

# RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE MENGGUNAKAN CODEIGNITER PADA TOKO VENTURA OUTDOOR

<sup>1</sup>Faiq Zain Fathur Rizal, <sup>2</sup>Triawan Adi Cahyanto, S. Kom, M. Kom  
Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Muhammadiyah Jember  
\*e-mail : [fathur\\_riezal@yahoo.co.id](mailto:fathur_riezal@yahoo.co.id)

## ABSTRAK

Toko Ventura Outdoor merupakan sebuah toko terlengkap di kabupaten Situbondo. Namun pemasaran yang dilakukan oleh Toko Ventura Outdoor mengalami kesulitan, sehingga penjualan produk tidak maksimal. Berdasarkan hal tersebut pemilik Toko Ventura Outdoor memutuskan untuk membangun sebuah sistem informasi yang dapat membantu untuk mempromosikan produk kepada masyarakat dengan pelayanan yang baik, mudah, dan cepat.

Pembangunan aplikasi *ecommerce* pada Toko Ventura Outdoor bertujuan untuk menarik lebih banyak pelanggan dari dalam maupun luar kota tanpa harus mengeluarkan modal besar, memberikan kemudahan kepada konsumen dalam bertransaksi, dan mendapatkan informasi mengenai produk yang dijual di Toko Ventura Outdoor. Metodologi yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah menggunakan aplikasi *framework CodeIgniter* dengan bahasa pemrograman menggunakan *Hypertext Preprocessor (PHP)*. Adapun alat yang digunakan untuk menggambarkan alur data dalam sistem, yaitu menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*.

Sistem yang dibangun mengakomodasi proses transaksi penjualan dan pemesanan produk secara *online*. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada sistem yang telah dibangun, dapat diketahui bahwa proses pemasaran produk pada Toko Ventura Outdoor berjalan lebih efektif dibandingkan dengan metode pemasaran yang digunakan sebelumnya.

**Kata kunci :** *Sistem Informasi, Aplikasi E-commerce, CodeIgniter.*

## 1. PENDAHULUAN

Mendaki gunung adalah salah satu hobi yang tergolong ekstrim dan menantang. Meskipun begitu, mendaki gunung semakin banyak digemari oleh kaum muda zaman sekarang, khususnya mahasiswa dan orang dewasa. Dalam melakukan pendakian gunung, seorang pendaki harus melakukan persiapan yang matang, misal dari segi mental, segi fisik, dan lain-lain. Akan tetapi dari segi mental dan fisik tidaklah cukup bagi seorang pendaki, tentu perlengkapan merupakan salah satu keutamaan yang harus dipenuhi bagi setiap pendaki, seperti perlengkapan P3K, perlengkapan pendakian, dan lainnya. Oleh karena itu Toko Ventura Outdoor ingin mengembangkan usaha untuk menyediakan peralatan *outdoor* yang lengkap dengan pelayanan yang baik, mudah dan cepat, khususnya untuk para pendaki di daerah sekitar Kabupaten Situbondo .

Toko Ventura Outdoor merupakan salah satu toko peralatan *outdoor* terlengkap di Kabupaten Situbondo. Toko ini berdiri pada awal tahun 2015, yaitu pada tanggal 19 November 2015 yang dipimpin oleh bapak Fatwa Aulia. Toko Ventura Outdoor menyediakan berbagai peralatan hiking, tracking, dan

climbing dengan beberapa pilihan merk lokal ternama seperti Eiger, Consina, Cosmeedz, Rei, dan lainnya. Akan tetapi usaha ini masih

mempunyai kekurangan dalam segi pemasaran. Seiring dengan meningkatnya permintaan produk oleh konsumen, dengan diiringi meningkatnya persaingan dalam sebuah perdagangan, usaha yang bisa dilakukan yaitu dengan cara meningkatkan media promosi dan pemberian informasi kepada pelanggan.

Media pemasaran yang digunakan saat ini masih berupa media informasi seperti memberikan brosur, spanduk, pamflet dan rekomendasi teman atau promosi dari mulut ke mulut. Hal ini dirasakan masih kurang efektif, karena media informasi penjualan tersebut belum tersebar secara luas. Sehingga diperlukan suatu sistem yang dapat menangani permasalahan tersebut, oleh karena itu dibuatlah aplikasi *e-commerce* untuk menunjang media pemasaran dan nilai penjualan pada Toko Ventura Outdoor, sehingga memudahkan pemilik toko untuk memasarkan produk-produknya melalui media *online*, serta mempermudah para pelanggan untuk mengetahui barang-barang terbaru pada Toko

Ventura Outdoor tanpa harus melakukan pengecekan langsung pada toko tersebut .

Berdasarkan urain di atas, untuk mengatasi masalah-masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah bisnis melalui situs *online*. Oleh karena itu penulis mengambil judul “**Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Menggunakan CodeIgniter Pada Toko Ventura Outdoor**”.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Tinjauan Umum Aplikasi E-Commerce

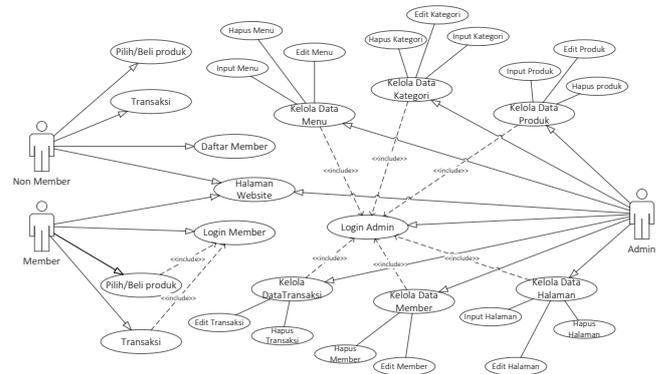
#### 2.1.1. Pengertian Aplikasi

Aplikasi merupakan suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Menurut Sri Widiyanti (dalam definisisisteminformasi, 2012), Aplikasi merupakan sebuah *software* (perangkat lunak) yang bertugas sebagai *front end* pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelolah berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunanya dan juga sistem yang berkaitan.

#### 2.1.2. Pengertian E-Commerce

*E-Commerce* atau yang biasa disebut juga dengan istilah *Ecom* atau *Emmerce* atau *EC* merupakan pertukaran bisnis yang rutin dengan menggunakan transmisi *Electronic Data Interchange (EDI)*, *email*, *electronic bulletin boards*, mesin faksimili, dan *Electronic Funds Transfer* yang berkenaan dengan transaksi-transaksi belanja di *Internet shopping* (Bagus, 2009). Menurut Laudon & Laudon (dalam Bobsusanto, 2015) *E-commerce* adalah suatu proses membeli dan menjual berbagai produk-produk secara elektronik ari perusahaan ke perusahaan lain dengan menggunakan komputer sebagai perantara transaksi bisnis yang dilakukan. *E-commerce (Electronic Commerce)* didefinisikan sebagai proses penjualan atau pembelian produk, jasa, dan informasi yang dilakukan secara elektronik, yaitu menggunakan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet. Yuan Gao dalam Encyclopedia of Information Science and Technology (dalam rizkianurhalimah, 2013), menyatakan bahwa *e-commerce* adalah penggunaan jaringan komputer untuk melakukan komunikasi bisnis dan transaksi komersial.

## 3. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 3.1 Use Case

**Keterangan gambar :** *Use case diagram* di atas terdapat 3 aktor yang berperan dalam sistem tersebut, yaitu admin member, dan non member. Admin berperan untuk mengatur semua konten pada *website*, seperti memanipulasi data kategori, produk, member, data transaksi, halaman dan menu pada *website*. Sedangkan member dan non member merupakan pelanggan atau masyarakat umum yang hanya dapat mengakses *website* perusahaan untuk memesan atau melihat produk-produk terbaru yang sudah tersedia pada Toko Ventura Outdoor.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang hasil dan pembahasan dari Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Menggunakan CodeIgniter Pada Toko Ventura Outdoor.

### 4.1. Login Admin



Gambar 4.1 Login Admin

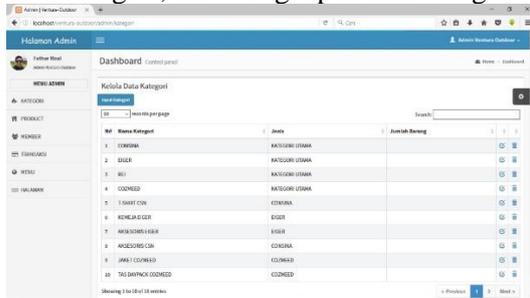
Untuk mengelola Aplikasi *E-Commerce* ini, admin harus *login* *username* dan *password*. Apabila *login* itu berhasil, maka akan muncul tampilan menu yang akan menjadi hak akses dari admin yang akan di kelola.

## 4.2. Halaman Dashboard Admin

Pada halaman *dashboard* admin terdapat beberapa menu, yaitu menu kategori, product, member, transaksi, menu, dan halaman.

### 4.2.1. Menu Kelola Data Kategori

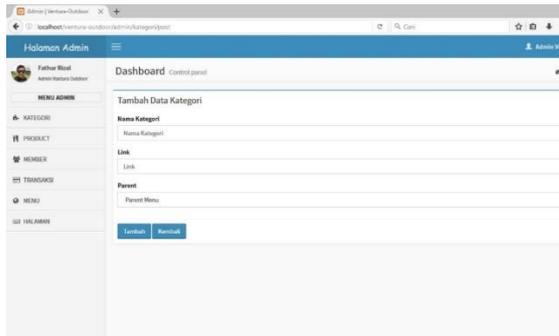
Pada menu kategori terdapat menu kelola data kategori yang akan digunakan untuk menambah data kategori, mengedit data kategori, dan menghapus data kategori.



Gambar 4.2 Menu Kelola Data Kategori

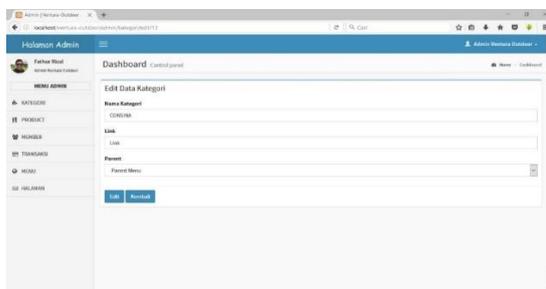
### 4.2.2. Input Kategori

Berikut merupakan *form input* kategori yang digunakan untuk menambahkan data kategori.



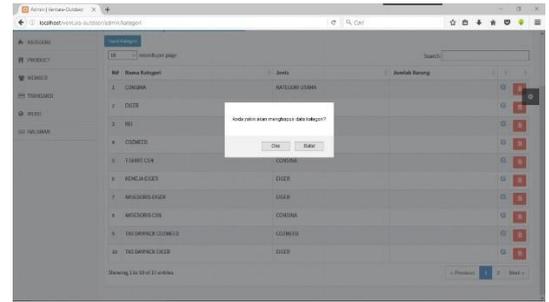
Gambar 4.3 Input Kategori

### 4.2.3. Edit Kategori



Gambar 4.4 Edit Kategori

## 4.2.4. Hapus Kategori

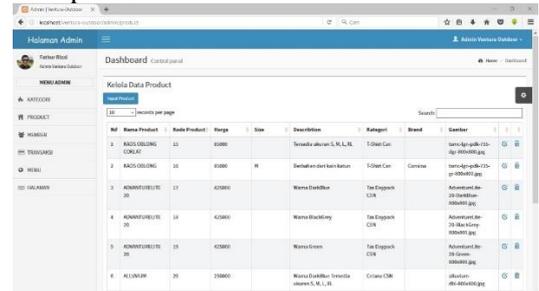


Gambar 4.5 Hapus Kategori

Apabila ingin menghapus data kategori maka akan tampil pemberitahuan seperti di atas. Pilih "Oke" untuk melanjutkan penghapusan data dan pilih "Batal" untuk membatalkan penghapusan data.

### 4.2.5. Menu Kelola Data Produk

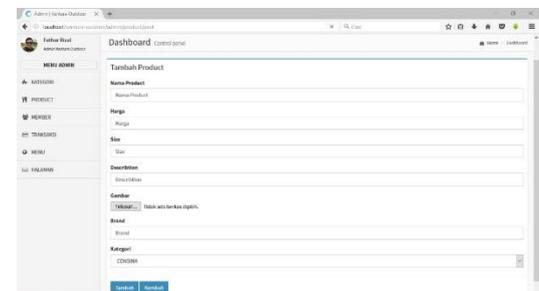
Pada menu product terdapat menu kelola data produk yang akan digunakan untuk menambah, mengedit, dan menghapus data produk.



Gambar 4.6 Menu Kelola Data Produk

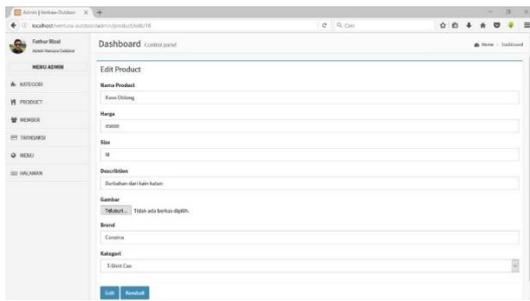
### 4.2.6. Input Produk

Berikut merupakan *form input data* produk yang akan digunakan untuk menambahkan data produk.



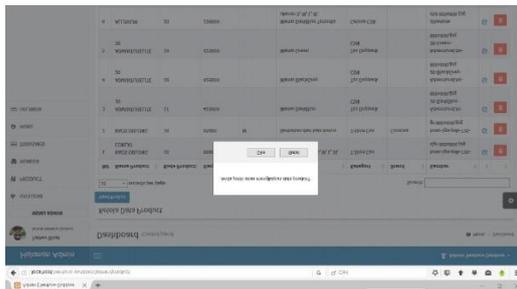
Gambar 4.7 Input Produk

#### 4.2.7. Edit Produk



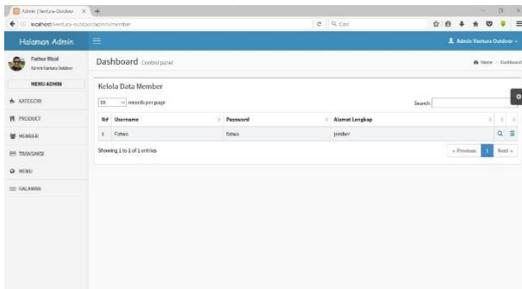
Gambar 4.8 Edit Product

#### 4.2.8. Hapus Produk



Gambar 4.9 Hapus Product

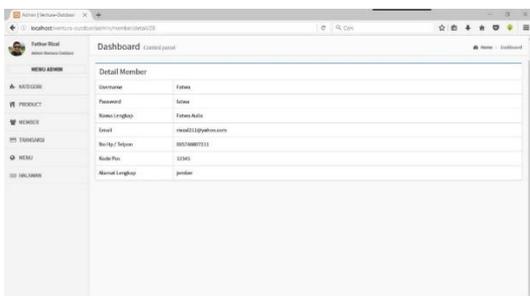
#### 4.2.9. Menu Kelola Data Member



Gambar 4.10 Menu Kelola Data Member

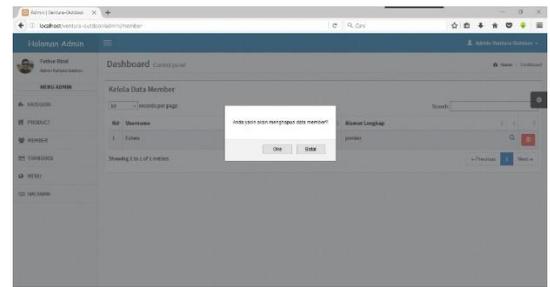
#### 4.2.10. Lihat Member

Lihat *member* ini digunakan untuk melihat data *member* secara lengkap.



Gambar 4.11 Lihat Member

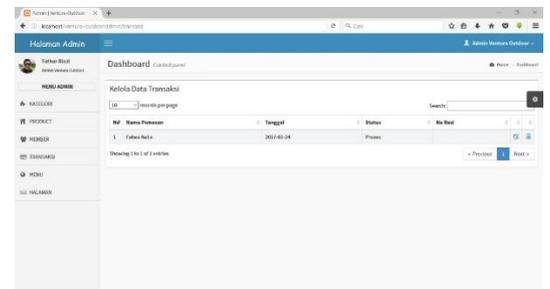
#### 4.2.11. Hapus Member



Gambar 4.12 Hapus Member

#### 4.2.12. Menu Kelola Data Transaksi

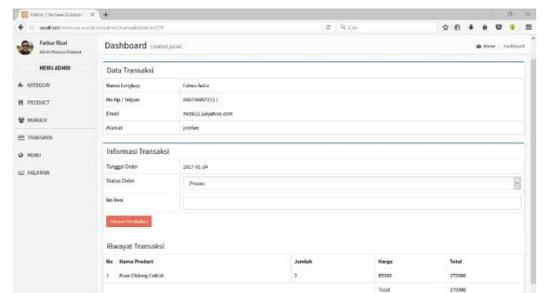
Pada menu ini terdapat menu kelola data transaksi yang akan digunakan untuk merubah status transaksi dan menghapus data transaksi.



Gambar 4.13 Menu Kelola Data Transaksi

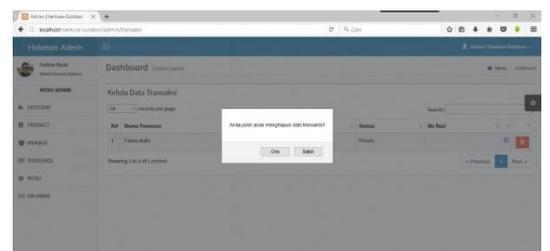
#### 4.2.13. Edit Transaksi

Pada menu edit transaksi admin hanya bisa merubah status *order* dan memasukkan data resi pengiriman produk.



Gambar 4.14 Edit Transaksi

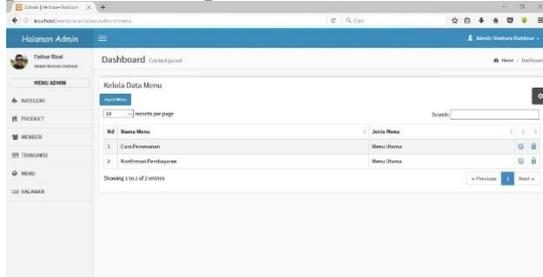
#### 4.2.14. Hapus Transaksi



Gambar 4.15 Hapus Transaksi

#### 4.2.15. Menu Kelola Data Menu

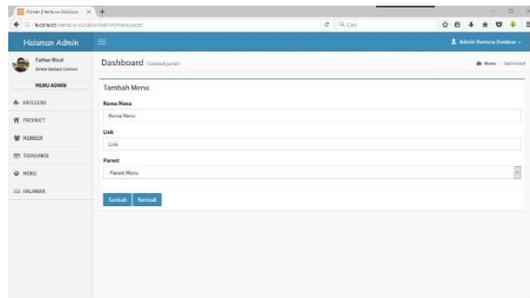
Pada menu menu terdapat menu kelola data menu yang akan digunakan untuk menambah menu, mengedit menu, dan menghapus menu yang akan ditampilkan pada halaman depan *website*.



Gambar 4.16 Menu Kelola Data Menu

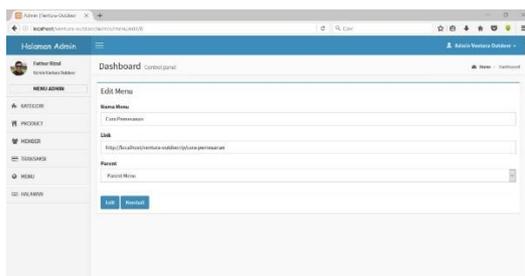
#### 4.2.16. Input Menu

Berikut merupakan *form input data* menu yang akan digunakan untuk menambahkan data menu.



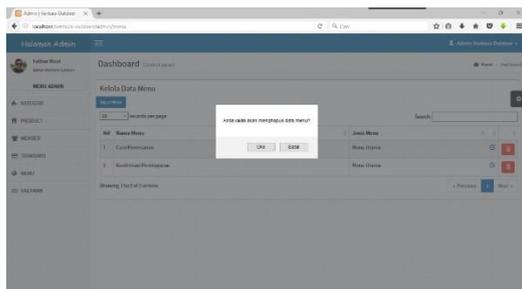
Gambar 4.17 Input Menu

#### 4.2.17. Edit Menu



Gambar 4.18 Edit Menu

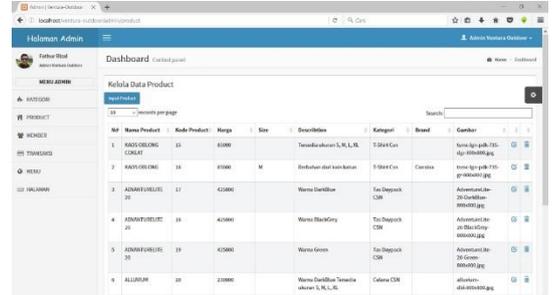
#### 4.2.18. Hapus Menu



Gambar 4.19 Hapus Menu

#### 4.2.19. Menu Kelola Data Halaman

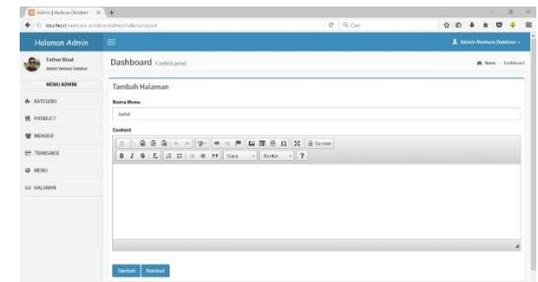
Pada menu halaman terdapat menu kelola data halaman yang akan digunakan untuk menambah halaman, mengedit halaman, dan menghapus halaman pada *website*.



Gambar 4.20 Menu Kelola Data Halaman

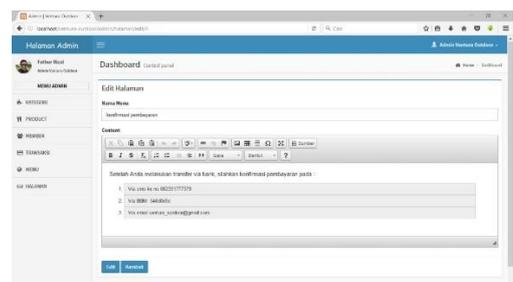
#### 4.2.20. Input Halaman

Berikut merupakan *form input data* halaman yang akan digunakan untuk menambahkan data halaman.



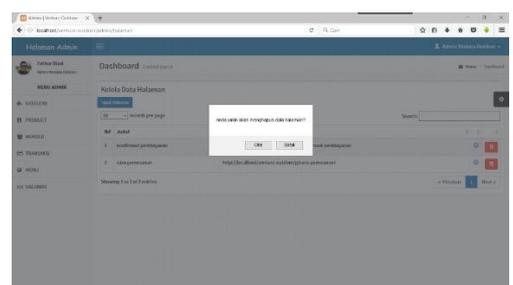
Gambar 4.21 Input Halaman

#### 4.2.21. Edit Halaman



Gambar 4.22 Edit Halaman

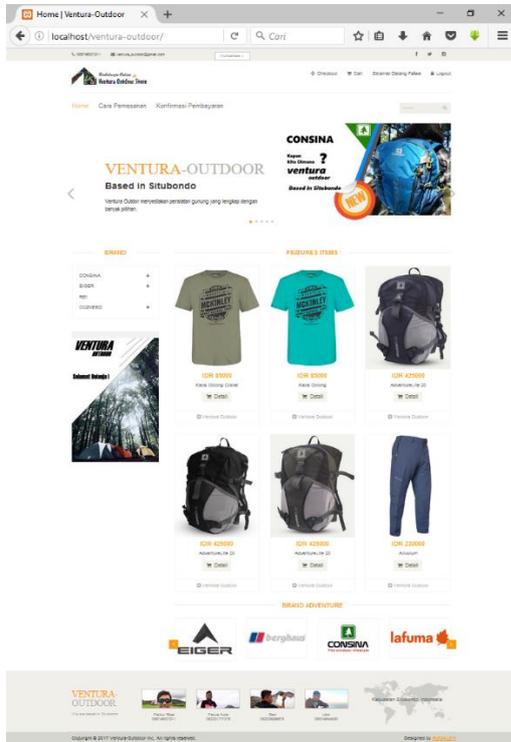
#### 4.2.22. Hapus Halaman



Gambar 4.23 Hapus Halaman

### 4.3. Halaman Website

Berikut merupakan tampilan halaman utama *website*. *Customer* bisa melihat atau memilih produk pada halaman ini.



Gambar 4.23 Halaman Utama Website

#### 4.3.1. Login Member dan Signup Member

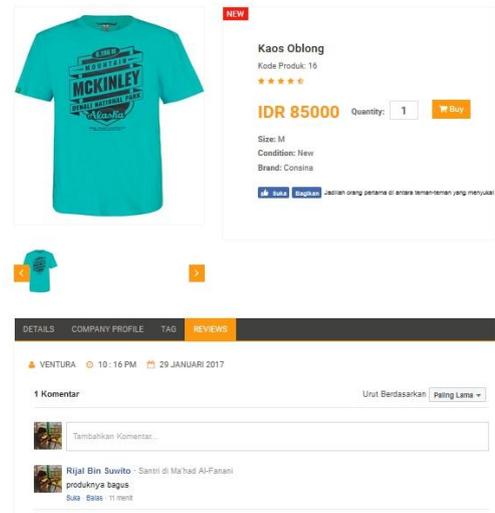
Berikut merupakan tampilan detail *login member* dan *signup member*. Untuk menjadi *member* di Toko Ventura Outdoor, *customer* harus mengisi *form* “New Member Signup!”. Dan apabila sudah menjadi *member* atau sudah pernah melakukan transaksi pada Ventura Outdoor Online Store maka tinggal *login* dengan *account* yang sudah di buat sebelumnya.

<p>Login to your account</p> <p>Username <input type="text"/></p> <p>Password <input type="password"/></p> <p><input type="button" value="Login"/></p>	OR	<p>New Member Signup!</p> <p>Username <input type="text"/></p> <p>Password <input type="password"/></p> <p>Nama Lengkap <input type="text"/></p> <p>Email Address <input type="text"/></p> <p>No HP / Telpn <input type="text"/></p> <p>Kode Pos <input type="text"/></p> <p>Alamat Lengkap <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Signup"/></p>
--	----	---

Gambar 4.24 Login Member dan Signup Member

#### 4.3.2. Detail Produk

Berikut merupakan tampilan detail produk. Untuk melakukan *order* dengan jumlah yang banyak dan dengan produk yang sama, *customer* juga bisa merubah *quantity* pada produk. Apabila *customer* memilih *button* “Buy”, maka otomatis data akan diproses atau masuk pada keranjang belanja atau *Cart*. Pada halaman detail terdapat beberapa pilihan menu, yaitu menu *detail* untuk melihat deskripsi produk secara lengkap, dan menu *review* digunakan untuk melihat *comment* dan *share* produk menggunakan *facebook*.



Gambar 4.25 Detail Produk

#### 4.3.3. Cart

Pada keranjang belanja ini *customer* bisa menambah atau mengurangi jumlah *quantity*. Setelah menambah atau mengurangi jumlah *quantity*, *customer* harus memilih *button* “Update”, untuk menambah pembelian produk ke keranjang belanja pilih *button* “Kembali Belanja”, dan untuk melanjutkan proses transaksi pilih *button* “Check Out”.

Item	Price	Quantity	Total
 Kaos Oblong Web ID: 1089772	Rp 85000	<input type="text" value="2"/>	170000
Total			Rp 170000

Gambar 4.26 Cart

#### 4.3.4. Check Out

Pada halaman *check out* ini, *customer* harus melakukan pengisian *form* secara

lengkap kecuali pada tabel *e-mail*, karena tidak semua *customer* mempunyai *e-mail*.

Shopper Information or Shipping Address

Username
Password
Nama Lengkap
Email
No HP / Telpn
Kode Pos
Alamat Lengkap

Submit

Gambar 4.27 Check Out

Pada *form* di atas *customer* harus mengisi alamat sesuai dengan alamat pengiriman. Pada *customer* yang belum mendaftar sebagai *member*, maka akan diminta untuk mengisi data pada *form check out* seperti di atas, dan apabila *customer* sudah mendaftar sebagai *member* maka *customer* tidak perlu mengisi *form check out* kembali, karena pada *form check out* akan terisi otomatis dengan data yang sudah *customer* buat ketika mendaftar menjadi *member*. *Customer* yang sudah mendaftar sebagai *member* juga bisa melakukan perubahan alamat pengiriman. Setelah selesai mengisi data *check out*, apabila *check out* berhasil maka akan muncul tampilan seperti berikut.



Gambar 4.28 Check Out Berhasil

## 5. PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan dari Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Menggunakan Codeigniter Pada Toko Ventura Outdoor sebagai berikut :

- Sistem aplikasi *e-commerce* pada Toko Ventura Outdoor dirancang menggunakan *UML*
- Sistem penerapan *e-commerce* ini dapat berjalan sesuai dengan tujuannya, yaitu membantu pemilik Toko Ventura Outdoor dalam mempromosikan barangnya secara online.

- Memudahkan *customer* dalam membeli barang tanpa dibatasi waktu dan tempat.
- Dapat memberikan informasi yang tepat, akurat, dan jelas kepada *customer* mengenai barang yang dijual tanpa harus datang ke tempat.

### 5.2. Saran

Dalam membangun aplikasi *e-commerce* ini masih belum sempurna dan masih memiliki banyak kekurangannya. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar aplikasi ini lebih optimal dan lebih menarik adalah sebagai berikut :

- Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang diharapkan yaitu pembelian dan pembayaran yang tidak hanya melalui transfer antarbank, namun dapat melalui melalui kartu kredit atau menggunakan fasilitas pelayanan *online* seperti *pay pal*.
- Penulis berharap untuk kedepannya aplikasi *e-commerce* ini dapat dikembangkan untuk dapat memberikan notifikasi pemberitahuan kepada Administrator Ventura Outdoor ketika ada *customer* yang melakukan transaksi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bagus, Denny. 2009. E-Commerce : Definisi, Jenis, Tujuan, Manfaat dan Ancaman Menggunakan E-Commerce.[Online] Tersedia: <http://jurnal-sdm.blogspot.co.id/2009/08/e-commerce-definisi-jenis-tujuan.html>. [31 Mei 2016]
- Bobsusanto. 2015. Pengertian E-Commerce Menurut Para Ahli.[Online] Tersedia: (<http://www.seputarpengetahuan.com/2015/12/pengertian-e-commerce-menurut-para-ahli-terlengkap.html>). [31 Mei 2016]
- Definisisteminformasi. 2012. Definisi Aplikasi menurut ahli.[Online] Tersedia: <http://definisisteminformasi.blogspot.co.id/2012/07/>
- Tambunan, Patar. 2015. Pengertian E-Commerce, Manfaat serta Keuntungan E-Commerce.[Online] Tersedia: <http://www.patartambunan.com/pengertian-e-commerce-manfaat-serta-keuntungan-e-commerce/>. [31 Mei 2016].