

## APLIKASI E-COMMERCE DENGAN MENGGUNAKAN METODE PAYPAL STUDI KASUS DISTRO NEVERSUCK BANDUNG

Disusun Oleh

**Wahyu Nurjaya WK**

Sistem Informasi / STMIK LPKIA Bandung

WahyuNWK@lpkia.ac.id

---

**Distro Neversuck** merupakan perusahaan dagang yang melakukan penjualan pakaian dengan sistem pembayaran konvensional melalui cek atau transfer uang, sehingga laporan keuangan tidak optimal. Untuk pelanggan yang ingin mengetahui spesifikasi produk secara detail harus langsung mendatangi **Distro Neversuck**. **PayPal** merupakan sistem pembayaran secara elektronik yang menggantikan transaksi konvensional berupa cek dan transfer uang. Mempunyai **PayPal**, sama halnya dengan mempunyai rekening secara *online* yang dapat digunakan untuk membeli produk dan menerima dana dari orang yang mempunyai akun **PayPal** ataupun kartu kredit. Hal ini dapat menjadi solusi yang akan memberikan keuntungan bagi perusahaan. Adapun metodologi pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah metodologi *waterfall*. Metodologi ini memiliki langkah-langkah, sebagai berikut: Rekayasa Perangkat Lunak, Analisis Sistem, Perancangan Sistem, Implementasi Sistem, Pengujian Sistem, dan Pemeliharaan Sistem. Setelah implementasi dan dilakukan pengujian *black box*, Aplikasi *E-Commerce* yang telah dibangun mampu meningkatkan penjualan produk dan dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pembayaran secara *online* melalui akun **PayPal** serta memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi secara detail tentang produk **Distro Neversuck**.

Kata kunci : *E-Commerce*, *PayPal*, Distro Neversuck.

---

### PENDAHULUAN

**Distro Neversuck** mengalami beberapa kendala selama menggunakan sistem penjualan yang ada sekarang ini, yaitu: kendala dalam proses penjualan produk-produk barang distro terhadap pelanggan yang berasal dari luar wilayah Bandung, kendala dalam proses pembayaran, dan kendala dalam memberikan informasi detail produk secara luas ke masyarakat. Maka berdasarkan hal tersebut, **Distro Neversuck** membangun Aplikasi *E-Commerce* dengan menggunakan metode *PayPal* dan konsep *Business To Consumer* (B2C).

### Identifikasi Permasalahan

Permasalahan yang dihadapi dari sistem penjualan konvensional **Distro Neversuck**, yaitu:

1. **Distro Neversuck** masih mengalami kesulitan dalam melakukan proses

penjualan produknya, terutama ke luar daerah Bandung.

2. **Distro Neversuck** masih menggunakan sistem penjualan konvensional dengan cara pembayaran melalui cek atau transfer, sehingga dalam rekapitulasi pembayaran tidak optimal.
3. **Distro Neversuck** membutuhkan Aplikasi *E-Commerce* dengan metode *PayPal* sebagai sistem penjualannya.

### Tujuan Penelitian

Menghasilkan Aplikasi *E-Commerce* dengan menggunakan metode *PayPal* dan konsep *Business To Consumer* (B2C) untuk menggantikan sistem penjualan **Distro Neversuck** yang masih menggunakan proses konvensional.

## LANDASAN TEORI

### Pengertian Aplikasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998:52), Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.

Menurut Jogiyanto (1999:12), Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*.

### Pengertian E-Commerce

Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *E-Commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari *E-Commerce* adalah penggunaan *internet* dan komputer dengan browser Web untuk membeli dan menjual produk. McLeod Pearson (2008 : 59).

Menurut Shely Cashman (2007:83) *E-Commerce* atau kependekan dari elektronik *commerce* (perdagangan secara *electronic*), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti *internet*. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke *internet*, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam *E-Commerce*.

Menurut Jony Wong (2010:33) pengertian dari *electronic commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti radio, televisi dan jaringan komputer atau *internet*.

Jadi pengertian *E-Commerce* adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui *internet* dimana *website* digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut.



Gambar 1. Arsitektur Standar E-Commerce

### Jenis-Jenis E-Commerce

1. *Business to Business* (B2B)
2. *Business to Consumer* (B2C)
3. *Consumer to Consumer* (C2C)
4. *Customer to Business* (B2C)

### Manfaat E-Commerce

Manfaat dalam menggunakan *E-Commerce* dalam suatu perusahaan sebagai sistem transaksi adalah: dapat meningkatkan *market exposure* (pangsa pasar); menurunkan biaya operasional (*operating cost*); melebarkan jangkauan (*global reach*); meningkatkan *customer loyalty*; dan meningkatkan *supply management*.

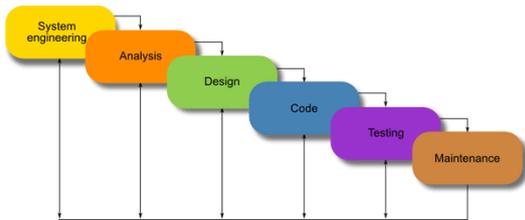
### Tentang PayPal

**PayPal Inc.** adalah perusahaan dalam jaringan yang menyediakan jasa transfer uang melalui surat elektronik, menggantikan metode lama yang masih menggunakan kertas, seperti cek dan wesel pos. *PayPal* juga menyediakan jasa untuk para pemilik situs *E-Commerce*, lelangan, dan jenis usaha lain untuk memudahkan pembayaran pada transaksi mereka.

### Waterfall Model

*Waterfall Model* pertama kali diperkenalkan oleh **Winston Royce** tahun 1970. *Waterfall Model* merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang *linier*. *Output* dari setiap tahap

merupakan *input* bagi tahap berikutnya. *Model* ini telah diperoleh dari proses rekayasa lainnya dan menawarkan cara pembuatan rekayasa perangkat lunak secara lebih nyata. *Model* ini melibatkan tim SQA (*Software Quantity Assurance*) dengan 5 tahapan, dimana setiap tahapan selalu dilakukan verifikasi atau *testing*.

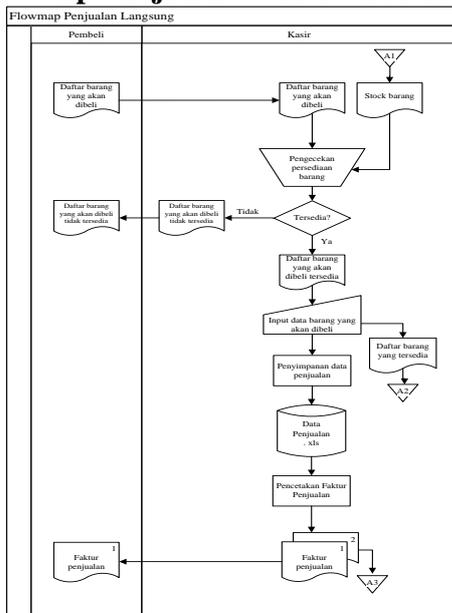


Gambar 2. Metode Waterfall

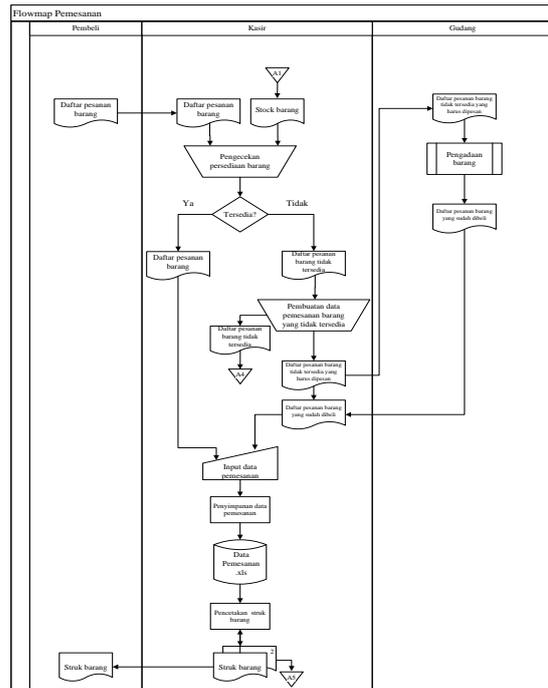
**ANALISIS DAN PERANCANGAN**

**Analisis sistem** dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatan, kesempatan-kesempatan dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

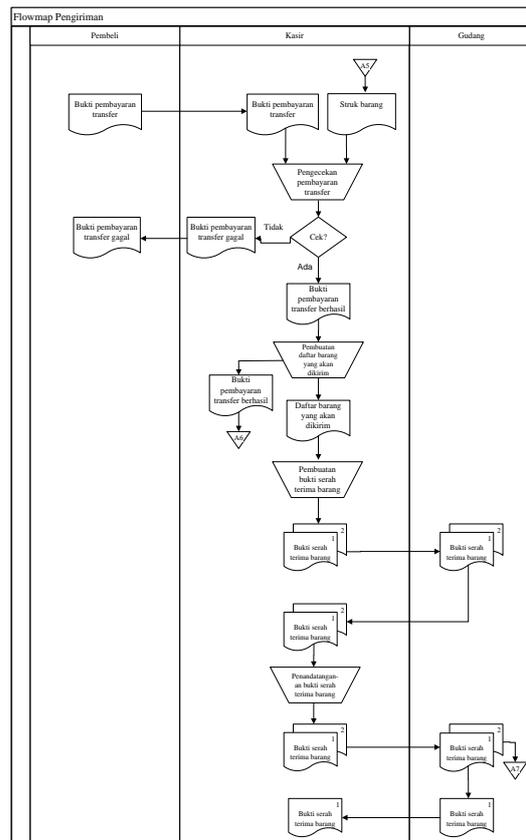
**Flow Map Penjualan Distro Neversuck**



Gambar 3. Flow Map Penjualan Langsung Metode Konvensional



Gambar 4. Flow Map Pemesanan Konvensional



Gambar 5. Flow Map Pengiriman Konvensional



## Implementasi Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 12. Halaman Konfirmasi Pembayaran

## Implementasi Halaman Admin



Gambar 13. Halaman Admin

## KESIMPULAN

Aplikasi *E-Commerce* yang telah dibangun mampu meningkatkan penjualan produk dan dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pembayaran secara *online* melalui akun *PayPal* serta memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi secara detail tentang produk **Distro Neversuck**.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. McLeod Pearson. 2008. Sistem Informasi Manajemen. Salemba. Jakarta.
- [2]. Jony Wong. 2010. Internet Marketing for Beginners. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [3]. Shelly Chasman Thomson. 2008. Discovering Computers. Salemba. Jakarta.
- [4]. HM, Jogyanto, 1999, Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan
- [5]. Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis, ANDI Yogyakarta, Yogyakarta.
- [6]. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (1998). Jakarta : Pustaka Amani