

## **WEB E-COMERCE PADA TRIPIO KOMPUTER MENGGUNAKAN PENDEKATAN BUSINESS TO CUSTEMER (B2C)**

**Oleh :  
Rizal Arifin Hidayat**

Jurusan Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Purwokerto  
Jl. Letjend Pol Sumarto Watumas Purwanegara, Purwokerto.  
Email : rizal.arifin.hidayat@gmail.com

### **Abstrak**

E-Commerce merupakan extension dari commerce dengan mengeksplorasi media elektronik. Meskipun penggunaan media elektronik ini belum dimengerti, akan tetapi desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis mau tidak mau harus menggunakan media elektronik ini. Banyak perusahaan yang telah berpindah ke e-commerce dengan berbagai alasan.

Dengan menggunakan internet untuk menjual dan memasarkan produk-produknya, sehingga dapat menjangkau banyak pelanggan di berbagai wilayah manapun. Tripio Komputer sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dibidang jasa penjualan dan pembelian khususnya penjualan dan pembelian yang berkaitan dengan komputer. Aplikasi dikembangkan dengan menggunakan metode Prototype.

Aplikasi yang dirancang terdiri dari desain tabel, desain halaman website, desain halaman panel admin, pembuatan berita hasil transaksi baik yang berupa harian maupaun priode tertentu. Kesimpulan dari penelitian ini dapat membantu Pihak Tripio Komputer dalam mengembangkan usahanya di bidang jasa penjualan dan pembelian.

**Kata kunci : *Ecommerce, Tripio Komputer, Business To Customer ( B2C)***

### **A. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi telekomunikasi dan komputer menyebabkan terjadinya perubahan kultur kita sehari-hari. Dalam era yang disebut “*information age*” ini, media elektronik menjadi salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis. E-commerce merupakan extension dari commerce dengan mengeksplorasi media elektronik. Meskipun penggunaan media elektronik ini belum dimengerti, akan tetapi desakan bisnis menyebabkan para pelaku bisnis mau tidak mau harus menggunakan media elektronik ini.

Dalam mengimplementasikan e-commerce tersedia suatu integrasi rantai nilai dari infrastrukturnya, yang terdiri dari tiga lapis. Pertama, Insfrastruktur system distribusi (*flow of good*) kedua, Insfrastruktur pembayaran (*flow of money*) Dan Ketiga, Infrastruktur system informasi (*flow of information*). Dalam hal kesiapan infrastruktur e-commerce, Penulis percaya bahwa *logistics follow trade*, bahwa semua transaksi akan diikuti oleh perpindahan barang dari sisi penjual kepada pembeli.

Business to Consumer eCommerce memiliki permasalahan yang berbeda. Mekanisme untuk mendekati consumer pada saat ini menggunakan bermacam-macam pendekatan seperti misalnya dengan menggunakan “*electronic shopping mall*” atau menggunakan konsep “*portal*”.

Melihat dari peluang yang diberikan dalam dalam dunia inetrnet, sebagai salah satu media andalan untuk melakukan komunikasi dan bisnis, Tripio Komputer sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dalam dunia komunikasi dan bisnis mengambil kesempatan menerapkan bisnisnya pada E-Commerce (Electronic Commerce).

Dengan menggunakan internet untuk menjual dan memasarkan produknya, Tripio Komputer dapat menjangkau pelanggan ke seluruh dunia, dengan menggunakan teknologi baru ini Tripio Komputer dapat memajukan penjualan produk-produknya, sehingga dapat meningkatkan keuntungan perusahaan. Dan meminimalkan biaya, karena tidak harus membuat sebuah selebaran atau spanduk sebagai sarana promosi.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

Apa sebenarnya arti *E-Commerce* ( *Electronic Commerce* atau *EC* ) ?. *E-commerce* merupakann suatu istilah yang banyak digunakan Belakangan ini, suatu contoh kata yang sering didengungkan, kata yang berhubungn denga internet dimana tidak seorang pun mengetahui dengan pasti definisi tersebut. Berikut ini akan dipaparkan mengenai pengertian *E-Commerce* yang terdapat pada website atau mnurut para ahli yang dituangkan dalam web terwebut.

Pada *website* Whatis.com terdapat pengertian *e-commerce* yaitu *berhubungan dengan penjualan dan pembelian barang atau jasa melalui internet, khususnya World Wide Web.*

Menurut Gery Coulter dan Jhon Buddemeir (*E-Commerce Outline*). E-commerce terhubung dengan penjualan, periklanan, pemasaran produk, yang semuanya dikerjakan melalui internet.

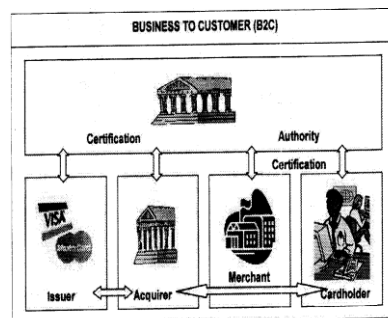
Menurut donna perry pengertian e-commerce sangat sederhana yaitu kemampuan untuk melakukan bisnis secara elektronik melalui komputer, fax, telephon. Dsb.

### 1. Jenis-jenis E-commerce

Secara umum e-commerce meliputi aktifitas-aktifitas secara online untuk produk dan jasa yang dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu :

#### a. *Business To Business (B2B)*

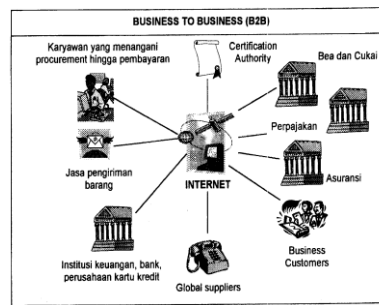
Kelompok ini juga disebut transaksi pasar. Pada transaksi pasar, konsumen mempelajari produk yang ditawarkan melalui publikasi electronic, membelinya dengan electronic cash dan sistem *secure payment*. Dan kemudian minta agar barang dikirim. Secara ringkas jenis *e-commerce* ini merupakan *e-commerce* yang melibatkan konsumen dengan *merchant-nya* secara langsung.



**Gambar 1** *Business To Customer*

#### b. *Business To Business (B2B)*

Kelompok ini disebut sebagai transaksi antar perusahaan. Perusahaan, Pemerintah, dan Organisasi lainyabergantung pada komunikasi antar komputer sebagai sarana bisnis yang cepat ekonomis dan dapat diandalkan



Gambar 2 model Business To Business (B2B)

## 2. Komponen ecommerce

### a. *Electronic Data Interchange (EDI).*

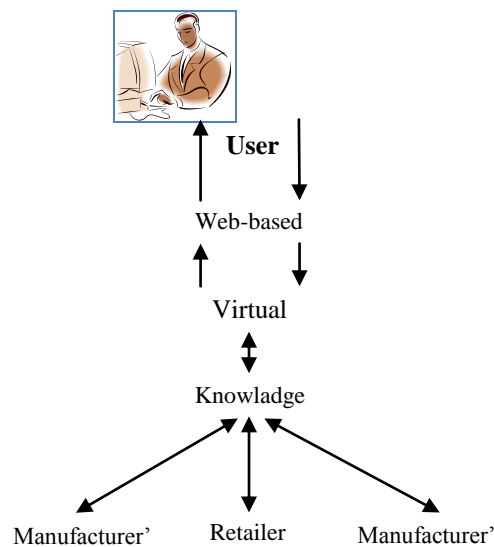
*Electronic Data Interchange (EDI)* didefinisikan sebagai pertukaran data antar komputer dalam format standar yang dapat diolah oleh komputer. EDI merupakan bentuk *e-commerce*, sesuai definisinya, saat ini teknologi dan implementasi EDI sudah sangat berkembang. Tujuan EDI adalah untuk memfasilitasi perdagangan dengan cara mengikat aplikasi bisnis antara pedagang.

### b. *Digital Currency*

*Digital Currency* memungkinkan *user* untuk memindahkan dananya secara *electronic* dalam lingkungan kerja tertentu. Saat ini, *digital currency* dirancang untuk menggantikan uang kertas dalam melakukan transaksi, dimana memiliki fungsi yang sama dengan uang kertas.

### c. *Electronic Catalog*

*Electronic catalog (e-catalog)* dirancang untuk aplikasi yang ada di *internet* dan merupakan komponen utama dari sistem *e-commerce*. *E-catalog* merupakan antar muka yang berbentuk halaman *web* dimana menyediakan informasi tentang penawaran produk dan jasa.



**Gambar 3 Arsitektur E-Catalog**

d. *Intranets* dan *Extranets*

Umumnya internet digambarkan sebagai web server di dalam kelompok (perusahaan), *intranet* hanyalah merupakan kumpulan *website* yang dimiliki oleh sekumpulan kelompok (perusahaan) yang hanya bisa diakses oleh kelompok tersebut. Sedangkan *extranet* merupakan bagian dari area *intranet* yang bisa diakses oleh kelompok (perusahaan) di luar anggota *intranet*, tapi dengan otorisasi tertentu.

**3. Internet**

Internet berasal dari kata *interconnection networking* dan dapat didefinisikan sebagai jaringan global yang menghubungkan antara komputer-komputer dan jaringan-jaringan lokal maupun regional di seluruh dunia. Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung. Setiap komputer yang terhubung dengan internet dapat saling berkomunikasi dengan yang lain yang sama-sama terhubung dengan internet

**4. Website**

*Website* atau sering juga disebut dengan *site* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi tulisan, gambar, suara, dan video dan gabungan dari semua itu yang bersifat

statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian dimana masing-masing terhubung dengan *link-link*.

## 5. PHP

PHP adalah sebuah script yang bersifat Server Side yang artinya semua proses akan dikerjakan disisi server dan hanya hasilnya saja yang akan dikirim ke browser. PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf untuk mengetahui siapa saja yang telah mengunjungi situsnya.

Penulisan script PHP harus selalu didahului dengan tanda ( <? ) dan diakhiri dengan tanda ( ?> ). Apabila tanda tersebut tidak ada maka script yang ditulis dianggap hanya sebagai HTML biasa.

Identifier dalam PHP terdiri dari fungsi, variabel, dan classes. Identifier memiliki aturan penulisan sebagai berikut :

- Harus dimulai dengan huruf atau under\_score ( \_ )
- Tidak boleh menggunakan tanda baca
- Identifier adalah case sensitive, kecuali fungsi-fungsi yang telah disediakan oleh PHP
- Variabel diawali dengan tanda dolar ( \$ )
- Nama fungsi yang dibuat tidak boleh sama dengan nama fungsi yang telah tersedia dalam bahasa PHP

## 6. MySql

MySQL di publikasikan sejak 1996, taap sebenarnya di kembangkan sejak 1979. Mysql adalah sebuah aplikasi Relation *database manajemen server* (RDBMS) yang sangat cepat dan kokoh. Pada MySQL sebuah database mengandung satu beberapa tabel, tabel terdiri dari sejumlah baris dan kolom. Baris pada tabel sering disebut sebagai interface dari data sedangkan kolom sering disebut sebagai atributes atau field. MySQL menggunakan bahasa SQL (*Struktu Query Languages*) yaitu bahasa standar pemrograman database. Perintahnya dapat disebut dengan istilah query.

## 7. Gambaran Umum Tripio Komputer

Sejarah berdirinya Tripio Komputer, awalnya bukan senuah toko melainkan sebuah rental komputer yang bermodalkan Tiga unit komputer yang

didirikan pada tanggal 23 Maret 1994. Kata “Tripio” bersalal dari gabungan Dua kalimat yaitu “Tri” dan “Pio”. kata “Tri” berarti Tiga yaitu Tiga Unit komputer yang digunakan untuk membuka usaha rental komputer. Kata”Pio” yang berarti *Pioneer* (Perintis). Yang beralamat di Jl. HR. Bunyamin No.1 Purwokerto

## C. METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Metodologi Pengembangan Sistem

Metode ini memberikan ide bagi analis sistem atau pemrogram untuk menyajikan gambaran yang lengkap. Dengan demikian, pemesan sistem akan dapat melihat pemodelan dari sistem itu baik dari sisi tampilan maupun teknik prosedural yang akan dibangun. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini adalah *Prototype*. Tahapan-tahapan *prototype* terdiri dari:

#### a. Analisis Kebutuhan

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada *Software*. Untuk memahami sifat program yang dibangun, harus memahai *domain* informasi, tingkah laku, tunjuk kerja dan *interface* yang diperlukan. Kebutuhan baik untuk sistem maupun *software* didokumentasikan dan dilihat oleh pelanggan.

#### b. Mengembangkan *prototype*.

Pada tahap kedua ini, analisa sistem bekerja sama dengan pemrogram dalam mengembangkan *prototype* sistem untuk memperlihatkan kepada pemesan permodelan sistem yang akan dibangunnya.

#### c. Menentukan *prototype*

Pada tahap ini, akan ditentukan apakah prototipe dapat diterima oleh pemesan atau pemakai. Analis sistem pada tahap ini akan mendeteksi dan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan yang telah dibuat dapat diterima oleh pemesan. Perbaikan-perbaikan apa

yang diinginkan oleh pemesan atau bahkan harus merombak secara keseluruhan.

d. Mengadakan sistem operasional

Pada tahap ini, akan dilakukan proses mengadakan sistem operasional melalui pemrograman sistem oleh pemrogram berdasarkan pemodelan sistem yang telah disepakati oleh pemesan sistem.

e. Menguji sistem operasional

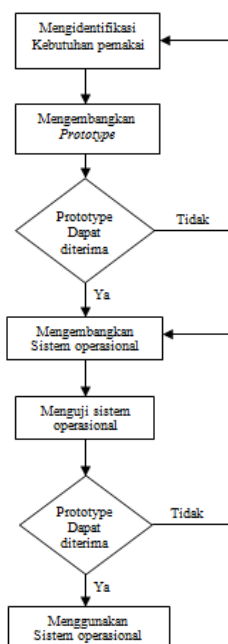
Pada tahap ini, pemrogram akan melakukan uji coba baik menggunakan data sekunder maupun data primer untuk memastikan bahwa sistem dapat berlangsung dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pemesan.

f. Menentukan sistem operasional

Pada tahap ini, sistem operasional akan ditentukan apakah dapat diterima oleh pemesan, atau harus dilakukan beberapa perbaikan, atau bahkan harus dibongkar semua dan mulai dari awal lagi.

g. Menggunakan sistem operasional

Jika sistem telah disetujui, maka tahap terakhir adalah melakukan implementasi sistem.



**Gambar 4 metode *Prototype***

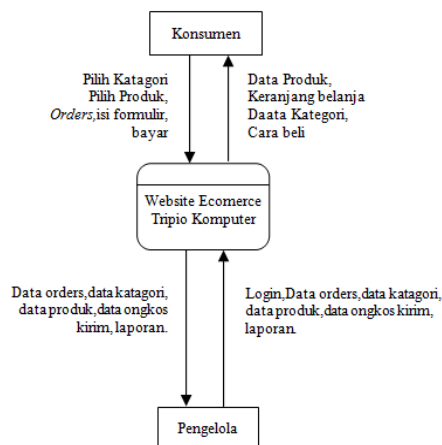


#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penellitian ini adalah aplikasi *web ecommerce* pada Tripio Komputer menggunakan pendekatan *Business To Customer (B2C)*. Tripio Komputer adalah sebuah toko yang bergerak di bidang jasa penjualan barang elektronik khususnya komputer dan *Notebook*.

Dalam membuat sebuah aplikasi *web* ini menggunakan jenis pemrograman PHP dan jenis database Mysql. PHP digunakan untuk membuat *source code web*. Mysql digunkana untuk membuat sebuah database untuk menyimpan data yang terdapat dalam *website*. jenis progam pendukung selain di atas yaitu menggunakan Adobe Phostoshop CS4 yang digunakan untuk merancang *header* dari *web* tersebut.

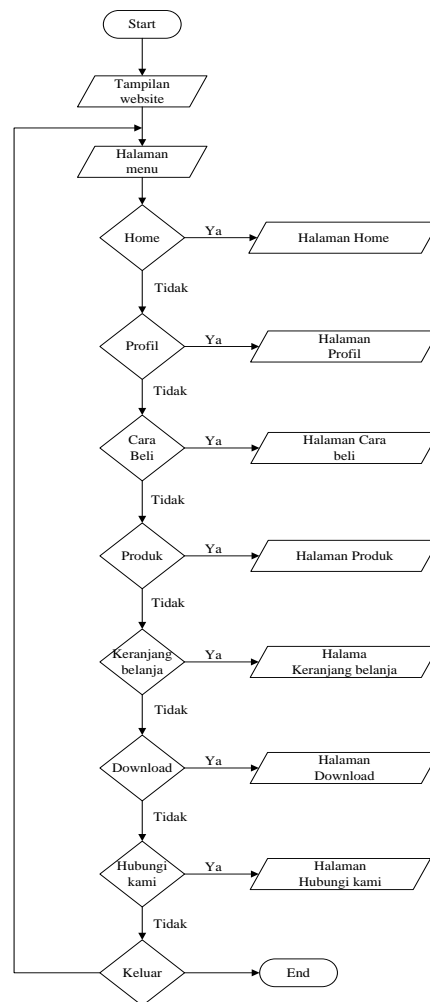
Algoritma yang dibutuhkan dalam merancang *website* ini adalah menggunkana *Data Flow diagram (DFD)*



**Gambar 5 Diagram Context**

Dan flowchart yang digunakan untuk mendesain antarmuka dari *web* ini, yaitu rancanagn desain serta akases yang diberikan oleh pemakai sistem kepada pengguna *web* ini. User mengakases *web* Tripio Komputer kemudian memilih menu link yang ada kemaudian user enentukan barang yang akan dia beli, setelah itu user akan diinta untuk mengisiskikan formulir data pelanggan setelah semua *filed* data formulir diisi akan tampil data-data yang telah diisi, didalamnya

terdapat keterangan bagaimana cara melakukan pembayaran untuk dapat memiliki produk yang telah dibeli.



**Gambar 6 Desain antarmuka user**

## **E. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan pembahasan yang telah diterangkan pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dibangun *web ecomerce* pada Tripio Komputer menggunakan pendekatan *Business To Customer ( B2C )*.
2. Penerapan *website ecomerce* ini membantu Tripio Komputer dalam mengembangkan usahanya.

3. Dengan adanya *website* ini memudahkan pelanggan untuk melihat dan memilih produk-produk yang akan dibeli tanpa harus datang ke tokonya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul kadir, 2008, "*Dasar perancangan dan implemnetasi database relatsional*". Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Bunafit Nugroho. 2004. "*Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*". Gava Media. Yogyakarta.
- Google.co.id. Pengertian *e-commerce* - *e-learning*. [elearning.gunadarma.ac.id/...e-commerce/d.BAB%20I-Pengertian%20...](http://elearning.gunadarma.ac.id/...e-commerce/d.BAB%20I-Pengertian%20...) Februari 2012.
- Google.co.id. Pengenalan *PHP*. [www.deptan.go.id/pusdatin/admin/RB/.../Materi%20PHP.pdf](http://www.deptan.go.id/pusdatin/admin/RB/.../Materi%20PHP.pdf). 16 Januari 2012.
- Ilmu Komputer.com. Algoritma dan flowchart. [lecturer.eepisits.edu/~zenhadi/poltek/.../Algoritma%20dan%20Flowchart.ppt](http://lecturer.eepisits.edu/~zenhadi/poltek/.../Algoritma%20dan%20Flowchart.ppt). 10 Januari 2012.
- Ilmu Komputer.com. Flowchart. [ilmukomputer.org/2009/06/14/flowchart/](http://ilmukomputer.org/2009/06/14/flowchart/). Februari 2012.