



IMPLEMENTASI E-COMMERCE TANAMAN KAMPUNG FLORY SABINA MENGUNAKAN METODE WATERFALL

¹⁾ Muhammad Musyfik A, ²⁾ Asriyanik Asriyanik ³⁾ Lelah Lelah

^a Teknik Informatika, MusyfikHMIF@gmail.com, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

^b Teknik Informatika, Lelah.ummi@ac.id, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

^c Teknik Informatika, Asriyanik263@ummi.ac.id, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

ABSTRACT

Flory Sabina Village is a village filled with plants, located in Selabintana, Sukabumi Regency. In addition, Flory Sabina Village often sells to visitors who visit Flory Sabina Village. Before the pandemic, Flory Sabina village was able to sell around 50-100 plants per day. After the pandemic, sales and visitors to the Flory Sabina village decreased with sales of around 10-20 plants per day. In connection with the problem of declining sales that is being experienced by the village of Flory Sabina, an e-commerce system or website is designed to market products using online ordering services. The author solves the problem by doing a waterfall modeling which is commonly referred to as the waterfall model. From this research, it produces a web-based e-commerce system that can be used by Flory Sabina Village as a promotional media and product sales to visitors or consumers and can help increase sales in Flory Sabina Village.

Keywords: *Flory Sabina Village, E-Commerce, Waterfall.*

ABSTRAK

Kampung flory sabina adalah kampung yang dipenuhi tanaman-tanaman yang terletak di selabintana kabupaten sukabumi. Selain itu, kampung flory sabina sering melakukan penjualan kepada pengunjung yang berkunjung ke kampung flory sabina. Sebelum adanya pandemic kampung flory sabina mampu menjual tanaman-tanaman sekitar 50-100 tanaamn perharinya. Setelah adanya pandemi, penjualan dan pengunjung ke kampung flory sabina berkurang dengan penjualan perhari sekitar 10-20 tanaman. Sehubungan dengan permasalahan penurunan penjualan yang sedang dialami kampung flory sabina, maka dirancanglah suatu sistem atau *website e-commerce* untuk memasarkan produk menggunakan jasa pesanan online. Penulis melakukan pemecahan masalah tersebut dengan melakukan permodelan *waterfall* yang biasa disebut dengan model air terjun. Dari penelitian ini menghasilkan sistem *e-commerce* berbasis web yang dapat digunakan oleh kampung flory sabina sebagai media promosi dan penjualan produk kepada pengunjung atau konsumen dan dapat membantu meningkatkan penjualan di kampung flory sabina.

Kata Kunci: *Kampung Flory Sabina, E-Commerce, Waterfall.*

1. PENDAHULUAN

Di daerah Selabintana kabupaten sukabumi, terdapat kampung flory Sabina atau disebut dengan kampung tanaman. Kampung flory selalu melakukan pemasaran tanaman-tanaman terhadap masyarakat ataupun pengunjung. Sebelum adanya Covid-19 penjualan tanaman di kampung flory sekitar 50-100 tanaman perharinya, namun setelah adanya Covid-19 penjualan di kampung flory Sabina menurun sekitar 10-20 tanaman perhari.

Kampung flory sabina sebelumnya sudah memiliki media informasi mengenai tanaman yang tersedia di kampung flory sabina. Namun kampung flory sabina belum mempunyai media pemasaran semenjak adanya pandemic, sehingga kampung flory sabina berencana untuk membuat sebuah media pemasaran melalui Electronic Commerce (*E-Commerce*) untuk memperluas sebuah pemasaran.

Namun rencana pembuatan *e-commerce* tersebut masih belum berjalan hingga saat ini. Dari permasalahan diatas, saya berencana untuk membangun sebuah sistem *e-commerce* untuk memperluas pemasaran produk-produk tanaman di kampung flory sabina menggunakan metode air terjun atau *waterfall*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. E-Commerce

E-commerce adalah aktivitas yang berkaitan dengan penjualan suatu produk, jasa atau informasi dari perusahaan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi pada media jaringan yaitu internet.[1]

2.1.1. Tanaman Hias

Tanaman hias adalah tumbuhan yang ditanam oleh orang untuk hiasan rumah yang disimpan dalam rumah, teras depan dan tanaman-tanaman itu dalam bentuk yang tidak terlalu besar.[2]

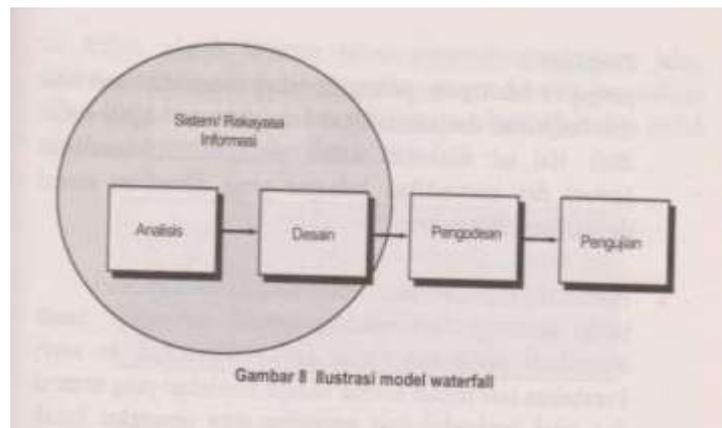
2.1.2. Kampung

Kampung merupakan ciri kehidupan bumikim yang dianggap sebagai sebuah permukiman tradisional sebelum masuknya pemukiman modern.[3]

3. METODOLOGI PENELITIAN

Waterfall adalah model SDLC seperti air terjun yang sifatnya maju atau bergerak dalam proses pengembangan perangkat lunak yang dilakuka secara bertahap mulai dari analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pembaruan.(Rosa dan Shalahuddin, 2016)

Berikut ini adalah kerangka kerja penelitian seperti pada gambar 1:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Adapun beberapa tahapan dalam penyelesaian menggunakan metode waterfall ini :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak
Analisis kebutuhan perangkat lunak adalah kebutuhan yang dilakukan secara detail untuk mengetahui kebutuhan aplikasi apa yang dibutuhkan.(Rosa dan Shalahuddin, 2016)
2. Desain
Desain adalah proses gambaran pertama dari pembuatan sistem dengan tujuan untuk mengenalkan antarmuka aplikasi yang akan dibuat.(Rosa dan Shalahuddin, 2016)
3. Implementasi
Proses ini adalah proses implementasi desain dalam bentuk program atau aplikasi dengan tujuan merancang aplikasi yang akan dibuat.(Rosa dan Shalahuddin, 2016)
4. Pengujian
Proses ini adalah tahap menjalankan sistem yang telah dibuat dan menguji fungsi dari masing-masing sistem, supaya tidak terjadi kesalahan pada sistem yang telah dibuat.(Rosa dan Shalahuddin, 2016)

5. Pemeliharaan

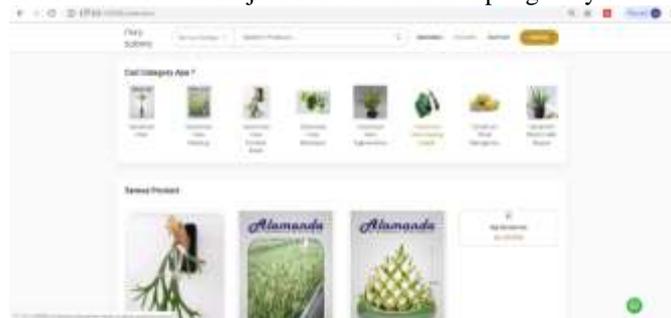
Tahap yang terakhir adalah pembaruan sistem yang telah di buat oleh pembuat dan memperbaiki sistem yang telah dibuat jika terjadi kesalahan saat menjalankan aplikasi atau sistem.(Rosa dan Shalahuddin, 2016)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil dalam penelitian ini menghasilkan sistem *e-commerce* jual beli tanaman kampung flory sabina. Dengan menampilkan produk-produk yang akan dipasarkan dan konsumen dapat memesan produk secara online.

Berikut adalah hasil dari sistem *e-commerce* jual beli tanaman kampung flory sabina:

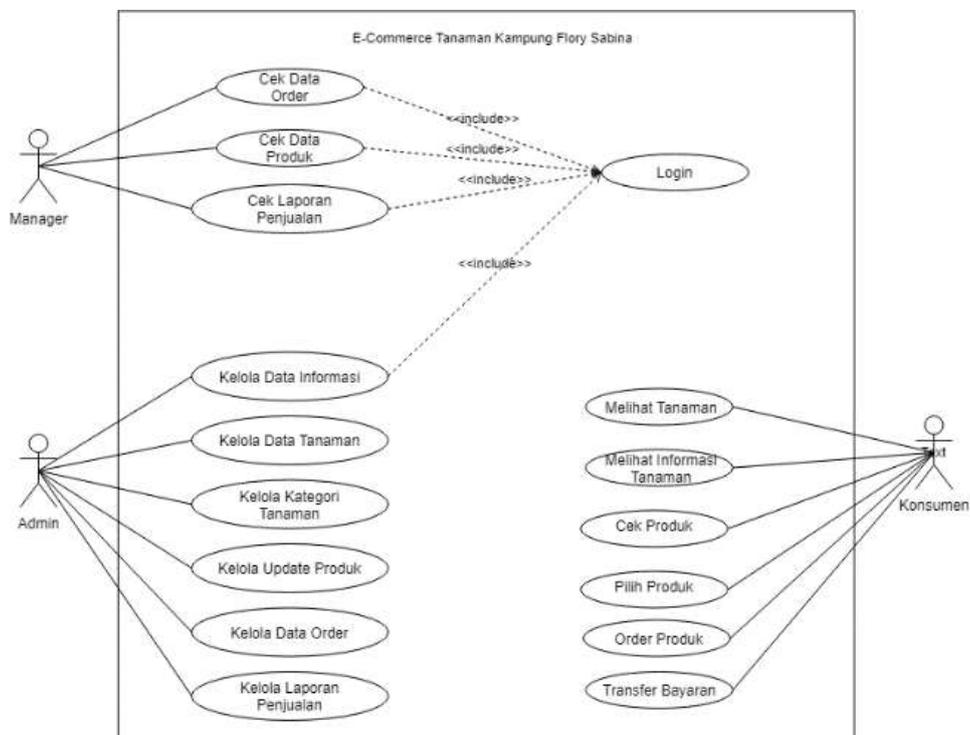


Gambar 2. Hasil Produk Tanaman

4.2 Perancangan Proses

Diagram konteks memberikan gambaran seluruh elemen sistem. Terdapat tiga aktor yaitu manager, admin, konsumen.

Berikut ini adalah perancangan proses usa case diagram :



Gambar 3. Use Case Diagram

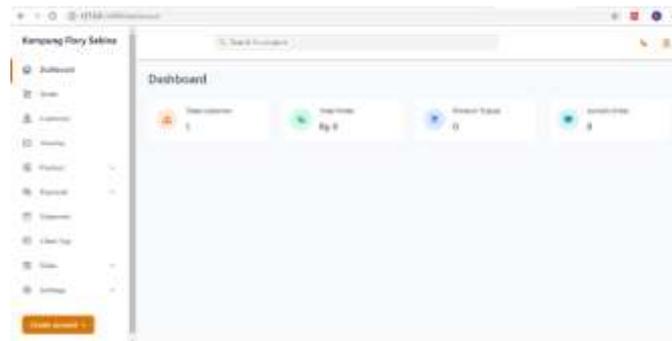
- a. Manajer
Sebagai pengguna sistem yang dapat mengecek data order, data produk, data laporan penjualan
- b. Konsumen
sebagai pengguna sistem dan yang dapat melihat informasi produk dan memesan produk. Pada konsumen ada beberapa fitur yang dapat di akses, yaitu melihat tanaman, melihat informasi tanaman, cek produk, pilih produk, order produk, transfer pembayaran.
- c. Admin
Sebagai pengolah sistem, pada admin terdapat fitur data yaitu, kelola data informasi, kelola data tanaman, kelola kategori tanaman, kelola update produk, kelola data order, kelola laporan

4.3 Implementasi



Gambar 4. Halaman Login Admin

Gambar di atas merupakan halaman login admin sebelum masuk ke halaman dashboard kampung flory sabina.



Gambar 5. Halaman Dasboard

Gambar diatas adalah halaman dimana admin memasukan informasi produk, mengecek yang sudah bayar, melihat stock produk.



Gambar 6. Halaman Kampung Flory Sabina

Gambar diatas adalah halaman kampung flory sabina yang dikunjungi oleh konsumen atau pegunjung.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Website e-commerce kampung flory sabina sangat memudahkan pengunjung untuk melihat informasi tanaman dan memudahkan juga untuk memesan tanaman hias secara online tanpa harus datang ke lokasi.

Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah wa syukurulillah Kupanjatkan kepada Allah SWT, atas nikmat dan karunia-nya dalam menyelesaikan jurnal ini. Terimakasih kepada semua pihak terutama dosen Universitas Muhammadiyah Sukabumi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Diana, D. Retno Utari, J. Raya, P. Utara, and K. Jakarta Selatan, "Implementasi Website E-Commerce Berbasis Content Management System Wordpress Pada Toko Pesona Tanaman."
- [2] P. Partini, "ANALISIS USAHA TANAMAN HIAS DI KELURAHAN TEMBILAHAN KOTA KECAMATAN TEMBILAHAN KABUPATEN INDRAGIRI HILIR (Studi Kasus Kembang Lestari Garden)," 2018.
- [3] U. Albdulrohimi et al., "APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN HASIL PERTANIAN TANAMAN SAYURAN BERBASIS WEBSITE STUDI KASUS DI BALITSA LEMBANG," 2015.
- [4] A. S. Shalahuddin, M dan Rosa, "Rekayasa Perangkat Lunak dan Berorientasi Objek," *semanTIK*, 2016, doi: 10.1249/MSS.0b013e31819461c2.
- [5] H. Santoso, M. Minarwati, and K. Kholidun, "Web E-Commerce pada Toko Buku Umat untuk Meningkatkan Efektivitas Pemasaran," *ETHOS (Jurnal Penelitian dan Pengabdian)*, vol. 7, no. 2, pp. 269–279, Jun. 2019, doi: 10.29313/ethos.v7i2.4644.