

Analisis dan Pembuatan Website E-Commerce Panda Home Industri Palur

Rivan Aditya Pradana, 102622031, rivanaditya89@gmail.com
Fakultas Teknik Elektro dan Informatika, Universitas Surakarta

Abstraksi

Wilayah kabupaten sukoharjo terdapat banyak home industri pembuatan parfum dan penjualan peralatan laundry salah satunya Panda Home Industri yang beralamatkan di Dukuh Karanganyar RT 03/10 Mojolaban Sukoharjo. Dalam hal ini penulis menemukan permasalahan karena persaingan penjualan di wilayah kabupaten Sukoharjo yang cukup banyak dan omset penjualan masih rendah ,jadi harus ada sebuah inovasi baru untuk meningkatkan omset penjualan dengan cara memperluas target pasar menjadi keseluruhan Indonesia. Mengatasi masalah tersebut penulis membuat website penjualan .

Maka karena sebab tersebut penulis akan mengungkapkan bagaimana caranya membangun dan merancang serta memeperluas target pasar menjadi keseluruhan Indonesia.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi dan wawancara secara langsung dengan pemilik Panda Home Industri.Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah terbentuknya website penjualan sehingga dapat meningkatkan omset penjualan dengan cara memperluas target pasar menjadi keseluruh Indonesia

Kata Kunci : Panda Home Industri, *website e-commerce*

Pustaka :9 (2015-2016)

Abstract

Sukoharjo regency area there are many home industries making perfume and laundry equipment sales, one of which is Panda Home Industry, which rescued in Dukuh Karanganyar RT 03/10 Mojolaban Sukoharjo. In this case the writer found a problem because the sales competition in the Sukoharjo district is quite large and the sales turnover is still low, so there must be a new innovation to increase sales turnover by expanding the target market to the whole of Indonesia. Overcoming this problem the author makes a sales website.

So for this reason the author will show how to build and design and expand the target market to the whole of Indonesia. In this study the authors used the method of observation and interviews directly with the owners of the panda home industry. The expected outcome of this research is the formation of a sales website so that it can increase sales turnover by expanding the target market throughout Indonesia

Keywords : Panda Home Industry, *e-commerce website*

Refrence :9(2005 – 2015)

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini komputer dan informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat terlebih adanya internet. Internet merupakan jaringan komputer global diseluruh dunia sebagai media komunikasi dan informasi modern yang dapat memberikan, menampilkan berbagai informasi dan data kepada publik. Suatu lembaga, intansi pemerintah atau swasta dapat memberikan/menampilkan profil, iklan, data, informasi kepada publik melalui internet dengan memanfaatkan fasilitas

website(Akbar, 2005)

Media informasi online ini antara lain adalah sebuah website, yang di dalam website dapat didapatkan banyak informasi yang ingin kita publikasikan, dengan demikian akan banyak orang menemukan informasi yang mereka butuhkan. Saat ini di Indonesia sendiri terjadi penurunan minat yang sangat besar pada media cetak, orang lebih menyukai membaca secara online di karenakan kemudahanya, informasi online lebih disukai karena juga bersifat up to date, setiap saat bisa bertambah dan

berubah menyesuaikan informasi yang ada .

Di wilayah Sukoharjo terdapat banyak pembuat dan penjual parfum serta peralatan laundry dan bahan pembersih lainnya, salah satunya Panda Home Industri yang beralamat di Dukuh Karanganyar RT03/RW10 Palur Mojolaban Sukoharjo. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan Bapak Arif Boediono pemilik Panda Home Industri, penulis menemukan permasalahan karena persaingan penjualan semakin ketat maka omset penjualan masih rendah jadi harus ada sebuah inovasi baru untuk meningkatkan omset penjualan dengan cara memperluas target pasar menjadi keseluruhan Indonesia.

Berdasarkan pada penulisan latar belakang masalah tersebut, akan di lakukan penelitian dengan mengambil judul "PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE PANDA HOME INDUSTRI PALUR".

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka permasalahan yang diteliti dapat dirumuskan:

1. Panda Home Industri belum memiliki website penjualan.
2. Bagaimana merancang dan membangun website penjualan pada Panda Home Industri Palur untuk memperluas target pasar keseluruhan Indonesia ?

1.3 BATASAN MASALAH

Menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas maka peneliti membatasi permasalahan dalam merancang website dan menganalisis antara lain:

1. Website ini dibangun sebagai media promosi dan informasi.
2. Website hanya dikelola oleh admin .
3. Website ini dibangun menggunakan CMS Wordpress menggunakan plugin Woocommerce.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah terbentuknya website penjualan

untuk Panda Home Industri Palur yang diharapkan dapat meningkatkan omset penjualan produk-produk Panda Home Industri Palur.

1.5 .MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah website *E-commerce* pada Panda Home industri Palur dapat di gunakan untuk media promosi dan informasi produk untuk meningkatkan omset penjualan pada panda Home Industri Palur

1.6. METODE PENELITIAN

Dalam kegiatan ini penulis mengambil beberapa hal yang dianggap penting yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya. Adapun metode penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1.6.4. Metode Pengumpulan Data

c. Observasi

Dalam metode ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung ketempat guna mendapatkan data berupa foto-foto produk dan lain-lain dari Panda Home Industri Palur.

d. Wawancara

Dalam metode ini peneliti melakukan wawancara secara langsung terhadap pemilik Panda Home Industri Bapak Arif Boediono tentang keinginan beliau bagaimana tampilan dan isi website Panda Home Industri yang akan di bangun .

e. Kepustakaan

Dalam metode ini untuk pembuatan *website E-commerce* Panda Home Industri, peneliti mendapatkan data langsung dari pemilik Panda Home Industri tentang data produk dan harga di Panda Home Industri, serta dari materi materi dan jurnal yang didapat dari internet maupun buku referensi.

1.6.5. Metode Pengembangan

e. Analisis

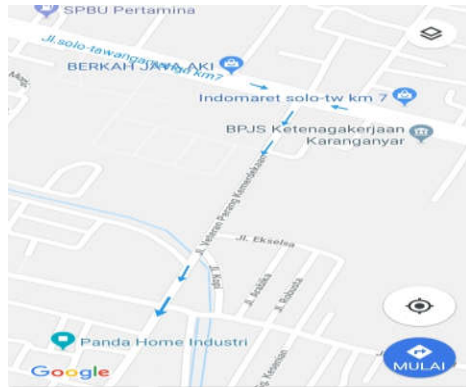
Berdasarkan wawancara, observasi di Panda Home Industri, maka akan disusun kebutuhan pengguna dan kebutuhan pengembang.

- f. Perancangan
Mempersiapkan alat yang digunakan untuk membuat *website E-Commerce* kemudian merancang desainnya menggunakan Wordpress.
- g. Pembuatan
Proses pembuatan *website E-Commerce* menggunakan CMS Wordpress dan menggunakan plugin woocommerce.
- h. Uji Coba
Melakukan uji coba *website E-Commerce* secara online kemudian membuat kuisisioner.

2.1. GAMBARAN UMUM DAN LANDASAN TEORI

Panda Home Industri adalah sebuah industri rumahan yang bergerak di bidang pembuatan dan penjualan parfum beserta peralatan laundry. Panda Home Industri itu sendiri berdiri sejak 14 maret 2015 . Panda Home Industri ini terletak di Dukuh Karanganyar Rt03/Rw10 Palur Mojolaban Sukoharjo.

Denah lokasi Panda Home Industri:



Gambar 2.1. Denah Lokasi

2.2. LANDASAN TEORI

Sebagai bahan acuan penulis mengambil beberapa landasan teori yang berhubungan dengan pembuatan Website dengan mengunakan CMS Wordpress sebagai media promosi pada Rumah Chrocket Batu sebagai berikut:

2.2.1 Internet

Menurut Chaffey (2011), internet adalah jaringan fisik yang menghubungkan komputer di seluruh dunia. Internet sendiri

terdiri dari infrastruktur jaringan server dan hubungan komunikasi diantaranya yang digunakan untuk menyimpan dan memindahkan informasi antara komputer klien dan web server. Menurut Kotler dan Amstrong (2010), internet memungkinkan komunikasi antara jutaan komputer di seluruh dunia yang saling terhubung. Internet merujuk pada jaringan fisik yang menghubungkan komputer-komputer lintas dunia.

Jaringan tersebut terdiri dari infrastruktur server jaringan dan hubungan komunikasi antara mereka yang digunakan untuk menjaga dan mengirimkan informasi di internet. Sedangkan Williams dan Sawyer (2011), menyebutkan internet sebagai “the mother of all networks” yang berarti bahwa internet (the “net”) adalah jaringan komputer di seluruh dunia yang menghubungkan ratusan ribu jaringan dari jaringan yang lebih kecil. Jaringan ini menghubungkan entitas pendidikan, komersial, nirlaba, dan militer, serta individu. Dapat disimpulkan dari teori diatas bahwa internet adalah jaringan fisik yang menghubungkan seluruh komputer, infrastruktur, server di dunia yang menghasilkan informasi untuk client dan perusahaan.

2.2.2 Website E-Commerce

McLeod Pearson (2008:59) mendefinisikan Perdagangan elektronik atau yang disebut juga e-commerce, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari ecommerce adalah penggunaan internet dan komputer dengan browser Web untuk membeli dan menjual produk. Perdagangan elektronik e-commerce mencakup proses pembelian, penjualan, transfer, atau pertukaran produk, layanan atau informasi melalui jaringan komputer, termasuk internet (Turban, 2012:38).

E-commerce sering dianggap sederhana untuk merujuk kepada pembelian dan penjualan yang memakai internet (Chaffey, 2009:10). E-commerce meliputi semua ukuran transaksi yang menggunakan transmisi digital untuk pertukaran informasi melalui peralatan elektronis. Atas barang atau jasa dari transaksi tersebut dapat dikirimkan dengan

menggunakan jalur tradisional seperti delivery service atau dengan mekanisme digital, yaitu dengan cara mendownload produk internet. Beberapa orang menganggap penggunaan definisi e-commerce terlalu sempit, sehingga banyak yang menggantinya dengan e-business karena cakupannya lebih luas.

Bisnis elektronik (electronic bussines atau e-bussines) mengarah pada definisi e-commerce yang lebih luas, tidak hanya pembelian dan penjualan barang saja. Tetapi juga layanan pelanggan, kolaborasi dengan mitra bisnis. Sebagian lainnya memandang e-bussines sebagai kegiatan selain pembelian dan penjualan di internet, seperti kolaborasi dan aktivitas intra bisnis. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas tersebut, transaksi-transaksi yang dilakukan content provider merupakan transaksi e-commerce. Transaksi yang dilakukan oleh content provider merupakan pertukaran informasi dengan menggunakan transmisi digital. Seringkali, content provider menggunakan internet dalam transaksi penjualannya.

2.2.3 Website

Menurut Hidayat (2010:2), "web atau situs dapat diartikan sebagai 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".

Menurut Wahana Komputer (2003:68), "web adalah sebuah sistem di internet yang memungkinkan setiap orang tampil selama 24 jam sehari, khususnya dokumen yang ditempatkan di komputer yang tersambung di internet bisa menggunakan sepanjang hari".

Satu set protocol yang mendefinisikan bagaimana system bekerja dan mentransfer data, dan sebuah software yang membuatnya bekerja dengan mulus. Web menggunakan teknik hypertext dan multimedia yang membuat internet mudah digunakan dijelajahi dan dikontribusikan. Web merupakan system hypermedia yang berarea luas yang ditujukan 16 untuk akses secara universal. Salah satu

kuncinya adalah kemudahan tempat seseorang atau perusahaan dapat menjadi bagian dari web berkontribusi pada web (Hanson,2000).

Sedangkan Menurut Hardjono (2006) "web merupakan fasilitas hypertext untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya." Halaman-halaman dari website dapat diakses melalui URL (uniform Resource Locator) yang biasanya disebut dengan HOMEPAGE. URL ini mengatur halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki mekipun hyperlink yang ada di dalam halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberi tahu mereka susun keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. Beberapa website membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para user bias mengakses sebagian atau keseluruhan isi website tersebut. Contohnya, ada beberapa situs-situs bisnis, situs email gratis, yang membutuhkan sub skripsi agar dapat mengakses situs tersebut.

Penemu website adalah Sir Timthy John Barnes Lee, sedangkan website yang tersambung dalam jaringan pertama kali muncul pada tahun 1991. Awalnya Sir Timthy membuat website adalah untuk mempermudah tukar menukar dan mempengaruhi informasi kepada sesama peneliti di tempat Sir Timthy bekerja. Pada tanggal 30 April 1993, CERN (Tempat dimana Sir Timthy bekerja) menginformasikan bahwa WWW dapat 17 digunakan secara gratis oleh semua orang. Sebuah website bisa berupa hasil bekerja dari perorangan atau individu, atau menunjukkan kepemilikan dari sebuah organisasi, perusahaan, dan biasanya website menunjukkan beberapa topik khusus, atau kepentingan tertentu. Website ditulis atau secara dinamik dikonversi menjadi HTML dan diakses melalui sebuah program software yang biasa disebut dengan web broser, yang dikenal juga dengan HTTP client.

Halaman website dapat dilihat atau diakses melalui jaringan komputer dan internet, perangkat dapat berupa komputer pribadi, laptop, PDA ataupun telepon seluler. Sebuah website dibuat di dalam sebuah sistem komputer yang dikenal dengan web server, atau yang disebut yang disebut juga HTTP server, artinya software yang dipakai akan menjalankan sutau sistem, yang kemudian

menerima intruksi dari pengunjung website, lalu mengirim halaman-halaman yang dipelukan untuk memenuhi permintaan pengunjung. Apache dan Microsoft Internet Server (IIS) adalah perangkat lunak yang biasa digunakan untuk web server. Beberapa tahun lalu, masih sangat mudah untuk mengelompokkan jenis-jenis Website berdasarkan fungsi dan tujuannya, namun dengan berkembangnya teknologi baik internet, browser, script dan program untuk membangun website serta teknologi alat untuk mengakses internet, maka jenis websitepun semakin beragam dan semakin kompleks.

Untuk membuat website diperlukan beberapa komponen yang harus ada (terinstal) di dalam komputer, yaitu : 1. Web browser merupakan komponen yang wajib yang harus ada di komputer. Untuk menjalankan aplikasi web harus menggunakan web browser, beberapa contoh web browser yaitu : Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Chrome, Safari, dan lain-lain. 2. Web Server merupakan perangkat lunak wajib jika membuat halaman web dinamis. Dalam web server semua script web diletakkan, biasanya diletakkan di "document root" dalam web server tersebut. Dengan menggunakan web server maka pembuat web dapat melakukan uji coba terhadap halaman-halaman web yang dibuat, tanpa adanya koneksi langsung ke internet (localhost).

Contoh web server adalah IIS, Apache, Xitami. 3. Script digunakan untuk membuat web statis menggunakan client side scripting (HTML, CSS, Java Script). Untuk membuat web dinamis menggunakan server side scripting (ASP, PHP, JSP). 4. Database server merupakan tempat penyimpanan data dalam sebuah web. Contohnya MySQL, Microsoft SQL Server, Oracle, DB2 (IBM), PostgreSQL. 5. Web editor merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengetikkan perintah-perintah script yang digunakan baik itu client side scripting maupun server side scripting. Beberapa web editor dapat digunakan untuk mengatur layout (tampilan) web secara instan.

Berikut contoh web editor : Notepad, Macromedia Dreamweaver, Ultra Edit, Adobe Go Live, Netbean. 6. Image Editor merupakan perangkat lunak yang digunakan

untuk mengelola gambar-gambar dan animasi yang akan digunakan di dalam halaman web. Berikut contoh Image editor : Adobe Photoshop, Corell Draw, Macromedia Flash.

2.2.4 Digital Marketing

Teknologi digital telah mengubah cara manusia dalam berkomunikasi, bertindak, dan mengambil keputusan. Aktivitas pemasaran pun tak lepas dari pengaruh teknologi digital. Istilah pemasaran berbasis digital (digital marketing) telah mengalami evolusi dari awalnya kegiatan pemasaran barang dan jasa yang menggunakan saluran digital hingga pengertian yang lebih luas yaitu proses memperoleh konsumen, membangun preferensi konsumen, mempromosikan merek, memelihara konsumen, dan meningkatkan penjualan.

Konsep digital marketing berasal dari internet dan mesin pencari (search engines) pada situs. Ketika penggunaan internet meledak di tahun 2001, pasar didominasi oleh Google dan Yahoo sebagai search engine optimization (SEO). Penggunaan pencarian melalui internet berkembang pada tahun 2006 dan pada tahun 2007 penggunaan perangkat mobile meningkat drastis yang juga meningkatkan penggunaan internet dan masyarakat dari berbagai penjuru dunia mulai berhubungan satu sama lain melalui media sosial (Khan & Siddiqui, 2013).

Definisi digital marketing menurut American Marketing Association (AMA) adalah aktivitas, institusi, dan proses yang difasilitasi oleh teknologi digital dalam menciptakan, mengomunikasikan, dan menyampaikan nilai-nilai kepada konsumen dan pihak yang berkepentingan lainnya (Kannan & Hongshuang, 2016).

Chaffey (2013) mendefinisikan digital marketing sebagai penggunaan teknologi untuk membantu aktivitas pemasaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan konsumen dengan cara menyesuaikan dengan kebutuhan mereka. Sawicky (2016) mengartikan digital marketing sebagai eksploitasi terhadap teknologi digital yang digunakan untuk menciptakan suatu saluran untuk mencapai resipien potensial untuk mencapai tujuan perusahaan melalui pemenuhan kebutuhan

konsumen yang lebih efektif. Digital marketing didefinisikan juga sebagai kegiatan pemasaran yang menggunakan media berbasis internet (Wardhana, 2015). Internet adalah alat yang cukup berpengaruh untuk bisnis.

2.3 TINJAUAN PUSTAKA

Menurut penelitian yang dilakukan Rulia Puji Hastanti dari Universitas Surakarta (2015) yang berjudul "Sistem Penjualan berbasis web (*Ecommerce*) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan" menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk membuat sebuah *website E-Commerce*. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode penelitian berupa analisis masalah, analisis hasil wawancara, analisis sistem berjalan, dan analisis kebutuhan fungsional.

Menurut penelitian yang dilakukan Suprihadi dari Universitas Kristen Satya Wacana (2013) yang berjudul "Perancangan E-Commerce berbasis Web dan Siten Notifikasi Transaksi Bisnis Berbasis Mobile Pada Sistem Jaringan Klaster" menggunakan codeignitor untuk membuat *website e-commerce*. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian tersebut melakukan pengurusan ijin serta pengumpulan data ke dinas terkait, melakukan perancangan, melakukan uji coba sistem dengan metode black box, terakhir melakukan uji coba ke klaster dengan metode implementasi.

Dari dua penelitian tersebut dapat diambil kesamaan tujuan, yaitu untuk promosi dan meningkatkan penjualan dan di tempat-tempat tersebut. Selain persamaan, terdapat juga perbedaan dari kedua penelitian tersebut, yaitu dari penelitian pertama *coding* menggunakan php, dan penelitian kedua menggunakan codeignitor sebagai media untuk membuat *website e-commerce* mereka. Sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan CMS Wordpress (dengan plugin Woocommerce) untuk membuat *website e-commerce*

3.1. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Sebelum melakukan perancangan *website*, langkah pertama yang dilakukan penulis adalah menganalisis suatu masalah

yang akan dibahas dengan lengkap dan jelas. Analisis sistem merupakan proses pemahaman dengan melakukan pemecahan atau penguraian terhadap sistem yang sedang berjalan dipecahkan atau diuraikan menjadi bagian-bagian tertentu, sehingga menjadi lebih mudah dipahami untuk menentukan pokok permasalahan kemudian memberikan rekomendasi sistem yang baru atau sistem usulan terhadap obyek yang dikaji sebagai pemecahan masalah. Analisis sistem diperlukan sebagai sumber dasar dalam melakukan perancangan sistem baru. Sumber dasar sebagai acuan yang digunakan diperoleh dengan mengumpulkan bukti-bukti atau data untuk memperoleh semua keterangan yang dibutuhkan dalam pembuatan *website E-commerce* pada Panda Home Industri Palur.

3.1.1 Sistem yang Berjalan

Sejak berdirinya Panda Home Industri Palur pada tanggal 14 Maret 2015, penjualan pada Panda Home Industri Palur dilakukan secara *online*, yang mana pelanggan tidak datang ketempat atau toko untuk melakukan pembelian. Produk-produk pada Panda Home Industri Palur dipasarkan pertama kali melalui *facebook* yang dipromosikan pada grup yang ada di *facebook*. Pada galeri foto *facebook* tidak dicantumkan jumlah *stock* barang, membuat *customer* seringkali menanyakan *stock* barang yang ingin dibeli masih ada atau sudah habis.

Ketika menerima pesanan, pegawai Panda Home Industri Palur memeriksa ketersediaan produk. Apabila produk masih tersedia, maka admin mengirimkan pesan kepada pembeli untuk segera melakukan transfer uang sejumlah harga produk ditambah ongkos pengiriman melalui SMS. Sedangkan apabila produk tidak tersedia atau dengan kata lain kehabisan *stock*, maka pegawai mengirimkan pesan melalui SMS bahwa ketersediaan produk yang diinginkan sudah habis dan menawarkan kepada pembeli *update* produk terbaru pada galeri foto *facebook*.

3.1.2 Wawancara

Pada tahapan analisis penulis mengumpulkan data untuk mendapatkan keterangan mengenai semua hal yang berhubungan dengan pembuatan *website E-Commerce* Panda Home Industri. Data diperoleh dengan cara melakukan wawancara pada *customer* Panda Home Industri Palur yang pernah membeli produk maupun yang belum pernah membeli produk dari Panda Home Industri Palur.

3.1.4. Analisis Perangkat Penunjang

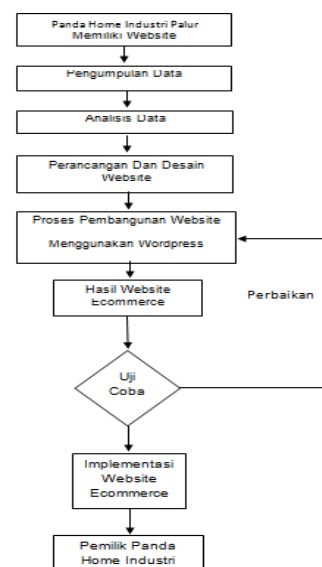
Untuk menunjang pembuatan *website E-Commerce* pada Panda Home Industri Palur agar menjadi sebuah *website* yang baik dan benar, dibutuhkan tiga perangkat atau alat bantu. Perangkat atau alat bantu tersebut terdiri dari elemen yang saling berkaitan dalam proses input dan *output* agar sesuai dengan harapan. Perangkat tersebut meliputi *hardware*, *software*.

- 1) *Hardware* (Perangkat Keras)
Merupakan perangkat keras yang dibutuhkan untuk pembangunan *website E-Commerce* oleh penulis, perangkat keras tersebut adalah sebagai berikut:
 - a) Prosesor Intel Core i3
 - b) RAM 4GB
 - c) Harddisk 500 GB
 - d) Monitor 14 inchi
 - e) Keyboard
 - f) Mouse
 - g) DVD RW
- 2) *Software* (Perangkat Lunak)
Merupakan *program* atau aplikasi yang digunakan untuk pembuatan *website E-Commerce* oleh penulis, *program* atau aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:
 - a) Sistem Operasi :
Microsoft Windows 7 Ultimate 64 bit
 - b) Desain Gambar :
Coreldraw X7.
 - c) Script Editor :
Wordpress
 - d) Browser :
Google Chrome

- e) Text Editor : Microsoft Office Word 2007
- 3) *Brainware* (Pengguna)
Brainware atau pengguna ialah orang yang mengelola dan menggunakan *website E-Commerce* Panda Home Industri Palur. *Brainware* disini dibagi menjadi dua tingkatan, yaitu *administrator* dan *user* yang masing-masing mempunyai hak akses yang berbeda.

- a) *Administrator*
Administrator merupakan bagian yang memiliki hak akses penuh dalam mengelola atau melakukan kendali dan kontrol pada *website E-Commerce* toko Panda Home Industri Palur. Dalam hal ini disebut sebagai Admin Panda Home Industri Palur. Admin toko merupakan pemilik/pegawai dari Panda Home Industri Palur.
- b) *User*
User merupakan seorang pengguna yang memiliki sebuah *account* pribadi dengan hak akses terbatas didalam pengelolaan *website E-Commerce*. Dalam hal ini *user* ialah *customer* Panda Home Industri Palur.

3.2 Kerangka Pemikiran



3.3 perancangan website

Perancangan *website* bertujuan memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada *admin* dan *user*.

3.3.1 Domain dan Hosting

Penggunaan nama *website* Panda Home Industri Palur disesuaikan dengan nama toko. Penamaan tersebut bertujuan agar nama *website* mudah diingat dan memberikan daya tarik pada masyarakat yang gemar berbelanja *online*. Selain itu penamaan *domain* juga bertujuan untuk mendapat *rating* atas pada *search engine*, sehingga selain sebagai penarik minat masyarakat untuk berbelanja *website* Panda Home Industri Palur. Perencanaan nama *website* pada Panda Home Industri Palur adalah PandaHomeIndustry.com.

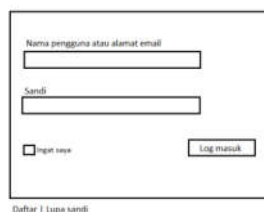
3.3.2 Pembayaran dan pengiriman

Panda Home Industri Palur merupakan usaha home industri yang menjual berbagai kebutuhan rumah tangga antara lain sabun, pewangi dan pembersih melalui *website*, maka dari itu setiap transaksi pada *website E-Commerce* Panda Home Industri Palur dilakukan mengikuti sistem yang dibangun dan diterapkan, yaitu menggunakan transaksi elektronik. Perencanaan pembayaran dilakukan melalui *transfer bank*. Adapun perencanaan rekening *bank* yang dipakai untuk menerima transfer biaya pembelian dari *customer* dan pengiriman barang *customer*

3.4 Perancangan Desain Website

Perancangan halaman *website E-Commerce* diperlukan untuk mempermudah dalam pembuatan *website E-Commerce*.

3.4.1 Rancangan Tampilan Halaman Login Admin



Form login admin dengan input untuk 'Nama pengguna atau alamat email' dan 'Sandi', tombol 'Log masuk', dan tautan 'Daftar | Lupa sandi'.

Gambar 3.2. Rancangan Tampilan halaman Login Admin

3.4.2 Rancangan Tampilan Halaman Home



Header: SHOP, PANDUAN TRANSAKSI, TENTANG KAMI
KATEGORI 1, KATEGORI 2, KATEGORI 3
PRODUK, PRODUK, PRODUK

Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Halaman Shop

3.4.3 Rancangan Tampilan Panduan Transaksi



Header: SHOP, PANDUAN TRANSAKSI, TENTANG KAMI
PANDUAN TANSAKSI

Gambar 3.4. Rancangan Tampilan Halaman Panduan Transaksi

3.4.4 Rancangan Tampilan Tentang Kami



Header: SHOP, PANDUAN TRANSAKSI, TENTANG KAMI
SEKILAS TENTANG PROFIL TOKO

Gambar 3.5. Rancangan Tampilan Tentang Kami

Pembuatan Website

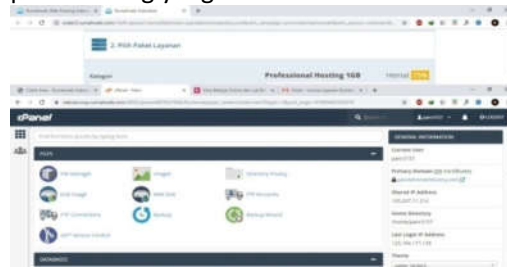
Langkah awal dalam pembuatan *website E-Commerce* Panda Home Industri Palur adalah melakukan installasi *CMS* yang telah dibuat untuk Panda Home Industri Palur, dan untuk selanjutnya dilakukan pengeditan pada *CMS* tersebut agar sistem toko *online* sesuai dengan kebutuhan admin dan *customer*, serta memberikan sebuah *website* yang user friendly untuk *customer* Panda Home Industri Palur.

3.5 Instalasi Wordpress di hosting

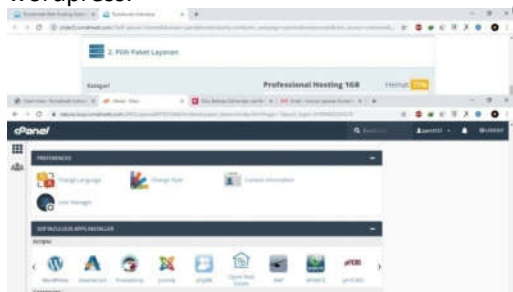
Dalam pembuatan *website E-Commerce* Panda Home Industri Palur memanfaatkan Wordpress yang sudah di sediakan oleh Cpanel di dalam hosting. Pembuatan *website* secara *online* dilakukan di komputer menggunakan jaringan internet.

Proses instalasi yang dilakukan adalah sebagai berikut :

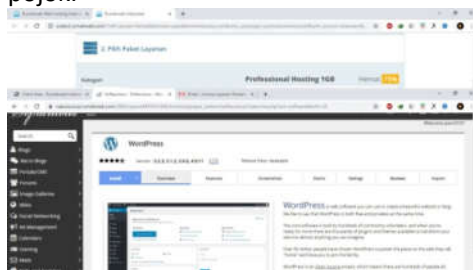
- 1) Langkah awal yaitu buka di C-Panel pada hosting yang sudah kita miliki.



- 2) Lalu selanjutnya pilih Softaculous Apps Instaler dan pilih menu wordpress.

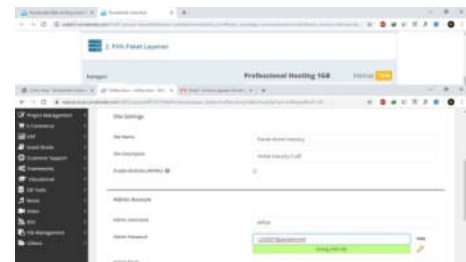


- 3) Selanjutnya klik menu install yang ada di atas pojok.

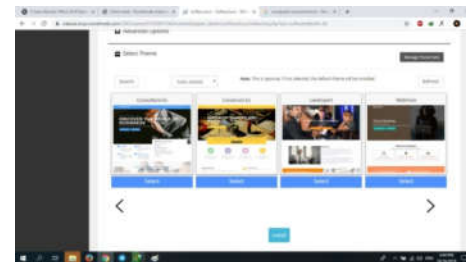


- 4) Selanjutnya isikan data yang sesuai pada kolom

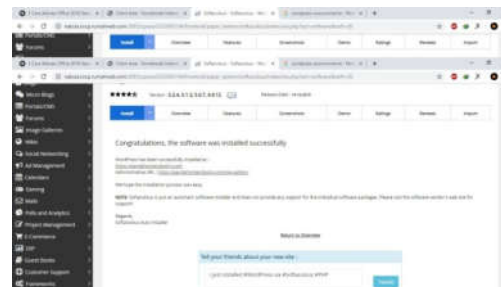
tersebut.



- 5) Selanjutnya pilih tema menurut selera masing masing dan klik tombol install.



Apabila instalasi selesai maka akan muncul pesan seperti gambar di bawah.



4.1. Implementasi Website

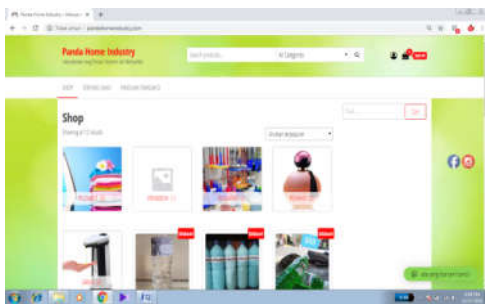
Agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan, website E-Commerce Panda Home Industri ini perlu diimplementasikan apakah *website E-Commerce* yang telah dibuat dapat diterapkan dan berfungsi dengan efektif dan efisien, maka langkah selanjutnya mempublikasikan *website E-Commerce* sehingga dapat diakses oleh *customer* yang berbelanja *online*. Langkah-langkah untuk mempublikasikan *website E-Commerce* Panda Home Industri Palur di *internet* agar dapat diakses oleh *customer* adalah sebagai berikut:

Dengan adanya implementasi ini akan ditemukan hal-hal yang dirasa kurang, sehingga perbaikan *website E-*

Commerce Panda Home Industri Palur akan dilakukan dengan segera agar mendapatkan hasil yang terbaik.

4.1.1. Halaman Awal Website

Tampilan awal *website* menyajikan produk-produk yang dijual oleh Panda Home Industri Palur. Customer dapat memilih produk berdasarkan kategori produk yang tersedia pada tampilan awal *website E-Commerce*.



Menu utama terdiri dari barisan link halaman-halaman utama yang memuat informasi tentang *website E-Commerce* secara terperinci.

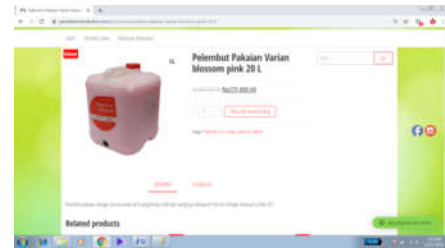
4.1.3 Melakukan Transaksi

1) Memilih produk

Untuk memilih produk yang ada pada Panda Home Industri Palur bisa dilakukan dengan cara mengklik kategori yang ada pada header *website* atau mengklik ikon kategori yang tersedia pada menu shop, kemudian mengklik produk yang dipilih. Untuk melihat detail produk yang ingin dibeli, bisa dilakukan dengan cara mengklik nama produk.



Gambar 4.3. Tampilan Produk



Gambar 4.4. Tampilan Detail Produk

2) Membeli Produk

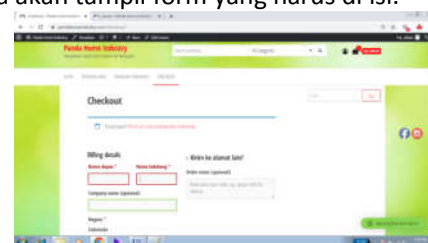
Untuk membeli produk pada Panda Home Industri Palur, customer bisa memasukkan jumlah produk yang dibeli dan mengklik tombol masukan keranjang yang ada pada setiap produk. Dengan begitu, produk yang dibeli akan masuk ke keranjang belanja.



Gambar 4.5. Tampilan Keranjang Belanja Customer

3) Order

Setelah customer selesai memilih produk, langkah selanjutnya adalah mengklik tombol *process to check out*. Maka akan tampil form yang harus di isi.



Gambar 4.6. Tampilan Halaman Chekout

5) Jasa Pengiriman

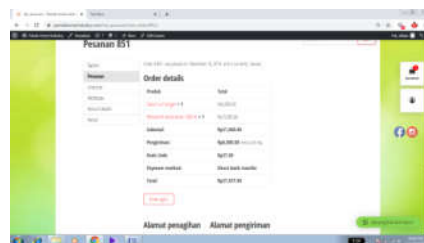
Panda Home Industri Palur menggunakan jasa pengiriman JNE, POS dan J&T mengikuti tarif yang diberikan. Pada tampilan Jasa pengiriman disediakan form untuk memilih kecepatan pengiriman barang sesuai harga.



Gambar 4.7. Tampilan Ongkos Kirim

6) Pesanan Saya

Setelah *order*, *customer* menunggu konfirmasi dari *administrator* untuk status order. Status order ada 4, yaitu *PendingOrder* berarti *administrator* sedang melakukan pengecekan, “*On hold*” berarti pesanan tertahan dan *customer* bisa mentransfer uang melalui ATM, “*Selesai*” berarti pesanan sudah dikonfirmasi oleh admin dan dikirim melalui ekspedisi yang telah ditentukan oleh *customer*, pada tahap ini pemesan akan diberi nomor resi sehingga *administrator* sudah tidak bertanggung jawab lagi dengan pesanan, dan yang terakhir “*Pesanan gagal*” berarti *customer* tidak bisa melanjutkan pesanan karena pesanan tidak disetujui admin karena stok barang habis atau *customer* tidak menyelesaikan pembayaran barang.



Gambar 4.8. Tampilan Status Order

4.1.4 Uji Coba Website

Uji coba *website* dibagi menjadi dua macam, yaitu uji coba terhadap *front office* atau halaman *customer* dan uji

coba terhadap *back office* atau halaman admin.

4.1.3 Uji Coba FrontOffice

Ujicoba *FrontOffice*, yaitu setiap halaman dan fitur *website* yang bisa diakses oleh *user* umum atau *customer* bersama fungsinya dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa *website E-Commerce* yang telah dibuat dapat dijalankan dan diakses oleh *customer*.

Tabel 4.1. Uji Coba Front Office

No	Halaman Website	Berhasil	Keterangan
1	Shop	Dapat diakses	Berjalan sesuai rancangan. Halaman dan isi dapat dibuka dengan lancar
2	Tentang Kami	Dapat diakses	Berjalan sesuai rancangan. Halaman dan isi dapat dibuka dengan lancar
3	Panduan Transaksi	Dapat diakses	Berjalan sesuai rancangan. Halaman dan isi dapat dibuka dengan lancar

5.1. PENUTUP

5.2 Kesimpulan

Kesimpulan dari Pembuatan Website E-Commerce Panda Home Industri Palur, adalah :

1. Panda Home Industri Palur telah memiliki website E-Commerce yang dapat menyampaikan informasi produk kapan saja dan transaksi pembelian produk bisa dilakukan kapan saja selama customer memiliki koneksi internet.

2. Website E-Commerce pada Panda Home Industri Palur memudahkan customer Panda Home Industri Palur dalam bertransaksi, dapat melihat stok dan update produk terbaru.

5.3 Saran

Dikarenakan terbatasnya waktu dalam penelitian, maka penulis memberikan saran antara lain :

1. Bagi peneliti mengenai pembuatan website E-Commerce dapat mengembangkan penelitian dengan menambahkan fasilitas-fasilitas yang diperlukan lainnya, seperti dengan menambahkan fasilitas Whatsapp untuk melakukan konfirmasi transaksi.
2. Disarankan mempersiapkan sumber daya manusia yang sesuai agar mampu mengoperasikan website E-Commerce Panda Home Industri Palur dalam memperbarui informasi pada produk, dan merespon umpan balik dari customer melalui email dan fasilitas chatting yang dipakai.

DAFTAR PUSTAKA

1. **Hastanti, RuliaPuji, 2015**, SistemPenjualanBerbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan, Jurnal Bianglala Informatika Vol 3 No 2, 9, <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=379115&val=6595&title=Sistem%20Penjualan%20Berbasis%20Web%20>, (10 juli 2019)
2. Suprihadi, 2013, Perancangan E-Commerce Berbasis Web dan Sistem Notifikasi Transaksi Bisnis Berbasis Mobile Pada Sistem Jejaring Klaster, Jurnal Teknologi Informasi-Aiti Vol. 10 No. 2, 16, <http://ris.uksw.edu/download/jurnal/kode/J00759>, (10 juli 2019)
3. **Qorri Aini Addinda, Joni Dwi Pribadi, 2017**, Pembuatan Website Menggunakan CMS Wordpress Sebagai Media Promosi Pada Rumah Croket Batu, Jurnal Aplikasi Bisnis Vol 3 No 1,

<http://jab.polinema.ac.id/index.php/jab/article/view/92>, (7 Januari 2020)

4. **Purwana Dedy, Rahmi, Aditya Sandy,2017**, Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Kelurahan Malaka Duren Sawit, Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM) Vol. 1 No. 1, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpm/article/download/1781/1498> ,(7 Januari 2020)

5. **Handayani, 2013**, Pembuatan Website E-Commerce Pada Distro Java Trend, Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer Vol . 4 No. 2, <http://ijns.org/journal/index.php/seruni/article/view/715>, (Januari 2020)