

Implementasi E-commers Sebagai Media Pemasaran pada Website Space_thrift

Rahmat¹

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknik Ilmu komputer, Universitas Islam Indragiri Hilir

Email: Rahmatdaeng154@gmail.com¹

Abstrak

Toko space_thrift merupakan usaha perorangan yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian-pakaian bekas. Saat ini kegiatan penjualan di space _thrift tidak menggunakan media online dalam penjualannya, serta belum tersedianya media promosi yang baik untuk memberikan informasi tentang produk yang dijual. Tujuan penulisan penelitian ini adalah menghasilkan website *E-Commerce* penjualan Space_thrift untuk memperluas jangkauan promosi penjualan. Maka dalam penelitian ini dibuat sebuah sistem informasi untuk menerapkan Sistem *E-Commerce* agar dapat melakukan transaksi secara online. Pemodelan bisnis yang digunakan adalah *Business Model Canvas* (BMC) serta pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, analisa dokumen, dan studi literatur.

Kata kunci: website, Space_thrift, ,e-commerce

Abstract

The Space_thrift is an individual business that operates in the field of selling used clothes. Currently sales activities at the Space_thrift Store do not use online media in their sales, and there is no good promotional media available to provide information about the products being sold. The aim of writing this research is to produce an E-Commerce website selling Space_thrift Shops to expand the reach of sales promotions. So in this research an information system was created to implement an E-Commerce System so that you can carry out online transactions. The business modeling used is the Business Model Canvas (BMC) and data collection is carried out by observation, document analysis and literature study.

Keywords: website, online shop, e commerce

1. PENDAHULUAN

Perubahan gaya hidup masyarakat dalam bisnis, terutama di masa pandemi yang berkepanjangan, telah membuat penggunaan teknologi informasi menjadi lebih maju dan cepat, dan sepanjang waktu dampaknya sudah mulai dirasakan dari segi pergerakan ekonomi sebagian besar masyarakat dari yang belum terbiasa menggunakan perangkat elektronik yang fungsinya menjadi modern dan cepat sehingga menimbulkan informasi dalam berbagai hal bidang, khususnya dengan membantu kegiatan terbatas menjadi lebih luas dan lebih cepat, bidang pendidikan, kesehatan, hiburan, sumber informasi, pekerjaan, bisnis dan komunikasi tanpa batas tempat dan waktu, kebutuhan mendapatkan informasi lebih cepat serta murah, menuntut para penyedia informasi untuk dapat memiliki sarana dengan fasilitas jaringan internet, sehingga jenis informasi yang dibutuhkan dapat dan cepat ditransmisikan oleh konsumen informasi. Penggunaan internet untuk kegiatan transaksi jual beli yang dikenal dengan sebagai perdagangan elektronik. Perdagangan Elektronik atau E-Commerce merupakan proses yang saling berinteraksi antara organisasi komersial dan konsumen, termasuk menggunakan Internet World Wide Web untuk menjual produk dan layanan kepada konsumen. Dalam dunia bisnis sub website berbentuk e-commerce sangat diperlukan untuk kegiatan perkembangan bisnis saat ini, dalam pengembangan usaha online karena dapat terdapat berbagai keunggulan yang dimiliki oleh e-commerce. Dengan kata lain konsumen dapat melakukan transaksi tanpa ke toko langsung sehingga dapat memilih, memesan, membeli dan dari sisi perusahaan

dapat melakukan transaksi beroperasi selama 24 jam.[1] Toko Space_thrift merupakan sebuah usaha perorangan bergerak didalam bidang penjualan pakaian-pakaian second yang berlokasi di Jalan sederhana gg.pantai harapan,kec.tembihan hulu, kab,indragiri hilir provinsi Riau Dalam kegiatan penjualan produk Toko Space_thrift masih menggunakan cara manual/offline sehingga pelanggan harus datang ke toko, dan pemasaran produk yang masih sangat kurang, karena tidak adanya media pemasaran secara online atau masih menggunakan media pemasaran melalui spanduk yang terdapat di depan toko saja.

2. METODE

1.Tahap Observasi dan Pengumpulan

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyelesaikan pengabdian ini, antara lain : Pertama: Wawancara (Interview), merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan pengabdian yang dilakukan. Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab kepada pemilik toko. Pengamatan (Observation), yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan maka penulis melakukan pengamatan langsung pada website Space_thrift

2.Analisa, Pada tahap analisa kami menganalisa hal apa saja yang dibutuhkan

3.Pengembangan, Pada tahap pengembangan aplikasi akan dikembangkan berdasarkan analisa yang telah dibuat sebelumnya.

4.Pengujian dan implementasi, Pada tahap ini kami melakukan testing aplikasi dan setelah lulus testing aplikasi akan diimplementasikan di toko space thrift.



Gambar 1 Proses Pelatihan dan Implementasi aplikasi

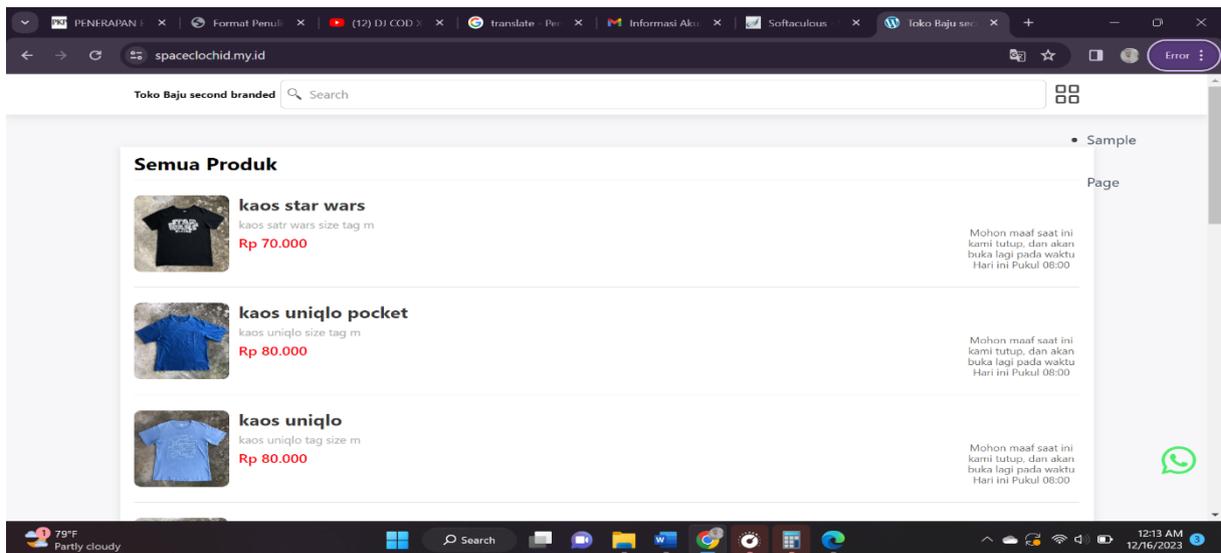
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah semua tahapan selesai dikerjakan, maka didapatkan sebuah sistem informasi penjualan yang akan diimplementasikan diwodpres Space_thrift.

Jika ada Pembeli ingin melihat produk-produk yang di jual Space_thrift tersedia sistem mode guest (mengakses web tanpa perlu log / melakukan registrasi).

1. Menu Dashboard

Dashboard merupakan halaman yang menampilkan kategori produk yang tersedia. Pengguna dapat mencari produk berdasarkan kategori produk yang tersedia



Gambar 2 menu dashboard

setelah kita memilih produk yg di order maka kita akan otomatis di suruh mengisi form data diri sebagai pembeli sebelum melakukan proses transaksi



Gambar 3 Form data diri

Proses transaksi

Setelah kita mengisi form data diri kita maka data tersebut akan di kirim ke admin guna untuk melanjutkan proses transaksi



Gambar 4 Data diterima admin

4 KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan terhadap penerapan sistem perdagangan secara online dengan menggunakan pengaturan sistem yang terpusat di Space_thrift, didapatkan beberapa titik kesimpulan dengan telah dilakukan penerapan sistem e-commerce, maka Space_thrift tidak mengalami kesulitan dalam melakukan penjualan online untuk pelanggan yang berlokasi jauh dari Space_thrift atau pelanggan yang tidak dapat datang ke toko. Website E-commerce pada Space_thrift dapat melakukan promosi, melakukan pengolahan informasi, mengupdate produk terbaru, dan melayani customer dan dapat membantu customer sehingga dapat melakukan urutan proses pemesanan yang dilakukan dengan cara cepat dan membuat kemudahan bagi customer untuk mendapat informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Efriyanti, M., Garaika, R. I., & Irviani, R. (2018). Analisis Implementasi Electronic Commerce Untuk Meningkatkan Omset Penjualan Butik Mery Berbasis Web Mobile. *Jurnal Signaling*, 7(2), 45–51.
- Lesu, B. J., & Wildahlia, A. G. (2023). Implementasi Fitur Customer Relationship Management (CRM) pada Sistem Informasi Penjualan Akun Game Online. *Jurnal Inovasi Ekonomi Dan Keuangan*, 1(1), 9–18.
- Maulana, S. M. (2015). Implementasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Online. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 29(1).
- Siregar, V. M. M. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Produk. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 9(1), 15–21.