

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE ECOMMERCE PADA EGREAT HARDWARE

Petrick Handy Putra¹, Syaeful Anas Aklani²

Universitas International Batam

Email: 1731074.petrick@uib.ac.id¹, syaeful@uib.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk merancang website Ecommerce Egreat Hardware, Egreat Hardware merupakan UMKM yang bergerak dibidang industri yang menjual produknya di marketplace seperti Tokopedia, Shopee dan sebagainya. Egreat Hardware mengalami kendala seperti kurangnya daya saing antar kompetitor dan kurangnya jaringan pemasaran. Dengan ini, solusi Egreat Hardware untuk permasalahannya adalah membuat sebuah website Ecommerce yang berguna untuk mempromosikan produk yang di jual Egreat Hardware beserta penjelasan spesifikasi produk dan dengan adanya website ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi akan penjualan Egreat Hardware.

Kata Kunci: *Ecommerce, Website, Egreat Hardware, Reactjs*

Abstract

This research is a study that aims to design an E-commerce website for Egreat Hardware, Egreat Hardware is an MSME engaged in the industry that sells products in marketplaces such as Tokopedia, Shopee and so on. Egreat Hardware suffers from obstacles such as lack of competitiveness between competitors and lack of marketing networks. With this, Egreat Hardware's solution to the problem is to create an E-commerce website that is useful for promoting the products that Egreat Hardware sells along with an explanation of product specifications and with this website, it is hoped that this website will be able to overcome the problems faced by Egreat Hardware sales.

Keywords: *Ecommerce, Website, Egreat Hardware, Reactjs*

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pada masa teknologi saat ini kita diberikan kemudahan dan kecepatan dalam mendapatkan informasi dari internet, internet memiliki peran penting bagi perusahaan dan UMKM untuk memperkenalkan usaha sampai penjualan produk yang disebut Ecommerce (Widodo & Purnamai, 2018).

Ecommerce merupakan suatu media sarana di internet yang berguna untuk menghubungkan mitra dan konsumen untuk melakukan proses penjualan dan pembelian barang maupun jasa melalui media elektronik (Handayani, 2018). dengan adanya website Ecommerce, daya saing dan jaringan pemasaran produk menjadi lebih luas (Buchari & Santoso, 2019).

Website merupakan suatu sistem yang berisi informasi yang disampaikan dalam bentuk suara, gambar, teks, dan sebagainya yang disimpan dalam server dan dapat diakses secara publik melalui internet (Yuniva et al., 2018), hanya dengan adanya internet masyarakat dapat dengan mudah untuk mengakses website, menurut (Hasugian, 2018) fungsi dari website adalah :

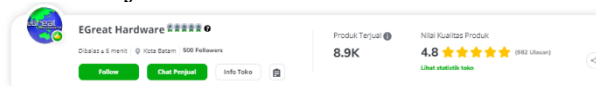
1. Sebagai tempat untuk promosi barang atau jasa.
2. Sebagai tempat pemasaran iklan.
3. Sebagai sumber informasi seperti berita.
4. Sebagai media informasi pendidikan dan pembelajaran.
5. Sebagai media komunikasi seperti sosial media.

Dengan adanya website pada perusahaan, perusahaan dapat memperluas jaringan pemasarannya dengan mempromosikan produk dan dapat dijangkau oleh masyarakat, menjadikan website sebagai sumber informasi bagi pelanggan.

ReactJS merupakan javascript *library* yang di kembangkan oleh Facebook yang berguna sebagai framework untuk merancang front-end dari suatu aplikasi atau web, ReactJS memiliki keunggulan seperti *simplicity* dan *scalability*. ReactJS dapat mengembangkan suatu UI menjadi lebih interaktif dan *reusable* (Panjaitan & Pakpahan, 2021).

Untuk dapat menghadapi kompetitor- kompetitor di marketplace dan memperluas jaringan pemasaran Egreat Hardware, Penulis mengusulkan solusi berupa proyek pembuatan website Ecommerce dan melaporkan dalam kerja praktek yang berjudul “Perancangan dan Implementasi Website E-Commerce pada Egreat Hardware”.

Egreat Hardware adalah mitra yang bergerak di bidang Online Marketing yang menjual barang-barang industri seperti mesin-mesin, perkakas, alat pelindung diri, dan sebagainya di marketplace seperti Shopee, Tokopedia, dan sebagainya. Egreat Hardware didirikan pada tahun 2018 yang beralamat di Komplek Srijaya Abadi, Lubuk Baja.



Gambar 1.1 Tampilan toko di Tokopedia

Masalah

Kendala yang dihadapi oleh Egreat Hardware pada penjualan di online marketplace adalah banyaknya kompetitor produk yang serupa beserta kurang dikenal oleh calon pembeli.

Untuk dapat menghadapi kompetitor-kompetitor di marketplace dan memperluas jaringan pemasaran Egreat Hardware, Penulis mengusulkan solusi berupa proyek pembuatan website Ecommerce (Riko

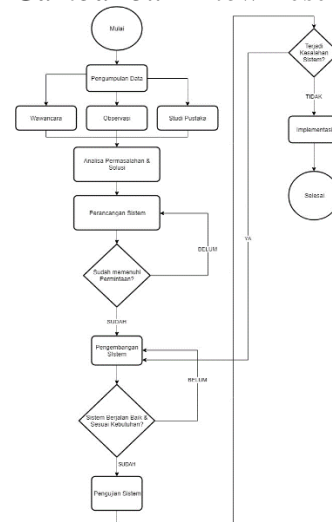
Rivanthio, 2020). Tujuan penulis untuk kegiatan PKM ini adalah agar dapat meningkatkan kepercayaan dan memudahkan konsumen untuk mengenal produk yang dijual oleh mitra (Andrianof, 2018) dikarenakan web dilengkapi dengan info produk yang rinci (Siregar, 2018), meningkatkan performa penjualan mitra beserta jaringan penjualan (Widodo & Purnamai, 2018) di Egreat Hardware dikarenakan adanya Website sendiri yang terkesan lebih professional.

Metode

3.1 Rancangan Penelitian

Dalam merancang website, penulis akan menerapkan penelitian mengerjakan proyek kerja praktek ini dengan jenis penelitian terapan (*Applied Research*), dikarenakan hasil penelitiannya dapat langsung diterapkan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi (Susandi & Sukisno, 2017). Implementasi hasil perancangan menggunakan aplikasi *Visual Studio Code*, dan Bahasa pemrograman *Javascript*. Tahapan perencanaan berupa pengambilan data dari perusahaan, perancangan, pengembangan, pengujian dan implementasi sistem. Di bawah ini merupakan sebuah Flow Research yang memperlihatkan proses apa saja yang penulis lakukan untuk menyelesaikan Proyek Kerja Praktek.

Gambar 3..1 Flow Research



3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian terapan ini, dibutuhkan teknik pengumpulan data yang berguna untuk mendapatkan data sebelum melakukan perancangan sistem untuk mengetahui informasi dan standaritas data yang ditetapkan. Berikut teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan penulis untuk penelitian ini :

3.2.1 Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan wawancara yang dimaksud adalah percakapan yang dilakukan oleh pihak pewawancara sebagai pihak yang mengajukan pertanyaan dengan terwawancara sebagai pihak yang menjawab pertanyaan, dengan pertanyaan-pertanyaan yang ditetapkan pewawancara untuk mendapatkan informasi dan data untuk dijadikan sebagai bahan solusi untuk permasalahan pada penelitian ini. Informasi-informasi yang dibutuhkan seperti keefektifan penjualan, fitur yang dibutuhkan untuk perancangan website, dan sebagainya.

3.2.2 Metode Studi Pustaka

Teknik pengumpulan kedua yang digunakan penulis adalah teknik studi pustaka yang berarti penulis mengumpulkan informasi-informasi yang berguna untuk penelitian ini melalui internet dengan informasinya dalam bentuk konsep-konsep, jurnal dan pembelajaran yang berhubungan dengan website Ecommerce (Andrianof, 2018) tujuan dari teknik studi pustaka ini bertujuan untuk mendapatkan cara atau teknik dalam perancangan website yang tepat untuk website yang dibutuhkan oleh mitra.

3.2.3 Observasi

Teknik pengumpulan data ketiga yang dipraktekkan penulis yaitu observasi yang berarti melakukan pengamatan langsung di tempat kerja praktek di Lubuk Baja, Batam. Observasi yang dilakukan adalah untuk mengetahui struktur organisasi, proses

kerja bisnis dan platform yang digunakan saat ini (Susandi & Sukisno, 2017).

3.3 Proses Perancangan Luaran

Tahap dari Proses Perancangan website Ecommerce dimulai dengan melakukan persiapan pengadaan sistem, mengimplementasi website hingga pembuatan laporan dalam bentuk jurnal publikasi.

3.4 Tahap Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaan, penulis membagikan dalam 3 tahap pelaksanaan untuk menyelesaikan proyek kerja praktek ini yaitu dengan tahap persiapan, pelaksanaan dan penilaian. Berikut adalah penjelasan tahap-tahap yang dilaksanakan penulis:

3.4.1 Tahap Persiapan

Tahap awal dari pelaksanaan kerja praktek ini adalah membahas lokasi untuk melakukan kerja praktek dan jadwal waktu yang telah ditetapkan dengan mitra serta mengumpulkan informasi-informasi permasalahan dengan pengamatan dan wawancara dengan mitra untuk menemukan topik laporan kerja praktek yang sesuai pada lokasi tersebut.

3.4.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan yang dimulai dari mengetahui permasalahan pada mitra yang beralamat di Lubuk baja seperti permasalahan pada platform marketplace yang digunakan, dan mendapatkan informasi-informasi pada tempat praktek yang berhubungan dengan permasalahan pada topik yang ditentukan oleh penulis.

Dalam proses mengumpulkan data, penulis menggunakan cara pengumpulan data dengan mewawancarai pihak mitra dan pengamatan di lokasi mitra serta mencari informasi sumber dari media internet dan jurnal yang berhubungan dengan topik permasalahan kerja praktek.

3.4.3 Tahap Penilaian dan Pelaporan

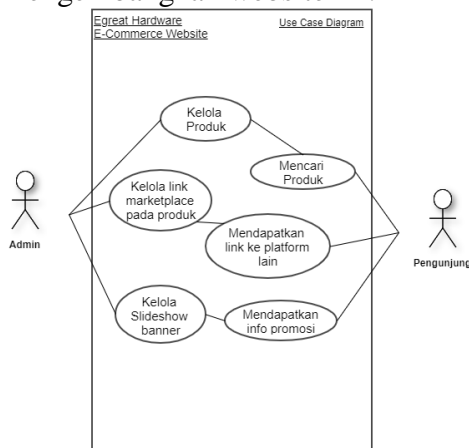
Pada tahap ini, semua data yang telah didapatkan oleh penulis selama melakukan kerja praktek ini di Egreat Hardware yang beralamat di Lubuk Baja dan sumber lainnya diolah dan disusun menjadi sebuah laporan kerja praktek.

Setelah tahap pelaporan diselesaikan, selanjutnya adalah tahap penilaian. Pada tahap ini, penilaian kerja praktek akan di nilai oleh pihak Mitra dan juga pihak tim dosen dari Universitas Internasional Batam.

Pembahasan

Hasil dari pengumpulan data-data dan informasi yang didapatkan penulis untuk mengimplementasikan website Ecommerce sehingga website berhasil diterbitkan,

Gambar berikut menunjukkan Use Case Diagram yang digunakan untuk mengembangkan website ini.



Gambar 4.1 Use Case Diagram

Ada 2 aktor yang berperan dalam sistem. Yaitu admin dan pengunjung.

1. Admin

Admin bertugas untuk mengelola produk, memasang link pada setiap produk untuk diarahkan ke marketplace dan mengunggah gambar promosi pada slideshow banner.

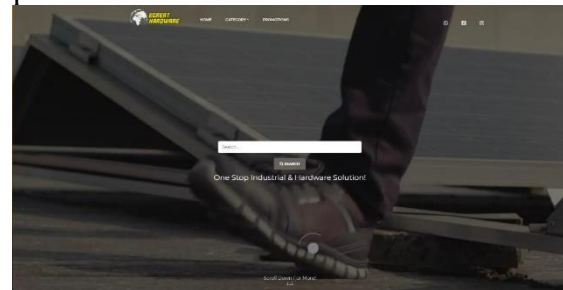
2. Pengunjung

Pengunjung dapat mencari produk, telusuri ke marketplace dan mengetahui promosi yang ada.

Berikut halaman-halaman pada proyek yang dibuat:

4.2 Halaman Beranda

Halaman beranda adalah halaman awal atau utama ketika website di kunjungi, di halaman sini ada dijalankan video *looping* untuk mempromosikan salah satu produk beserta kolom *search* untuk pencarian produk.



Gambar 4.2 Halaman Beranda

4.3 Halaman Carousel

Pada Halaman *Carousel* dibedakan menjadi 3 sub halaman yaitu :

4.3.1 Halaman Top

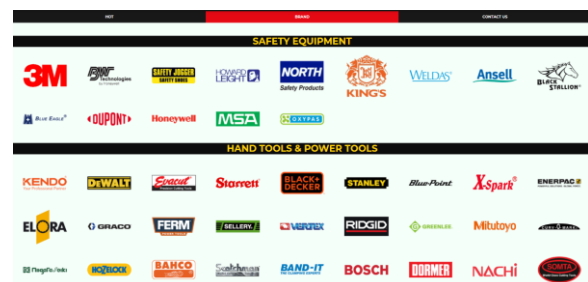
Pada sub halaman ini berguna untuk mempromosikan produk-produk yang sedang promo serta paket produk dengan fitur *slide panel*



Gambar 4.3.1 Halaman Hot

4.3.2 Halaman Brand

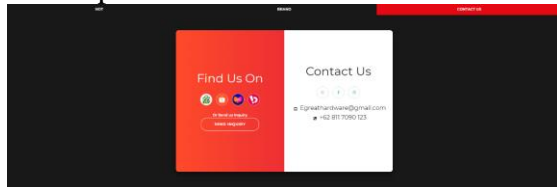
Pada sub halaman ini berguna untuk menginformasikan calon pembeli akan merek-merek produk yang di jual oleh Egreat Hardware



Gambar 4.3.2 Sub Halaman Brand

4.3.3 Halaman Contact Us

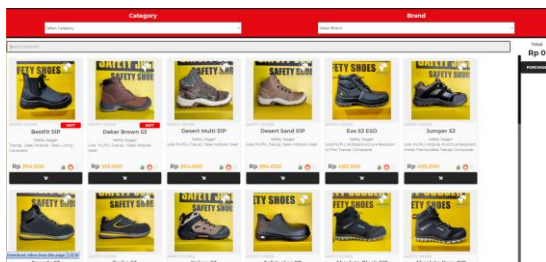
Pada sub halaman ini berguna untuk memberikan informasi kontak seperti email dan kontak whatsapp beserta situs marketplace Egreat Hardware kepada calon pembeli seperti Tokopedia, Shopee, Bukalapak dan Lazada.



Gambar 4.3.3 Halaman Contact Us

4.4 Halaman Produk

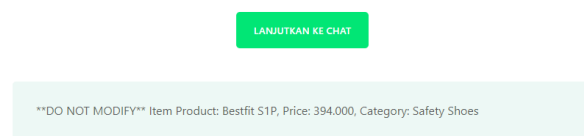
Pada halaman produk ditampilkan produk-produk yang di jual dan di berikan fitur filter untuk pemilihan kategori dan merek produk yang diinginkan agar mempermudah calon pembeli untuk mencari produk yang di inginkan.



Gambar 4.4 Halaman Produk

4.5 Halaman Telusuri Whatsapp

Halaman ini dapat ditelusuri apabila pengunjung mengklik tombol Whatsapp pada produk, dengan hasil informasi yang berbeda pada setiap produknya, seperti nama produk, harga produk dan kategori produk.



Gambar 4.5 Halaman Telusuri Whatsapp

4.6 Proses Implementasi Luaran

Penulis merancang website ecommerce tersebut dengan menambahkan beberapa fitur untuk merapikan dan memperbaiki penyusunan komponen dari website..

4.7 Kondisi Setelah Implementasi,

Setelah mitra melakukan tes dengan mengunjungi website dan menggunakan fitur yang diberikan kepada website, pihak mitra senang dengan hasil yang dikerjakan penulis dan website tersebut mulai di pakai oleh mitra untuk menambahkan produk.

Simpulan

Egreat Hardware adalah sebuah mitra yang didirikan pada tahun 2018 yang bergerak di bidang industri yang menjual produk-produknya di online marketplace seperti Tokopedia, Shopee dan lain lain. Namun dikarenakan banyaknya kompetitor-kompetitor yang menjual produk yang serupa maka penjualan Egreat Hardware menjadi tidak stabil.

Untuk dapat membantu mitra dalam meningkatkan penjualan dan memperluas jaringan pemasaran, penulis mengusulkan solusi dengan merancang website Ecommerce guna untuk mempromosikan produk-produk yang di jual oleh mitra dan membantu mitra agar terkesan lebih profesional dengan memiliki website sendiri.

Daftar Pustaka

- Andrianof, H. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi dan Penjualan pada Toko Ruminansia Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 5(1), 11–19.
<https://doi.org/10.25077/josi.v13.n2.p707-724.2014>
- Buchari, A., & Santoso, Y. (2019). Perancangan Aplikasi Penjualan Tas dan Seminar Kit. *Jurnal Idealis*, 2(1), 179–184.
<https://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/article/view/490>
- Handayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko

- Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189.
<https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i2.310.182-189>
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86. <http://ejournal.pelitanusantara.ac.id/index.php/JIPN/article/view/306>
- Panjaitan, J., & Pakpahan, A. F. (2021). Perancangan Sistem E-Reporting Menggunakan ReactJS dan Firebase. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(1), 20–34.
<https://doi.org/10.28932/jutisi.v7i1.3098>
- Riko Rivanthio, T. (2020). Perancangan Website E-Commerce Rikas Collection. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(2), 140–146.
<https://www.jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/485>
- Susandi, D., & Sukisno. (2017). Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode Objek Oriented pada Distro Dlapak Street Wear. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 4, 5–8.
<https://doi.org/10.30656/jsii.v4i0.368>
- Widodo, A. N. F., & Purnamai, B. E. (2018). Pembuatan Web Pemasaran Batik Saji dengan Optimasi Mesin Pencari. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 2302–5700, 1–6.
<http://www.ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/132>
- Yuniva, I., Andriansah, A., & Maulina, D. J. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Produk Hasil Daur Ulang Sampah Berbasis Website Dengan Pendekatan Metode Waterfall. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 2(4), 174.
<https://doi.org/10.30865/mib.v2i4.896>