

Aplikasi E-Commerce Dalam Meningkatkan Promosi Kopi Tonga Berbasis Web

Barli Halim Ritonga¹, Ika Yusnita Sari²

^{1,2}Prodi Komputerisasi Akuntansi, Universitas Imelda Medan, Indonesia

Info Artikel

Riwayat artikel:

Diterima, 5 Jun 2025

Direvisi, 14 Jun 2025

Diterima, 22 Jun 2025

Keywords:

Website,
Media Promosi,
E-Commerce.

ABSTRACT

The increasingly rapid development of the times is inseparable from information and communication technology. One of the rapid advances in technology is the use of e-commerce. The purpose of this study is to create an E-commerce-based website as an additional promotional media and help to improve the quality of sales at Tonga coffee shops. In this study using the action research method with research procedures consisting of observation, interviews, questionnaires, and documentation to the analysis unit consisting of 2 marketing experts, 1 business owner and admin, and 3 prospective consumers. The results of this study can be concluded that the Tonga Coffee Shop E-commerce website still uses manual promotions carried out by distributing brochures. So that it can complicate the promotion of Tonga Coffee Shop, then an e-commerce was created that can promote its products and can improve the quality of sales services for prospective consumers. In conclusion, this system was designed to enhance the promotion of Tonga coffee, with the aim of attracting more customers and expanding market reach. This application was created to make it easier for customers to access information about the products and services offered by Tonga Coffee. This system greatly simplifies transactions and payments for MSMEs like Tonga Coffee.



Hak Cipta © 2022 JITA .

Seluruh hak cipta dilindungi undang-undang .

dilisensikan di bawah

Lisensi Internasional Creative Commons Atribusi-NonKomersial 4.0 (CC BY-NC 4.0)

Penulis Terkait:

Nur Apni Rambe,

Prodi Komputerisasi Akuntansi,

Universitas Imelda Medan,

Jl. Bilal No. 52 KelurahanPulo Brayan Darat I Kecamatan Medan Timur, Medan - Sumatera Utara.

Email: nurhafnirambe31@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin pesat takterlepas dari teknologi informasi dan komunikasi. pesatnya kemajuan di bidang teknologi salah satunya adalah penggunaan e-commerce. Khususnya bagi para pelaku bisnis industri dan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Website e-commerce merupakan saluran online yang terhubung melalui komputer yang digunakan oleh

pebisnis untuk menjalankan aktivitas bisnis mereka dan mendapatkan informasi dengan bantuan komputer yang mereka gunakan saat dalam proses bisnis [1].

Pebisnis atau pelaku bisnis dalam kedai kopi tonga menginginkan produk yang dijual di e-commerce memiliki nilai tambah tersebut harus bernilai lebih baik dari pesaing yang ada. e-commerce juga memberikan keuntungan bagi pelaku transaksi baik penjual maupun pembeli seperti efisien produsen yang memiliki potensi untuk mendapatkan informasi mengenai harga produk yang ditawarkan secara pasar global dan keuntungan pembeli mendapatkan harga yang murah dari perbandingan berbagai toko di e-commerce [1]. Kemudahan dan keuntungan dari transaksi di e-commerce menjadikan hal ini sebagai keunggulan dari kegiatan jual beli melalui laman internet. Keunggulan lain yang dirasakan masyarakat ketika bertransaksi di e-commerce yaitu pembayaran yang dapat dilakukan dengan sistem cashless atau non tunai serta sistem pembayaran *Cash on Delivery* (COD) hal ini menjadi keunggulan dan pertimbangan matang pembeli untuk melakukan transaksi dengan kemudahan pembayaran yang ditawarkan.

Kedai kopi tonga, kedai kopi yang masih menggunakan proses pengelolaan promosi secara manual yang memerlukan banyak waktu dan tenaga. Para pemilik atau staf kedai kopi tonga harus menghabiskan waktu untuk mendesain, mencetak, dan mendistribusikan materi promosi secara fisik. Hal ini dapat mengurangi efisiensi operasional dan mengganggu fokus pada aspek lain dari bisnis. Maka pembuatan Aplikasi pemrograman akan membantu proses pembuatan situs web e-commerce Kedai Kopi Tonga, yang dimana juga akan memungkinkan perusahaan untuk menyampaikan lebih banyak informasi tentang produk perusahaan kepada masyarakat. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis bermaksud membuat sistem informasi yang stabil dan terkomputerisasi sepenuhnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan situs web berbasis e-commerce sebagai media promosi tambahan dan membantu meningkatkan kualitas penjualan di kedai kopi Tonga. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan situs web berbasis e-commerce sebagai media promosi tambahan dan membantu meningkatkan kualitas penjualan di kedai kopi Tonga.

2. METODE PENELITIAN

Kepustakaan yaitu dengan membaca jurnal atau media online, Observasi yaitu dengan mencatat kegiatan di kedai kopi tonga, Wawancara yaitu melakukan tanya jawab semua kegiatan yang bersangkutan di tonga. Sistem Informasi adalah kumpulan yang saling terkait yang bekerja sama untuk memproses input yang ditampilkan ke dalam sistem dan memproses input untuk menghasilkan output yang diinginkan oleh user. Komputer dapat digunakan untuk mengelola sejumlah besar informasi pada waktu yang tepat. Ketika informasi dikelola secara manual, kuantitas dan peran informasi tidak penting sekarang ini. Informasi dikelola dalam bentuk suatu sistem, sehingga disebut sistem informasi [2]. Elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem yaitu:

- a. Tujuan, setiap tujuan memiliki tujuan, tanpa tujuan sistem akan menjadi tanpa arah dan tidak terkendali. Setiap sistem informasi memiliki tujuan tetapi tujuan yang berbeda.
- b. Masukan (input) ke dalam sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan kemudian menjadi bahan baku untuk diproses. Input dapat berupa hal-hal yang nyata (visible) atau tidak terlihat.
- c. Proses, yaitu bagian yang membuat suatu perubahan atau mentransformasikan suatu masukan menjadi suatu keluaran yang bermanfaat, misalnya berupa informasi atau suatu produk.
- d. Keluaran (output) merupakan hasil pengolahan, dalam suatu sistem informasi keluaran dapat berupa informasi, indeks, laporan tercetak, dll.
- e. Mekanisme kontrol dan umpan balik dicapai dengan menggunakan umpan balik, yang mengasumsikan fungsi mengendalikan input dan proses. Tujuannya agar sistem bekerja sesuai dengan tujuan.

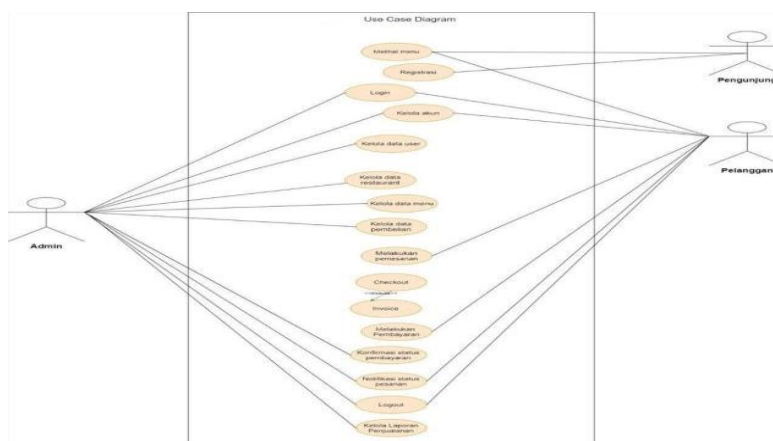
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Desain Global

Sistem yang akan dirancang ini merupakan perubahan dari sistem yang sedang berjalan. Dalam pengoperasiannya sistem ini juga menggunakan komputer, akan tetapi dalam hal penggunaan komputer disini sedikit agak berbeda. Hal ini dikarenakan program aplikasi yang akan digunakan untuk sistem yang baru ini menggunakan program aplikasi php. Untuk meningkatkan kinerja perusahaan, perlu membuat suatu aplikasi ecommerce dalam meningkatkan promosi kedai kopi tonga. Aplikasi yang akan dirancang ini tidak jauh berbeda dengan sistem yang sedang berjalan, hanya saja pengembangan sistem yang baru ini lebih efektif dan efisien dengan menggunakan program aplikasi PHP.

a. Use Case Diagram

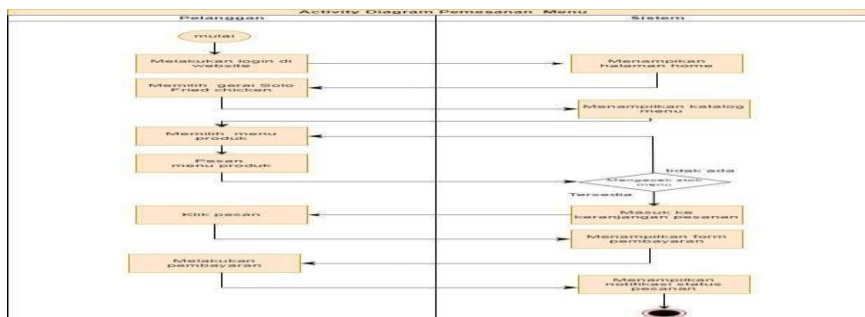
Setelah menganalisis diagram alir, dan kebutuhan sudah dipahami maka pada tahap selanjutnya analisis perancangan sistem ke dalam bentuk use case diagram untuk memberi gambaran sistem dan aktor yang terlibat yang dimana di dalam sistem ini terdapat tiga actor yaitu admin ,pengunjung dan customer. Adapun tujuan untuk mengetahui aktor yang terlibat serta fungsinya dapat di lihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Use Case Diagram

3.2 Activity Diagram

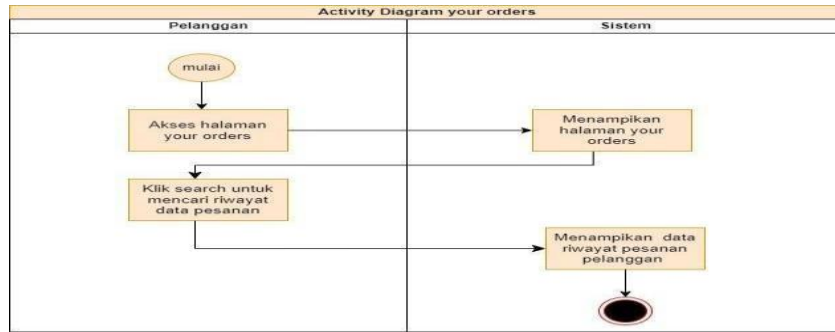
Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang dirancang bagaimana masing- masing alur berawal. Decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir dan membantu memvisualisasikan alur kerja atau proses yang terjadi selama interaksi. Adapun alir aktivitas pemesanan menu pada aplikasi ecommerce dalam meningkatkan promosi kedai kopi tonga dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Activity Diagram Pesan Makanan

Dalam aktivitas gambar di atas, menjelaskan kegiatan customer dalam memesan menu,dengan tahapan yang dimulai dari customer masuk ke dalam halaman website E-Commerce kedai kopi tonga dan melakukan login, sistem akan menampilkan halaman home, lalu customer

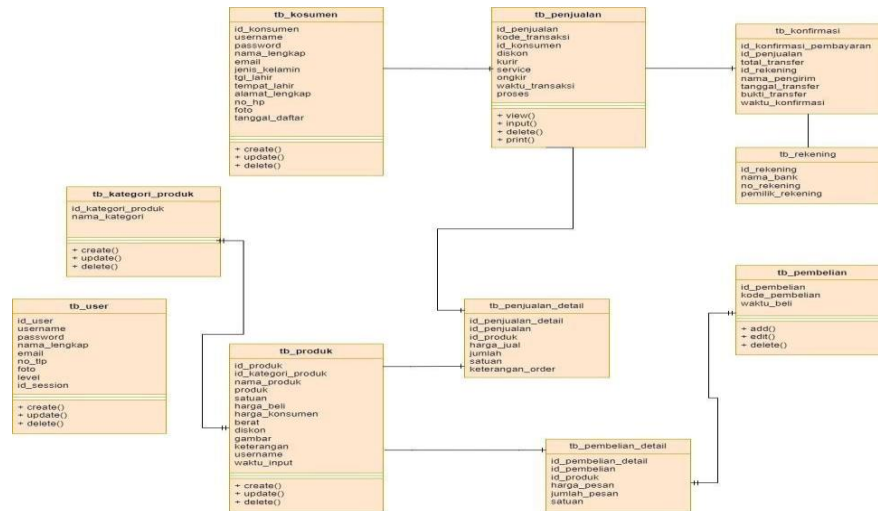
memilih gerai kedai kopi tonga yang sesuai daerah customer, selanjutnya sistem menampilkan katalog menu yang tersedia, customer memilih menu serta menentukan jumlah pesanan atau quantity, lalu customer melakukan pemesanan produk yang sudah di pilih, sistem menampilkan proses jika stok menu tidak ada, agar customer bisa memilih menu lain, namun jika stok menu tersedia maka menu pesanan yang telah di pesan masuk ke dalam keranjang pesanan, setelah itu customer memilih pesan untuk masuk ke dalam proses pemabayaran, sistem menampilkan form pemabayaran untuk melakukan pembayaran, aktifitas terakhir sistem menampilkan notifikasi status pesanan menu yang di pesan oleh customer.



Gambar 3. Activity Diagram Your Orders

3.3 Class Diagram

Salah satu jenis diagram pemodelan objek yang digunakan dalam pemrograman berorientasi objek (pbo) adalah class diagram. Class diagram adalah representasi visual dalam uml untuk memberikan penjelasan singkat tentang klasifikasi perancangan sistem dari perspektif struktur sistem yang dapat memperjelas fungsi-fungsinya. Uml ini juga menunjukkan hubungan antara kelas dan atribut, serta metode yang dimiliki oleh setiap kelas. Ini mencakup kelas-kelas, atribut, metode, serta hubungan seperti asosiasi, agregasi, dan komposisi. Class diagram membantu pengembang perangkat lunak merencanakan dan memvisualisasikan struktur aplikasi berbasis objek.



Gambar 5. Class Diagram

a. Form Login

Form login digunakan untuk mengautentikasi pengguna sebelum mereka dapat mengakses sistem atau aplikasi. Ini adalah langkah penting dalam memastikan bahwa hanya pengguna yang sah yang dapat masuk dan menggunakan aplikasi atau sistem tersebut.

Gambar 6. Form Login

b. Form Tambah Produk

Form Tambah Produk digunakan dalam aplikasi atau sistem untuk memungkinkan pengguna (biasanya administrator atau manajer) menambahkan informasi tentang produk baru ke dalam sistem atau database. Ini adalah elemen penting dalam manajemen E-Commerce. Form Tambah Produk digunakan dalam aplikasi atau sistem untuk memungkinkan pengguna (biasanya *administrator* atau *manajer*) menambahkan informasi tentang produk baru ke dalam sistem atau database. Ini adalah elemen penting dalam manajemen e-commerce.

Gambar 7. Tampilan Form Tambah

c. Form Tambah Kategori

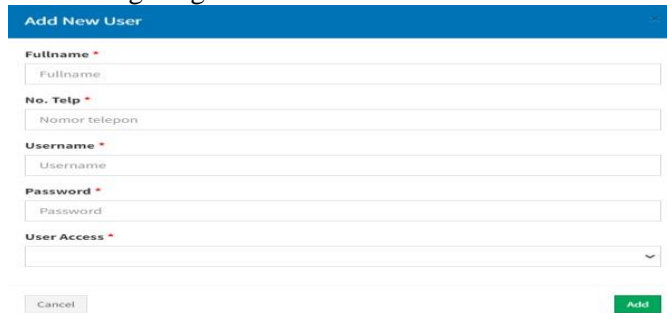
Form tambah kategori produk adalah alat yang digunakan dalam system manajemen e-commerce untuk menambahkan kategori baru yang akan digunakan untuk mengorganisir dan mengelompokkan produk. Ini memungkinkan pengguna untuk membuat struktur yang lebih teratur dan memudahkan pencarian produk dalam sistem.

Gambar 8. Tampilan Form Tambah Kategori Produk

d. Form Tambah User

digunakan dalam sistem manajemen pengguna untuk menambahkan pengguna baru ke dalam sistem atau aplikasi. Ini adalah elemen penting dalam sistem yang memerlukan pengelolaan akses pengguna, seperti aplikasi berbasis web, sistem manajemen konten, atau perangkat lunak

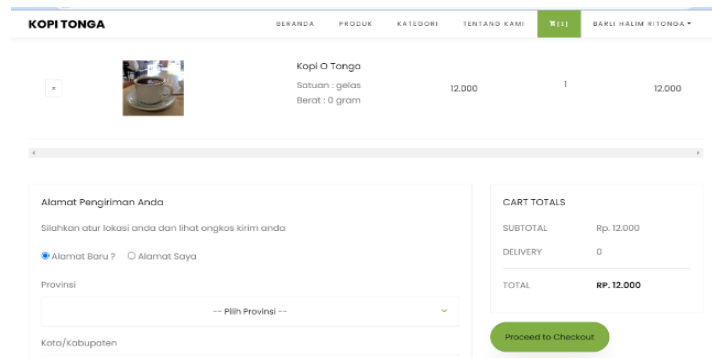
perusahaan. Form ini memungkinkan administrator atau manajer sistem untuk memasukkan detail tentang pengguna baru dan mengonfigurasi hak akses mereka.



Gambar 9. Tampilan Form Tambah User

Proses

Proses merupakan Langkah-langkah atau operasi yang dilakukan pada data input untuk menghasilkan output. Ini mencakup perhitungan, pemrosesan, validasi, atau transformasi data.



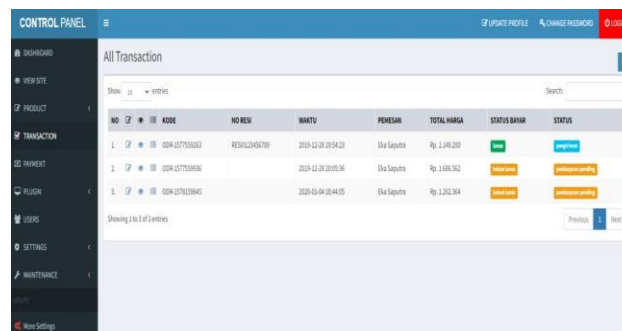
Gambar 10. Tampilan Form Pemesanan

Output

Output merupakan Hasil akhir dari proses yang ditampilkan atau disajikan kepada pengguna atau sistem lain.

a. Tampilan Output Transaksi

Tampilan output transaksi adalah bagian dari sistem yang menampilkan hasil dari proses transaksi yang telah dilakukan. Ini biasanya muncul setelah pengguna menyelesaikan suatu transaksi, seperti pembelian, pembayaran, atau pendaftaran. Tampilan ini memberikan informasi penting kepada pengguna mengenai status transaksi mereka.



NO	KODE	NO RES	WAKTU	PEMESAN	TOTAL HARGA	STATUS BAYAR	STATUS
1	00R-07703003	RES012456789	2019-12-28 10:54:23	Eka Saputra	Rp. 1.245.200	Bayar	Selesai
2	00R-07703005		2019-12-28 20:05:36	Eka Saputra	Rp. 1.000.500	Pembayaran	Pembayaran-pending
3	00R-07703006		2020-01-04 10:44:05	Eka Saputra	Rp. 1.200.304	Pembayaran	Pembayaran-pending

Gambar 11. Tampilan Hasil Transaksi

b. Tampilan Output Pembayaran

Tampilan output pembayaran adalah halaman atau tampilan yang menampilkan informasi terkait transaksi pembayaran setelah pengguna melakukan pembayaran dalam sistem atau aplikasi. Tampilan ini dirancang untuk memberikan konfirmasi dan detail tentang pembayaran yang telah dilakukan.

STATUS	MATERI AJORT	ADMIN AJORT	MATERI KUB	UTAMA	BOKH
Sukses	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00
Sukses	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00
Sukses	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00
Sukses	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00
Sukses	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00
Sukses	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00
Sukses	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00
Sukses	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00
Sukses	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00
Sukses	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00	000.000,00

Gambar 12. Tampilan Pembayaran Transaksi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan mengenai aplikasi e-commerce dalam meningkatkan promosi kopi tonga berbasis web, pada kedai kopi tonga dapat ditarik kesimpulan yaitu sistem ini dibuat untuk dapat meningkatkan promosi kopi tonga, dengan tujuan menarik perhatian lebih banyak pelanggan dan memperluas jangkauan pasar. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah pelanggan dalam mengakses informasi tentang produk dan layanan yang ditawarkan oleh Kopi Tonga dan Sistem ini sangat mempermudah transaksi atau pembayaran usaha UMKM seperti kopi tonga.

REFERENSI

- [1] MU. Khabibah, (2021). "Promosi Melalui E-Commerce Berbasis Website Dengan," pp. 137–142, 2021.
- [2] R. Hermawan and A. Fauzi, (2021). "Perancangan Sistem Informasi Kasir Penjualan Barang Berbasis Website Metode Spiral Toko Warna," J. SIFO Mikroskil, vol. 22, no. 2, pp. 101–114, 2021, doi: 10.55601/jsm.v22i2.836.
- [3] A. Noviantoro, A. B. Silviana, R. R. Fitriani, and H. P. Permatasari, (2022). "Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web," J. Tek. dan Sci., vol. 1, no. 2, pp. 88–103, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.108.
- [4] D. Wira, T. Putra, and R. Andriani, (2019). "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," vol. 7, no. 1, 2019.
- [5] M. I. Alfiansyah and M. B. S. Junianto, (2023). "Pengembangan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Web Information System Development Methodology (Studi Kasus: Jaks Store.Id)," J. Teknol. Sist. Inf., vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2023, doi: 10.35957/jtsi.v4i1.2929.