

**PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE EXPRESS ORDER SYSTEM FOR RESELLER DROPSHIPPER MENGGUNAKAN HYPERTEXT PREPROCESSOR**

Arrum Pramesti<sup>1</sup>, Dony Novaliendry<sup>2</sup>, Titi Sriwahyuni<sup>2</sup>  
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang  
Email : [arrum.pramesti@yahoo.com](mailto:arrum.pramesti@yahoo.com)

**Abstract**

*Pramesti branded is an online store selling bags, clothes and cosmetics, where the sales system still manual and not computerized. Pramesti Branded resellers have had many both inside and outside the city of Bengkulu city. To solve the above problem, namely to increase sales, minimize the work and provide the needs of customers primarily acts as a reseller then Pramesti Branded want to use technology in the marketing and sales strategies by designing an e-commerce system for express orders dropshiper resellers. To build an application e-commerce express order system for resellers dropshiper analysis in the design of systems that are used to describe the system model using tools such as UML (Unified Modeling Language) in order to facilitate the transfer of the concept system designed to be a program in the form of a use case diagram, class diagram, activity diagram, deployment diagram, components of the diagram, statechart diagram, sequence diagram and in database design using mySQL database. Based on the case study it can be concluded that the application of e-commerce express order system for resellers dropshiper who made this can be a media campaign that helped increase sales, especially for resellers and reduce operating costs for companies and consumers to facilitate the process of booking and payment of a product because it is done online.*

*Keywords: Reseller Dropshipper, Express Order System*

**A. PENDAHULUAN**

**P**erkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat di seluruh dunia membuka peluang bagi para pelaku usaha untuk mengembangkan kegiatan bisnis melalui media elektronik (*electronic business/e-business*) yang diprediksi akan menjadi model bisnis besar di masa depan. Salah satu bentuk *e-business* yang paling dikenal publik adalah kegiatan “perdagangan secara elektronik” atau yang lazim dikenal dengan istilah *electronic commerce* atau *e-commerce*. *E-commerce* merupakan prosedur berdagang atau mekanisme jual-beli di internet dimana pembeli dan penjual akan melakukan transaksi di dunia maya. Menurut Yustisia (2013: 43) bahwa “*e-commerce* juga dapat didefinisikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct* saling yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan *get and deliver*”.

Di zaman modern yang telah ada *e-commerce*, masyarakat yang awalnya hanya sebagai *customer*, mereka mulai tertarik menjadi *reseller dropshipper* yaitu penjualan kembali atau orang yang melakukan penjualan dari produk orang lain melalui website mereka dengan satu kesepakatan. Biasanya *reseller* meminta kepada *supplier/* toko *online* tersebut untuk mengirimkan barang atau pesannya ke alamat *customer* yang dituju dan dikirimkan atas nama *reseller* itu demi mempertahankan pelanggan dan menjaga kesepakatan yang dibuat antara *supplier* dengan *reseller* jadi *reseller* tidak perlu menyetok barang. Aktivitas ini disebut *reseller dropshipper*.

Demikian pula studi kasus yang dilakukan pada Toko Pramesti Branded yang beralamatkan di jalan Kolonel Barlian No. 117A Bengkulu Selatan telepon (0739) 21032 yaitu agen penjualan kosmetik, baju dan tas ini memiliki beberapa *reseller* yang masih melakukan pengolahan data secara manual baik dalam hal pemesanan, pengiriman serta untuk melakukan

<sup>1</sup> Prodi Pendidikan Teknik Informatika FT-UNP

<sup>2</sup> Dosen Jurusan Teknik Elektronika FT-UNP

pemenuhan permintaan pelanggan terhadap produk yang ada. Hal itu membuat *reseller* menjadi kesulitan dan membutuhkan waktu yang cukup lama serta tidak adanya keamanan data.

Pada kenyataannya website memberikan banyak keluhan terhadap *customer* yang ingin berbelanja sebagai *reseller dropshipper*. Website tersebut tidak memberikan fasilitas yang membedakan kebutuhan *customer* biasa dan *reseller* seperti fasilitas *change level* dan potongan harga yang seharusnya jauh lebih besar untuk *reseller* dibandingkan *customer*. Website itu juga tidak menyediakan fasilitas konfirmasi transfer, status *order* apakah sudah dikirim atau belum dan nomor resi pengiriman barang proses ini masih dilakukan secara manual yaitu dengan bertannya atau menginformasikan dalam bentuk SMS (*Short Message Service*) atau via BBM (*Blackberry Messenger*). Salah satu cara agar *reseller* bisa mengirimkan barang atau pesannya ke alamat *customer* yang berbeda-beda dan barang akan dikirimkan atas nama pengirim siapapun adalah dengan menambahkan sistem belanja *express* atau *express order system* pada website tersebut.

Sistem belanja *express* adalah suatu sistem yang memiliki alur pemesanan yang cepat, teratur dan sangat mendetail. Dengan adanya *express order system*, *customer* dapat mengganti level atau *change level reseller* menjadi *reseller dropshipper* dan mendapatkan harga khusus sehingga dapat mengutamakan kepuasan *reseller* dan dapat melakukan transaksi dengan sangat praktis, serta dapat memberikan informasi yang mendetail mengenai status order, validasi transfer, dan nomor resi pengiriman.

Dan dari uraian tersebut maka penulis mencoba untuk membuat sebuah sistem yang akan dibangun pada Toko Pramesti Branded agar pengolahan data *reseller* yang ada dapat dilakukan secara komputerisasi dan terkontrol dengan baik, oleh karena itu penulis merasa perlu merancang sistem belanja *express* atau *express ordersystem* di dalam website *e-commerce* yang dirancang berdasarkan kebutuhan Toko Pramesti Branded.

Secara umum tujuan pembuatan Tugas Akhir ini adalah membuat sebuah aplikasi *e-commerce* dengan sistem belanja yang cepat dan sesuai untuk kebutuhan *reseller dropshipper*.

## B. PEMBAHASAN

### 1. Pengenalan Website

Sebelum mulai membuat desain tampilan web, ada baiknya memahami lebih dahulu fungsi sebuah *website*, sehingga desain yang dibuat disesuaikan dengan fungsi *website* tersebut. Jasmadi (2004: 15)

mengungkapkan secara umum website mempunyai fungsi, yaitu:

- a. Fungsi Komunikasi  
Website mempunyai fungsi komunikasi. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi komunikasi ini, seperti : *web base email*, halaman *form contact*, *chatting* dan lain-lain.
- b. Fungsi Informasi  
Website mempunyai fungsi informasi seperti *news*, *profile company*, *library*, referensi, dan lain-lain.
- c. Fungsi Entertainment  
Website mempunyai fungsi hiburan. Beberapa contoh website dengan fungsi ini, misalnya web-web yang menyediakan *online game*, *online music*, *online movie*, dan sebagainya.
- d. Fungsi Transaksi  
Sebuah *website* dapat dijadikan saran untuk melakukan transaksi bisnis, seperti : *online order*, pembayaran menggunakan kartu kredit, dan lain-lain.

Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

### 2. Ruang Lingkup E-Commerce

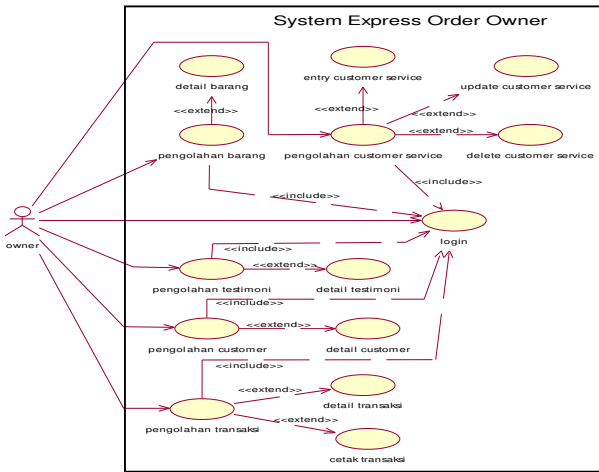
Julian Ding dalam bukunya *E-commerce: Law & Practice*, mengemukakan bahwa *e-commerce* sebagai suatu konsep yang tidak dapat didefinisikan. *E-commerce* memiliki arti yang berbeda bagi orang yang berbeda. Oleh karena itu disini penulis menyampaikan beberapa sudut pandang dari para ahli mengenai *e-commerce* :

Definisi *e-commerce* menurut Laudon & Laudon (1998) dalam Julian Ding (2010:27), *e-commerce* adalah "suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis".

*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*, *stock online* dan surat obligasi, download dan penjualan *software*, dokumen,



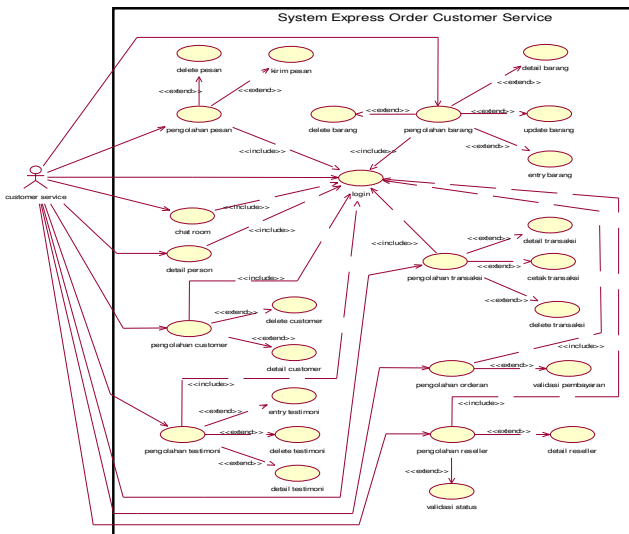
Agar lebih jelas, maka masing-masing actor akan dipisah berdasarkan kasus yang mereka kerjakan. *Owner* memiliki kasus sebagai berikut :



**Gambar 2.** Gambar Use Case Diagram Owner

Gambar 2. use case diagram owner menggambarkan kasus-kasus yang akan dilakukan oleh seorang *owner* terhadap sistem. Dan berdasarkan gambar diatas, seorang *owner* dapat melakukan pengolahan data *customer service*, *customer*, barang, transaksi, dan testimoni.

Sedangkan kasus yang dapat dilakukan oleh seorang actor *customer services* akan diperlihatkan pada gambar berikut :

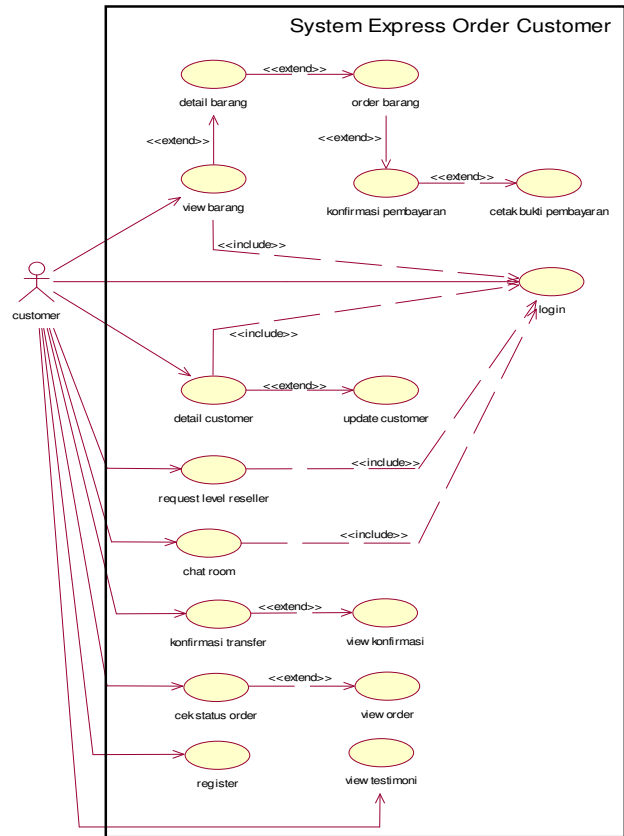


**Gambar 3.** Gambar Use Case Diagram Customer Service

Gambar 3. use case diagram customer service menggambarkan kasus-kasus yang akan dilakukan oleh seorang *customer service* terhadap sistem. Berdasarkan gambar di atas, seorang *customer service* dapat melakukan pengolahan data *customer*, barang, transaksi,

validasi status orderan, konfirmasi transfer, chat room, pesan dan testimoni.

Dan kasus pada actor yang terakhir yaitu *customer* akan digambarkan pada diagram berikut :

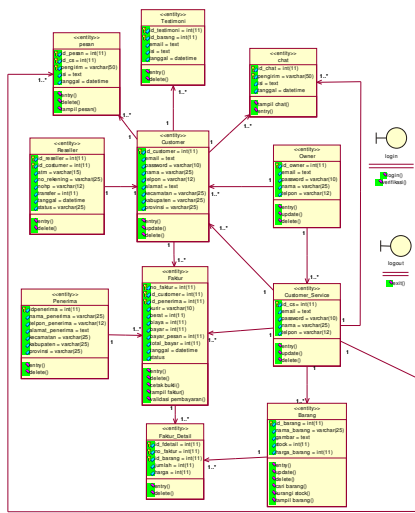


**Gambar 4.** Gambar Use Case Diagram Customer

Pada Gambar 4. use case diagram customer menggambarkan kasus-kasus yang akan dilakukan oleh seorang *customer* terhadap sistem. Berdasarkan gambar di atas, seorang *customer* dapat melakukan meng-update data diri mereka, melihat barang-barang yang tersedia pada website, melakukan pemesanan barang, mencetak bukti pemesanan, pengecekan status pesanan, meng-inputkan bukti pembayaran, request reseller level, chat room, pesan dan testimoni.

**b. Class Diagram**

*Class* adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Diagram ini menjelaskan bagaimana hubungan antara class pada aplikasi tersebut terjadi. Yang terdiri dari nama class, attribute, dan operation. Di bawah ini adalah diagram class dengan beberapa atribut :



Gambar 5. Class Diagram

D. HASIL IMPLEMENTASI RANCANGAN SISTEM

1. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman yang pertama kali dijumpai ketika user dalam mengakses website. Implementasi halaman menu utama dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 6. Halaman Utama

Gambar 6. Halaman Utama terdiri dari beberapa form(home, produk baru, super sale, cara belanja, reseller, testimonial, syarat dan ketentuan, hubungi kami, chat room, produk promo, menu login, iklan website, gambar produk, informasi website (jam operasional, term and condition, pengiriman barang, dan find us on).

2. Halaman Login

Halaman login menampilkan menu kepada user yang dapat melakukan registrasi ataupun login untuk masuk ke dalam sistem sebagai customer. Pada menu juga ditampilkan beberapa keterangan yang yang dalam website ini.



Gambar 7. Halaman Form Login dan Form Registrasi

Gambar 7. Halaman form login ini user akan diminta untuk mengisi email dan password apabila ingin melakukan login maupun registrasi.

Halaman registrasi berfungsi sebagai halaman untuk membuat akun yang akan digunakan pada saat customer melakukan transaksi. Halaman registrasi ini, customer diminta untuk mengisikan data yang berupa nama, nohp, alamat, kecamatan, kabupaten/kota, dan provinsi.

3. Halaman Form Reseller

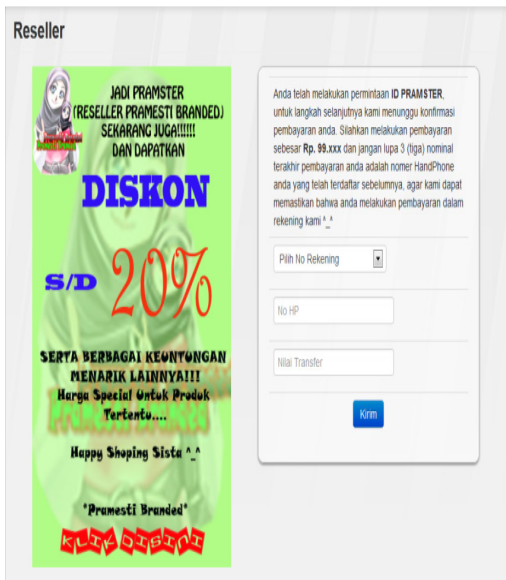
Syarat dan ketentuan yang berlaku untuk menjadi reseller dapat dilakukan dengan cara mengklik gambar diskon 20% tersebut atau dengan mengklik link (klik disini) yaitu yang di tampilkan pada gambar berikut:



Gambar 8. Halaman Syarat dan Ketentuan Reseller

Gambar 8. Halaman syarat dan ketentuan yang berlaku terdiri dari beberapa informasi penting yaitu tentang biaya registrasi, tips memperoleh income dan tambahan, dan *question and answer*.

Setelah *customer* melakukan permintaan menjadi *reseller* dengan menyetujui syarat dan ketentuan yang berlaku maka sistem menyediakan fasilitas konfirmasi transfer untuk menjadi *reseller* yaitu yang terlihat pada Gambar 9 berikut:



Gambar 9. Halaman Konfirmasi Transfer Reseller

Gambar 9. Halaman konfirmasi transfer *reseller* ini *customer* yang telah menceklis persetujuan menjadi *reseller* akan diberikan fasilitas konfirmasi transfer yaitu dengan menginputkan pilihan nomor rekening yang ingin dia transfer, nomor telepon yang sesuai

dengan nomor pendaftaran menjadi *customer* dan nilai transfer.

#### 4. Halaman *Check Out Reseller*

Pada saat *customer* ingin melakukan pembelian produk maka *customer* cukup mengklik *button add to cart*, maka secara otomatis produk tersebut akan di proses. Berikut tampilan pembelian produk pada Gambar 10 berikut:



Gambar 10. Halaman Form Shopping Cart

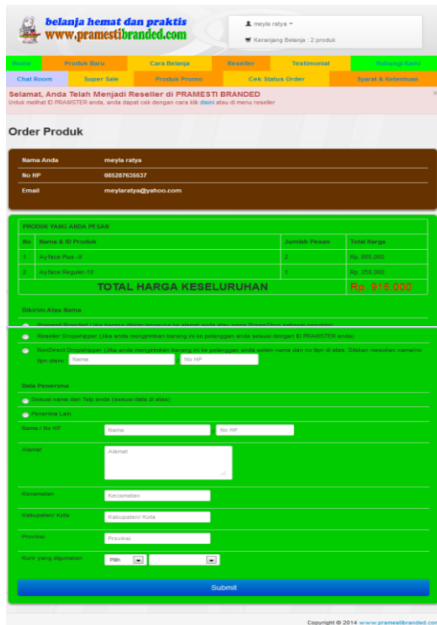
Apabila konsumen sudah selesai melakukan pemilihan barang maka selanjutnya akan tampil *form check out* seperti gambar di bawah ini:



Gambar 11. Halaman *Check Out*

Pada halaman *check out* *customer* yang melakukan pemilihan jasa kurir yang ingin digunakan. Jika *customer* yang berbelanja sebagai *reseller* maka halaman *form check out*

akan berbeda yaitu akan ditampilkan pada gambar berikut:



**Gambar 12.** Halaman *Check Out Reseller*

Halaman check out *reseller* ini memiliki kebutuhan yang berbeda dari *customer* biasa yaitu memiliki pilihan untuk dikirimkan ke alamat dan data pengirim maupun penerima yang berbeda.

**5. Halaman Informasi Cek Status Order**

Berikut ini adalah halaman informasi cek status order yang akan muncul ketika *customer* melakukan tracking nomor faktur



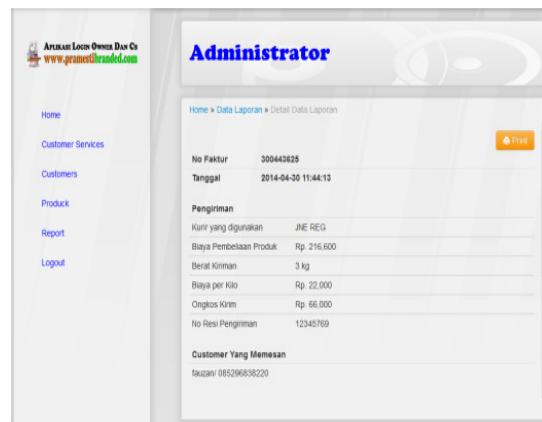
**Gambar 13.** Halaman *Informasi Cek Status Order*

Gambar 11. halaman informasi cek status *order* terdiri dari beberapa layanan yaitu baik *customer* ataupun *reseller* dapat melakukan validasi pembayaran dan mengirimkan pesan yang berhubungan dengan pesannya. *Form* ini berisi tentang

data pesanan, apabila *customer* tersebut ingin melakukan perubahan data maka *customer* tersebut bisa mengirimkan pesan pada layanan pesan di dalam *form* tersebut. *Customer* dan *reseller* sudah diberikan layanan konfirmasi transfer jadi kebutuhan *customer* baik *reseller* sudah berjalan secara sistem yang terkomputerisasi (tidak secara manual lagi).

**6. Halaman Detail Laporan Pada Owner**

Desain halaman detail laporan ini owner dapat melihat keseluruhan data yang ada pada laporan yang telah dipilih sebelumnya, baik data *customer* yang memesan dan lain sebagainya. Desain dari halaman detail laporan ini dapat dilihat sebagai berikut :

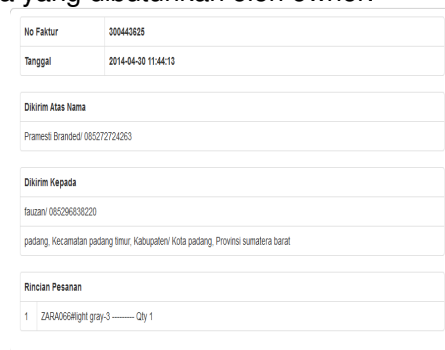


**Gambar 14.** Halaman Detail Laporan Pada Owner

Gambar 14. halaman detail laporan ini owner dapat memverifikasi data laporan yang masuk, baik untuk melakukan validasi transfer maupun pengiriman dan juga dapat memberikan no resi kepada *customer* yang memesan.

**7. Halaman Cetak Laporan Pada Owner**

Pada desain halaman cetak laporan ini hanya menampilkan data dari pesan yang telah dipilih sebelumnya, dan menampilkan data yang dibutuhkan oleh owner.



**Gambar 15.** Halaman Cetak Laporan Pada Owner

Gambar 15. Halaman cetak laporan pada owner ini memberikan informasi mengenai data order dan rincian pesan.

#### A. Kesimpulan

1. Dengan adanya *express order system for reseller dropshipper* ini customer dan reseller mampu melakukan transaksi dengan sangat mudah, praktis dan terkontrol secara komputersasi karena website e-commerce yang dirancang sudah memiliki fasilitas, layanan dan kebutuhan yang lengkap untuk customer terutama *reseller*.
2. Pengelolaan proses transaksi, data barang dan data customer service mampu dilakukan dan diproses di dalam sistem itu sendiri.
3. *Express Order System* ini juga dapat memudahkan para pembeli dalam melakukan pencarian suatu barang atau produk yang mereka inginkan berdasarkan kategori-kategori yang telah tersedia, baik dalam hal pencarian barang dalam kondisi baru maupun tidak.
4. Dalam website *e-commerce express order system* ini *user* dapat saling berkomunikasi baik mengenai produk yang akan dijual maupun dibeli serta mengirim pesan kepada *user* lainnya, yang bertujuan untuk membangun rasa saling percaya antar sesama user maupun dalam hal bisnis antara si penjual dengan si pembeli maupun sebaliknya.

#### Catatan:

Artikel ini disusun berdasarkan Tugas Akhir penulis dengan Pembimbing I Dony Novaliendry, S.Kom, M.Kom dan Pembimbing II Titi Sriwahyuni, S.Pd, M.Eng.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

Andi. 2010. *Kupas Tuntas Dreamweaver CS 5 dengan Pemograman PHP & MySQL*. Jakarta: Andi Yogyakarta.

\_\_\_\_\_. 2010. *Menguasai Pemograman Web Dengan Javascript 2009*. Jakarta: Andi Yogyakarta.

Aunur Rofiq Mulyanto. 2008. *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Cita Yustisia, dkk. 2013. *Buku Pintar Bisnis Online dan Transaksi Elektronik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Munawar. 2005. *Permodelan Visual dengan UML*. Jakarta: Graha Ilmu