman Keranjang

Halaman Pembayaran

Pada halaman ini berisi informasi tentang detail pesanan pembeli. Dan juga rekening yang digunakan untuk pembayaran.



PRIBADI	TOTAL
Kelas Teror (750 ml) - Identifikasi = 1	4500000
SUBTOTAL:	4500000
PENDIRIKAN:	4500000 via Arit May
METODE PEMBAYARAN:	Transfer Bank (Lampirkan Proof/Bukti)
TOTAL:	4500000
CATATAN:	Kelas Teror, Narkotika, Ekspose Kiri, Terorisme, Peta, Narkotika (L)

Alamat pengirim

Dipec (L)

Jalan Angin, Kecamatan Kota, Kabupaten Pematang Jaya, Jawa Timur

PEMATANGJAYA, Pematangjaya

PEMATANGJAYA, Pematangjaya

Jawa Timur

60057

08134507808

08134507808@gmail.com

Alamat penerima

Dipec (L)

Jalan Angin, Kecamatan Kota, Kabupaten Pematang Jaya, Jawa Timur

PEMATANGJAYA, Pematangjaya

PEMATANGJAYA, Pematangjaya

Jawa Timur

60057

FAQ

➤ **Engapane Cara Mafiatl Tatalah dan Status dari Maaf yang Kita Pamer?**

1. Kita nemo "Isian Topi"
2. Kita nemo dari maaf "Pameran"
3. Tatalah: Isu akan nemoan diangit pameran
4. Untuk mafiatl tatalah, kita bisa nemoan tatalah "Isian" pada koma "Isi"
5. Kita nemoan nemoan diangit pameran

➤ **Engapane Cara Menghantungi Tatalah, Isu Mengantungi Tatalah?**

Kita Logo WhatsApp yang Kita Pamer dan Koma Bawa

➤ **Engapane Cara Menghantungi Pameran Tatalah, Isu Mengantungi Pameran?**

1. Kita nemo "Isi nemoan Pameran"
2. Kita nemo Isu nemoan Maaf di angit
3. Tatalah: Isu akan diangit diangit Isu nemoan Maaf di angit

Halaman About

Pada halaman ini terdapat informasi tentang Madurimba. Halaman ini dapat diakses dengan mengklik tulisan About pada Footer.



Halaman Kontak

Pada halaman ini berisi informasi kontak yang bisa dihubungi dan juga alamat dari kantor Madurimba. Halaman ini dapat diakses dengan mengklik tulisan Kontak pada Footer.



Halaman FAO

Pada halaman ini berisi beberapa pertanyaan yang sering dipertanyakan.

Pengujian

Paramater yang diuji pada penelitian ini berupa fungsionalitas menu dan button serta fitur-fitur dari website dengan menggunakan *Blackboxtesting*.

5. KESIMPULAN

Aplikasi E-Commerce Berbasis Website dapat memudahkan admin dalam mengelola dan menyimpan laporan dengan aman sehingga mengurangi resiko kehilangan data. Adanya aplikasi tersebut, admin maupun konsumen hanya perlu memasukkan nama produk untuk menemukan foto barang yang sesuai dengan nama produk tersebut.

6. REFERENSI

- Ahmadi, Chandra dan Dadang Hermawan. (2013). *E-Business & E-Commerce*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Bekti, H. B. (2015). *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CS5 dan JQuery*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Deni Apriadi dan Arie Yandi Saputra. (2017). *E-Commerce Berbasis Marketplace Dalam Upaya Mempersingkat Distribusi Penjualan Hasil Pertanian. RESTI : Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi*, 131-136.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, III(1), 82-86.
- Irfan Syamsuddin dan Rini Nur. (2017). Pemanfaatan CMS Open Source Pada Lembaga Dakwah. *Seminar Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)* (pp. 357-360). Ujung Pandang: Politeknik Ujung Pandang.
- Puspitasari, D. (2015). E-Commerce Pada Butik Desi Sukoharjo Pringsewu. *Konfersensi Mahasiswa Sistem Informasi*, (pp. 33-38).
- Renaldi Aulia Sani dan Langang Erawan. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Graffiti Pada Toko Outline Graffiti.

- Store Semarang. *Journal Of Information Systems*, II(1), 57-66.
- Rosa, Ariani Sukanto dan Shalahuddin M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- 5 Shabur Miftah Maulana, Heru Susilo dan Riiyadi. (2015). Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online (Studi Kasus Pada Toko Pastbrik Kota Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis*, XXIX(1), 1-9.
- Yuda Irawan, Uc7 Rahmalisa, Refni Wahyuni dan Yesica Devis. (2019, Agustus). Sistem Informasi Penjualan Furniture Pada CV Satria Hendra Jaya Pekanbaru Berbasis Web. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, I(2), 150-159.
- 10 Yustina Meisella Kristania dan Firda Dini Yulianti. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Pada Posyandu Pepaya Purwokerto. *Evolusi*, VII(1), 68-75.

Website Madu Rimba

ORIGINALITY REPORT

22%
SIMILARITY INDEX

%
INTERNET SOURCES

%
PUBLICATIONS

22%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	6%
2	Submitted to Universitas Dian Nuswantoro Student Paper	4%
3	Submitted to UIN Sultan Syarif Kasim Riau Student Paper	3%
4	Submitted to Universitas Bakrie Student Paper	2%
5	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	1%
6	Submitted to Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Jember Student Paper	1%
8	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1%

9	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	1 %
10	Submitted to Telkom University Student Paper	1 %
11	Submitted to Universitas Kristen Satya Wacana Student Paper	1 %
12	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1 %
13	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off