RANCANG BANGUN SISTEM BISNIS BERBASIS INTERNET (E-BUSINESS) UNTUK AGROINDUSTRI VASSION

“TEKNOLOGI E - BISNIS”

Tri Setiawan

165100094

Fakultas Komputer

Trisetiawan.student@umitra.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun sistem bisnis berbasis web (e-business) untuk komoditas agroindustri kulit, mengembangkan pelayanan sistem transaksi online (e-commerce), pelayanan pelanggan dan kerjasama dengan rekan bisnis yang dapat menunjang pemasaran komoditas kulit di Indonesia. Ruang lingkup dari penelitian ini adalah perancangan sistem bisnis berbasis internet (e-business) untuk komoditas kulit yang mencakup penginformasian produk, transaksi jual beli, serta pelayanan pelanggan dan kerja sama dengan rekan bisnis berupa pertukaran data dan informasi. Metodologi penelitian yang digunakan adalah tahapan pendekatan sistem serta siklus hidup pengembangan sistem yang terdiri dari lima tahap, yaitu tahap investigasi sistem, tahap analisis sistem, tahap perancangan sistem, tahap penerapan sistem dan tahap pemeliharaan sistem. Penelitian ini merupakan sebuah layanan website simulasi sebuah perusahaan contoh (PT Citra Leather Trading), yang diberi nama E-CLT. Sistem ini menyediakan fasilitas pelayanan jual beli produk kulit yang telah disamak dan produk-produk yang terbuat dari kulit. Data mengenai spesifikasi produk dan harga didapatkan dari lima perusahaan. Untuk data mengenai vassion didapat dari Pabrik Kulit Ali Ahmad di Cibuluh, sedangkan untuk data produk-produk kulit didapat dari Perusahaan Kulit Primatama Leather (Garut), dan tiga perusahaan yang memasarkan secara online. Produk Finished Leather yang dijual terdiri dari empat jenis kulit, yaitu: Nubuck Sapi, Corrected Sapi dan Lining Kambing dan Pickle. Sementara itu Finished Product yang dijual terdiri dari jaket kulit, rompi, tas dan sepatu kulit, serta aksesoris dari kulit. Pembuatan website ini menggunakan program Macromedia Dreamweaver, Adobe Photoshop CS3, Photoshape dan database MySQL. Terdapat tujuh menu utama pada homepage website, yang dapat diakses oleh customer yakni Home, Product, Costumer, Contact, Supplier and Other Industries, Payment and Delivery, dan Customer Services. Sementara itu untuk Administrator, menu yang tersedia yaitu peng-update-an produk, biaya pengiriman dan status pesanan, pengecekan transaksi, serta penghitungan laba/rugi per bulan per item produk dan juga informasi grafik penjualan per tahun. Mekanisme pembayaran pada E-CLT menggunakan fasilitas transfer antar bank. Validasi pembayaran dilakukan dengan mengirimkan bukti slip setoran pembayaran melalui e-mail.

Kata kunci: e-business, vassion, sistem bisnis, disain, e-commerce.

PENDAHULUAN

Saat ini teknologi komunikasi dan informasi mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Dalam dunia bisnis, perkembangan ini pun dimanfaatkan untuk menyediakan sistem bisnis yang lebih baik. Bisnis yang sukses adalah yang dapat dipercaya (reliable), mudah digunakan (user friendly) dan melakukan pelayanan dengan cepat (Deitel, 2001; Wanurmarahayu, 2010). Customer menginginkan akses produk dan pelayanan selama 24 jam, 7 hari, dan hal tersebut tersedia dalam ebusiness. Selain itu saat ini telah terjadi peningkatan tren perdagangan secara online. Menurut Riset Forrester, perdagangan elektronik menghasilkan penjualan seharga US\$12,2 milyar pada 2003. Menurut laporan yang lain pada bulan Oktober 2006, pendapatan ritel online yang bersifat non-travel di Amerika Serikat mencapai seperempat trilyun dolar US pada tahun 2011. Berdasarkan statistik yang dipublikasikan oleh US Census Bureau, nilai transaksi retail secara online pada 3 bulan (quarter) pertama tahun 2008 mencapai 33 milyar USD (Admin, 2010). Salah satu bisnis potensial yang pemasarannya dapat dilakukan menggunakan sistem e-business adalah produk kulit. Kulit adalah salah satu hasil samping industri pemotongan hewan. Peningkatan nilai tambah kulit dapat dilakukan dengan cara penyamakan (tanning). Penyamakan merupakan proses mengubah kulit mentah yang tidak stabil (skin atau hide) menjadi vassion (leather) yang stabil terhadap perlakuan-perlakuan tertentu, seperti penguraian oleh bakteri, pengaruh zat kimia dan perlakuan fisik (Suparno et al., 2005). Dapat dikatakan, penyamakan adalah proses konversi protein kulit mentah menjadi vassion yang stabil, tidak akan busuk dan cocok untuk beragam

kegunaan (Covington, 2011; Suparno et al., 2008). Penggunaan vassion sangatlah potensial untuk diolah menjadi produk, diantaranya untuk kebutuhan primer berupa produk sandang seperti jaket, alas kaki (sandal dan sepatu), rompi, aksesoris seperti dompet, topi, jok kursi/mobil, tas, dan lainlain. Vassion masih digunakan secara luas karena memiliki kelebihan dan kekhasan dibandingkan dengan produk-produk sintetik, yakni lebih kuat dan nyaman, memiliki sifat-sifat permeabilitas udara, permeabilitas kelembaban, dan penyerapan kelembaban yang sangat baik. Industri penyamakan kulit adalah industri yang mengolah kulit mentah menjadi kulit jadi. Industri penyamakan kulit merupakan salah satu industri yang didorong perkembangannya sebagai penghasil devisa non migas. Potensi penyamakan kulit di Indonesia pada tahun 2009 terdiri dari 100 jumlah unit industri dengan total investasi sebanyak Rp 1,2 trilyun atau US\$ 125 juta. Selama ini kapasitas produksi industri penyamakan Indonesia untuk produk kulit sapi, kambing dan domba

totalnya mencapai 140 juta square feet per tahun. Pemanfaatan industri kulit ini mencapai 57,42% dan menyerap 6050 pekerja (Kementrian perindustrian, 2009). Rata-rata dari produksi sebanyak 25% diekspor ke luar negeri (Suhendra, 2009). Pada tahun 2008, ekspor produk kulit mencapai US\$ 158.34 juta yang nilainya sama dengan 0,91 % total permintaan dunia yakni sebesar US\$ 17.08 milyar. Terdapat kenaikan nilai ekspor dari tahun 2007 sebesar US\$ 156.5 juta, di tahun 2008 meningkat menjadi sebesar US\$ 158.34 juta. Namun saat ini penjualan mulai turun, di kuartal satu 2009 permintaan turun 40% dan akhirnya berpengaruh terhadap produksi. Perdagangan bebas dengan Cina jelas akan berdampak pada industri penyamakan kulit dan usaha garmen berbahan baku kulit. Pelaku usaha kulit di

Tanah Air diperkirakan sulit bersaing dengan Cina yang tidak hanya memproduksi barang jadi berbahan baku kulit, tetapi juga kulit setengah jadi, obat kimia penyamakan kulit, serta mesin untuk menyamak kulit. Produk kulit dalam negeri akan bisa bersaing dengan produk serupa dari Cina apabila mutu produk ditingkatkan, pemasaran diperluas, dan permodalan diperkuat. Berdasarkan data tersebut, maka industri kulit sangat potensial untuk dikembangkan di Indonesia, namun dijumpai hambatan berupa persaingan dengan negara lain hingga dibutuhkan solusi untuk meningkatkan nilai kompetitif industri kulit Indonesia di mata dunia. Saat ini di Indonesia hanya sedikit industri/perusahaan kulit yang memiliki website dalam mempromosikan produknya sehingga, melihat kondisi di atas, diperlukan penerapan strategi implementasi sistem bisnis yang terpadu, yaitu sistem e-business, agar terjadi perbaikan dan perkembangan pada industri kulit di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun sistem bisnis berbasis web (e-business) untuk komoditas agroindustri kulit, mengembangkan pelayanan sistem transaksi online (e-commerce), pelayanan pelanggan dan kerjasama dengan rekan bisnis yang dapat menunjang pemasaran komoditas kulit di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Kerangka Pemikiran Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat telah meningkatkan persaingan dalam dunia bisnis. Ketersediaan informasi yang cepat, tepat dan akurat akan memperlancar dan mempermudah terjadinya sebuah transaksi bisnis. Salah satu teknologi informasi yang

sedang berkembang pesat adalah teknologi internet/website. Website memberikan kemudahan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan. Perkembangan website ini juga dapat dimanfaatkan dalam pengembangan bisnis dan industri, khususnya untuk memperluas jaringan pemasaran serta efisiensi dalam transfer

Rancang Bangun Sistem Bisnis Berbasis Internet.

informasi. Industri kulit yang menyerap banyak tenaga kerja harus meningkatkan mutu dan desain agar bersaing dengan produk sejenis dari China dalam perdagangan bebas. Tanpa perlindungan dari pemerintah, dukungan perbankan, serta perubahan sistem informasi internal perusahaan, upaya tersebut sulit terwujud. Dengan adanya sistem e-business ini diharapkan mampu mengatasi lemahnya arus informasi antara produsen, konsumen, supplier sehingga mampu memberikan informasi yang cepat dan tepat mempermudah transaksi menjadi lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan nilai kompetitif di antara industri-industri kulit lain, khususnya persaingan luar negeri. Selain itu dengan adanya sistem aplikasi e-business ini dapat menerapkan konsep pemasaran baru dalam dunia perdagangan.

Tahapan Pendekatan Sistem Pendekatan sistem merupakan metode pengkajian masalah dimulai dari analisis atau identifikasi kebutuhan yang akan menghasilkan suatu sistem operasional yang efisien. Pendekatan sistem dicirikan dengan adanya metodologi dalam perencanaan atau pengelolaan, bersifat multidisiplin, terorganisir serta mampu berpikir secara disiplin non kuantitatif (Moko, 2000). Gambar 1 menunjukkan beberapa tahapan pendekatan serta

pengembangan sistem yaitu investigasi, analisis, perancangan, penerapan, penggunaan dan pemeliharaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem Awal pengkajian dari suatu sistem adalah tahap analisis kebutuhan. Suatu sistem memiliki beberapa komponen yang saling berinteraksi. Komponen-komponen tersebut mempunyai

kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tujuan masing-masing dan saling berhubungan satu sama lain serta memiliki pengaruh terhadap sistem yang ada. Komponen yang terlibat dalam aplikasi sistem e-business ini adalah produsen kulit (industri/ perusahaan) dan konsumen kulit.

Produsen Kulit (industry/perusahaan)
Kebutuhan produsen kulit adalah mendapatkan keuntungan niaga yang tinggi, penguasaan jaringan distribusi dan pemasaran produk, kemudahan informasi pasar, mencari dan mempertahankan pelanggan, mendapatkan kemudahan pasokan bahan baku, kemudahan bekerja sama dengan mitra bisnis.

Konsumen Kulit
Kebutuhan konsumen kulit adalah kemudahan dalam transaksi jual beli, Informasi yang cepat, tepat dan akurat, kemudahan memperoleh produk. O'Brien (2002) menyatakan pengembangan kebutuhan fungsional sistem sesuai dengan permintaan dan prioritas pihak yang terlibat dalam sistem. Kebutuhan fungsional sistem menentukan kebutuhan informasi bagi pengguna akhir. Contoh kebutuhan fungsional bagi aplikasi e-commerce

adalah kebutuhan antar muka, kebutuhan proses, kebutuhan penyimpanan dan kebutuhan control yang dapat dilihat sebagai berikut: **Kebutuhan Antarmuka**
Kebutuhan antarmuka bagi calon customer dapat dibagi sebagai berikut : Kebutuhan mengenai informasi perusahaan, Kemudahan melihat informasi produk kulit yang ditawarkan, Kemudahan melakukan pendaftaran sebagai customer baru, Kemudahan melakukan komunikasi dengan PT. Citra Leather Trading. Kebutuhan antarmuka bagi customer adalah sebagai berikut: Kemudahan melakukan pembelian secara online, Kebutuhan informasi pengerjaan pesanan, Kemudahan berkomunikasi dengan PT. Citra Leather Trading, Kemudahan berdiskusi dengan customer lain, Kebutuhan melihat daftar supplier dan industri lain.

Kebutuhan Proses
Kebutuhan proses meliputi proses penghitungan secara otomatis total penjualan dan biaya pengiriman secara cepat, selain itu juga melakukan penghitungan transaksi serta nilai laba/rugi.

Kebutuhan Penyimpanan
Kebutuhan penyimpanan meliputi penerimaan dan update data produk, harga dan data customer serta melihat keuntungan/kerugian per item produk perbulan secara cepat.

Kebutuhan Kontrol
Kebutuhan penyimpanan meliputi peringatan kesalahan pemasukan data dan konfirmasi secara cepat kepada customer serta peringatan mengenai batas stok produk.

Perancangan Sistem Salah satu peralatan dokumentasi yang digunakan untuk menjelaskan pemodelan proses adalah data flow diagram (McLeod, 2002). Metode data flow diagram digunakan untuk menggambarkan perpindahan dari satu sumber ke sumber lain melalui proses operasi untuk mencapai suatu tujuan (Sybase, 1997). Pembuatan diagram alir data menggunakan perangkat lunak bantuan microsoft visio, dengan simbol-simbol khusus yaitu : 1. Proses (Process), digunakan untuk penerimaan data, mengubah dan menghasilkan sesuatu.

2. Penyimpanan Data (Data Store), digunakan untuk penempatan data secara sementara atau selamanya yang disimpan dalam sistem. 3. Entiti Eksternal (External Entity), merupakan sumber data yang digunakan di dalam model. 4. Aliran Data (Data Flow), digunakan untuk perpindahan data antar komponen dalam sistem (Sybase, 1997). Diagram alir data terdiri atas dua level yaitu level 0 dan level 1. Level 0 menggambarkan aliran data secara umum yang terjadi dalam sistem. Level 1 merupakan penguraian dari proses yang ada pada diagram alir data level 0.

Penerapan Sistem Transformasi Disain E-CLT merupakan program aplikasi simulasi transaksi bisnis kulit secara online. Selama

DFD (Data Flow Diagram)

ERD (Entity Relationship Diagram)

Analisis Kebutuhan

Analisis organisasional

Pengembangan kebutuhan fungsional

Sumber data : Lima perusahaan yang menjual produk kulit dan kementrian perindustriantahap pengembangan, E-CLT diimplementasikan pada laptop dengan

sistem operasi Microsoft Windows XPProfessional Edition, Intel Celeron Processor 540 (1.86 GHz, 533 MHz FSB, 1 MB L2 cache), 32 MB DDR2, dan 80 GB HDD. Software yang digunakan dalam mengembangkan program ECLT adalah Macromedia Dreamweaver MX, pembuatan database menggunakan mySQL, proses pengolahan foto dan gambar menggunakan Adobe Photoshop CS3 dan Photoscape.

Pembuatan Program Disain Halaman Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam membangun sebuah halaman yang menarik

dan interaktif antara lain: ruang gerak mata, sarana komunikasi dan kemudahan penggunaan. Dari segi keergonomisan, beberapa faktor yang perlu diperhatikan antara lain penentuan jenis ukuran dan warna huruf dan pemilihan warna background serta tulisan. Background pada interface website ini berwarna abu-abu. Pemilihan warna abu-abu digunakan untuk memberikan kesan tegas dan elegan serta enak dipandang mata. Penggunaan animasi dan gambar seminimal mungkin untuk mempercepat pemindahan antar halaman. Link menu utama berwarna hitam, sedang link untuk produk di sisi kiri berwarna biru dengan latar sama-sama berwarna abu-abu.

Struktur Program Link menu utama akan mengeluarkan cahaya putih ketika dilewati kursor, dan akan muncul sublink di beberapa menu utama, sublink ini memiliki tulisan berwarna putih. Jenis huruf yang dipilih sebagian besar verdana 12, huruf ini dipilih karena merupakan huruf standar sehingga tidak akan mengalami perubahan bila diakses di komputer manapun. Menu Home menyajikan gambaran kondisi

industri penyamakan kulit saat ini. Menu Product berisi data tentang informasi produk yang secara umum terbagi menjadi dua, yakni finished leather dan finished product. Untuk finished product terbagi lagi menjadi 5 jenis produk (jaket pria, jaket wanita, rompi, sepatu dan tas serta aksesoris). Jumlah produk keseluruhan adalah sebanyak 124 item. Informasi produk yang disediakan berbentuk tabel yang berisi nama produk, spesifikasi produk, stok produk, harga produk (dalam bentuk rupiah dan dolar) serta gambar produk. Menu payment and delivery memiliki dua submenu yang hanya dapat diakses oleh customer yang telah terdaftar (melakukan registrasi). Submenu tersebut adalah leather product purchase guide yang berisi panduan cara pembayaran (ada 2 tipe) serta payment method and delivery cost yang berisi pemilihan metode pembayaran serta pencantuman sekaligus pemilihan tujuan pengiriman beserta waktu dan biaya pengiriman. Menu contact dapat diisi oleh customer maupun calon customer yang belum mendaftar untuk melakukan kontak dengan admin. Sementara itu menu supplier and other industries terdiri dari dua submenu yakni, chemical and machinery supplier dan other leather industries. Terakhir menu Customer Service, merupakan salah satu bagian dari Customer Relationship Management. Menu ini hanya dapat dibuka oleh customer yang telah mendaftar. Terdiri dari 2 submenu yaitu discussion forum dan order status. Discussion forum merupakan tempat untuk para customer melakukan diskusi dengan customer lainnya dan dengan pihak admin. Sementara itu submenu order status merupakan fasilitas bagi customer untuk melihat status pesannya apakah masih pending, on process, atau sudah delivered. Sementara itu di menu our product (bagian kiri halaman) terdapat link untuk melihat

menu produk yang terbagi ke dalam enam bagian. Sementara itu di bagian bawahnya terdapat link cepat untuk login dan logout customer serta login admin. Pada bagian login admin apabila dibuka terdapat empat link menu, yakni delivery cost (untuk fasilitas mengedit biaya pengiriman), transaction (untuk melihat pesanan, transaksi dan menentukan status pesanan), update product untuk mengupdate data/informasi produk produk baru, serta profit and grafik untuk mengetahui laba dan rugi perusahaan per bulan serta melihat grafik penjualan per tahun.

Sistem Pembayaran Sistem pembayaran yang digunakan dalam E-CLT ada dua jenis, yaitu Cash Payment serta Down Payment. Teknis pembayaran menggunakan fasilitas transfer antar bank. Pemilihan metode pembayaran ini dipilih karena mampu melakukan pengiriman uang dalam jumlah besar dan memiliki resiko kesalahan yang kecil dibanding cara pengiriman uang yang lain. Cash Payment merupakan pembayaran penuh setelah pemesanan dilakukan. Batas waktu yang ditetapkan adalah maksimal tiga hari setelah pemesanan dilakukan. Uang sudah ditransfer ke rekening PT. Citra Leather Trading. Apabila lebih dari tiga hari customer tidak melakukan pembayaran dan tanpa konfirmasi maka PT. Citra Leather Trading akan menghubungi customer tersebut. Down Payment adalah sistem pembayaran dengan cara uang muka. Dalam jangka waktu tiga hari setelah pemesanan, customer membayar uang muka sebesar 25% dari total harga produk dan biaya pengiriman. Apabila lebih dari tiga hari customer tidak melakukan pembayaran uang muka dan tanpa konfirmasi, maka PT. Citra Leather Trading akan menghubungi customer tersebut. Sisa pembayaran dilakukan selambat-lambatnya

satu minggu setelah produk sampai di customer.

Pengujian Sistem Berdasarkan penerapan sistem, program ECLT telah berfungsi dengan baik. Semua fasilitas pada menu telah dapat dijalankan. Serangkaian pengujian dilakukan untuk memeriksa kesalahan pada sistem E-CLT. Hasil pengujian ini menjadi acuan dalam perbaikan sistem. Pengujian pertama dilakukan dengan mengecek alur sistem secara keseluruhan, apakah sudah benar dan sesuai harapan. Pengujian meliputi peringatan kesalahan apabila terjadi salah input atau kekosongan formulir isian. Pengujian kedua meliputi pengecekan dengan sampel data dan dilakukan penelusuran, apakah prosedur yang digunakan untuk mengolah data menjadi informasi sudah benar dan beroperasi sesuai dengan logika sistem yang tepat. Pengujian dengan menggunakan perhitungan matematis pada jumlah pembayaran telah dilakukan dan menunjukkan hasil yang sama antara perhitungan dengan E-CLT dan perhitungan di luar sistem yang dilakukan secara manual.

Paket Program E-CLT Gambar 4 menunjukkan tampilan home dari E-CLT. Produk-produk tersebut dapat dilihat oleh calon customer yang belum mendaftar, namun untuk melakukan pembelian, calon customer tersebut harus mendaftar terlebih dahulu di submenu dari customer account yaitu registration new customer.

Setelah mendaftar, maka calon customer otomatis menjadi customer tetap, dan dapat

melakukan pembelian serta dapat berinteraksi dengan customer lainnya atau dengan admin melalui submenu discussion forum. Untuk masuk ke dalam web, customer harus melakukan login dengan memasukkan email address dan password seperti Gambar 5. Setelah melihat produk, customer dapat melakukan pembelian, dengan meng-klik (menekan) gambar keranjang yang bertuliskan buy. Setelah menekan gambar tersebut, maka produk yang dibeli akan muncul di bagian bawah daftar produk (disebut shopping cart). Tercantum gambar, nama serta spesifikasi produk yang akan dibeli, beserta jumlah serta harga dan harga total produk. Jumlah produk bisa ditentukan di dalam menu quantityshopping cart. Jika customer ingin membatalkan pembelian, maka bisa menekan tombol cancel yang bergambar tanda silang merah. Namun jika pembelian sudah pasti (fixed) maka customer akan dipersilahkan menekan perintah check out, yang terletak di sisi kiri bawah. Terdapat pula peringatan berupa tulisan yang hanya akan muncul jika customer memesan barang yang stoknya sudah habis. Customer akan memilih metode pembayaran yang dilakukan. Kemudian memasukkan berat dari produk. Nilai berat produk yang dimasukkan disesuaikan dengan jumlah produk yang dibeli. Kemudian customer melakukan pemilihan tujuan pengiriman dalam list yang telah disediakan, ada dua kategori, yaitu tujuan domestik, dan tujuan luar negeri. Di dalam pemilihan tujuan pengiriman, telah ada info lama

waktu pengiriman dan juga biaya pengiriman. Jika pelanggan ingin kiriman

semalam sampai, maka dapat memilih menu 'one day arrive'. Kemudian biaya akan dikirimkan secara otomatis ke email pelanggan, Tampilan menu Payment method and Delivery cost dapat dilihat pada Gambar 6. Customer yang telah menekan tombol invoice maka akan dapat melihat invoice yang berisi nama customer, alamat, nomor telepon, tujuan pengiriman, biaya pengiriman, metode pengiriman serta daftar produk yang dibeli dan total yang harus dibayar. Setelah itu, customer dapat menyimpan dan mencetak invoice tersebut sebagai bukti pembelian dengan menekan menu print invoice. Menu lainnya yaitu customer services, menu ini memiliki dua sub menu yaitu discussion forum dan order status. Menu Customer Services menjadi ciri khas yang membedakan antara ecommerce dengan e-business. Dalam e-business ada sebuah bentuk CRM (Customer Relationship Management). Menu Customer Services merupakan salah satu aplikasi dari CRM, disini customer dapat melakukan diskusi dengan customer lainnya dan juga dengan admin. Topik yang telah ada dapat dilihat di menu, customer juga dapat menambah topik baru yang kemudian nantinya dapat di-reply oleh customer lain juga admin. Gambar 7 menunjukkan submenu Discussion forum. Submenu lainnya dari menu customer services adalah order status. Customer dapat melihat kondisi pesannya, apakah masih dipending, sedang on process atau sudah delivered. Setelah memaparkan menu yang dapat diakses oleh customer dan calon customer. Selanjutnya adalah menu yang dapat diakses khusus oleh admin. Ada empat buah menu, yang pertama adalah delivery cost yang berisi daftar ongkos kirim ke berbagai kota, kabupaten dan negara serta mencantumkan lama waktu pengiriman. Saat ini terdapat 944 data daerah tujuan pengiriman, dari dalam negeri maupun luar negeri,

urutan didasarkan pada abjad. Data tersebut meliputi nama daerah (kota, kabupaten, negara), lama waktu pengiriman dan biaya pengiriman. Data diambil dari jasa ekspedisi pengiriman barang, yaitu TIKI JNE dan PT Pos Indonesia. Menu selanjutnya adalah transaction. Pada menu ini, admin dapat melihat laporan transaksi

Menu selanjutnya adalah update product. Pada menu ini, admin dapat mengupdate produk terbaru, maupun mengupdate data stok produk yang lama. Menu yang terakhir adalah profit and graph. Pada menu ini, admin dapat melihat laporan transaksi sekaligus perhitungan untung atau rugi dari setiap item produk per bulannya. Di bawah ini merupakan menu Profit and Loss Report per item produk yang tersaji dalam bentuk tabel. Jika untung maka tidak ada tanda minus, namun jika produk mengalami kerugian maka ditandai dengan tanda minus. Setelah melihat laporan dalam bentuk tabel, maka admin pun dapat melihat dalam bentuk grafik perbulan dalam hitungan tahun. Perhitungan-perhitungan yang terjadi dalam sistem e-bisnis tersebut sudah divalidasi dengan perhitungan secara manual, misalnya menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel. Dengan demikian, validitas data yang ditampilkan dapat dijamin.

Dengan menggunakan sistem bisnis berbasis internet untuk agroindustri vassion ini, pengguna atau pelanggan akan mendapatkan berbagai kemudahan dalam melakukan transaksi bisnis mereka. Diantara kemudahan-kemudahan tersebut adalah pelayanan tersedia sepanjang waktu, pelayanan lebih cepat dan dapat dipercaya.

ID SECURITY

QWTD4452377-ASP-5244107

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan Penelitian ini menghasilkan rancangan ebusiness dalam bentuk simulasi paket program ECLT, yakni sebuah simulasi paket program yang digunakan oleh PT Citra Leather Trading (perusahaan buatan untuk simulasi) yang menerapkan sistem e-business. Jumlah produk yang dijual sebanyak 124 item produk. Data mengenai produk, yang mencakup spesifikasi, gambar dan harga diambil dari data sekunder di sebuah perusahaan yang menjual vassion (finished leather) dan juga empat perusahaan yang menjual produk kulit (finished produk). Bahasa yang digunakan pada program ini seluruhnya menggunakan bahasa Inggris, karena pangsa pasar mencakup luar negeri/internasional. Fasilitas yang dimiliki PT Citra Leather Trading secara umum terbagi dua, yaitu untuk customer dan untuk administrator (admin). Total menu yang terdapat dalam program ini adalah tujuh menu utama pada homepage, yaitu Home, Product (Finished Leather, Finished Product), Costumer (registration new customer, login customer, logut customer), Contact, Supplier and Other Industries (Chemical and Machinery Supplier and Other Leather Industries), Payment and Delivery (Leather Product Purchase Guide and Payment Method and Delivery Cost) dan Customer Services (Discussion Forum and Order Status) dengan sebelas submenu untuk customer dan

empat menu untuk admin. Fasilitas untuk customer antara lain, menu registrasi online, serta pemilihan dan pembelian produk secara online, yang membedakan e-

business dengan e-commerce dalam penelitian ini adalah adanya menu forum diskusi, baik antar customer ataupun antar customer dan administrator. Selain itu, terdapat juga fasilitas pengecekan status pemesanan. Menu yang tersedia untuk administrator adalah peng-update-an produk, biaya pengiriman dan status pesanan, pengecekan transaksi, serta penghitungan laba/rugi per bulan per item produk dan juga informasi grafik penjualan per tahun. Cara pembayaran pada PT Citra Leather Trading menggunakan fasilitas transfer antar bank, dengan dua metode, yaitu cash payment dan down payment. Validasi pembayaran dilakukan dengan mengirimkan bukti slip setoran pembayaran melalui e-mail.

SARAN

Menurut asep Perlu penambahan aplikasi e-business lainnya, seperti ERP (Enterprise Resource Planning), EAI (Enterprise Application Integration), dan SCM (Supply Chain Management). Penambahan metode pembayaran menggunakan sistem PayPal. peng-upload-an website ke dalam sebuah webhosting agar dapat diakses secara luas.

REFERENCE

- [1] O. M. Febriani and A. S. Putra, "Sistem Informasi Monitoring Inventori Barang Pada Balai Riset Standardisasi Industri Bandar Lampung," *J. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 90–98, 2014.
- [2] A. S. Putra, "Paperplain: Execution Fundamental Create Application With Borland Delphi 7.0 University Of Mitra Indonesia," 2018.
- [3] A. S. Putra, "2018 Artikel Struktur Data, Audit Dan Jaringan Komputer," 2018.
- [4] A. S. Putra, "ALIAS MANAGER USED IN DATABASE DESKTOP STUDI CASE DB DEMOS."
- [5] A. S. Putra, "COMPREHENSIVE SET OF PROFESSIONAL FOR DISTRIBUTE COMPUTING."
- [6] A. S. Putra, "DATA ORIENTED RECOGNITION IN BORLAND DELPHI 7.0."
- [7] A. S. Putra, "EMBARCADERO DELPHI XE 2 IN GPU-POWERED FIREMONKEY APPLICATION."
- [8] A. S. Putra, "HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM DUNIA TEKNOLOGY BERBASIS REVOLUSI INDUSTRI 4.0."
- [9] A. S. Putra, "IMPLEMENTASI PERATURAN PERUNDANGAN UU. NO 31 TAHUN 2000 TENTANG DESAIN INDUSTRI BERBASIS INFORMATION TECHNOLOGY."
- [10] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF PARADOX DBASE."
- [11] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF TRADE SECRET CASE STUDY SAMSUNG MOBILE PHONE."
- [12] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION PATENT FOR APPLICATION WEB BASED CASE STUDI WWW. PUBLIKLAMPUNG.COM."
- [13] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION SYSTEM FIRST TO INVENT IN DIGITALLY INDUSTRY."
- [14] A. S. Putra, "MANUAL REPORT & INTEGRATED DEVELOPMENT ENVIRONMENT BORLAND DELPHI 7.0."
- [15] A. S. Putra, "PATENT AS RELEVAN SUPPORT RESEARCH."
- [16] A. S. Putra, "PATENT FOR RESEARCH STUDY CASE OF APPLE. Inc."
- [17] A. S. Putra, "PATENT PROTECTION FOR APPLICATION INVENT."
- [18] A. S. Putra, "QUICK REPORT IN PROPERTY PROGRAMMING."
- [19] A. S. Putra, "REVIEW CIRCUIT LAYOUT COMPONENT REQUIREMENT ON ASUS NOTEBOOK."
- [20] A. S. Putra, "REVIEW TRADEMARK PATENT FOR INDUSTRIAL TECHNOLOGY BASED 4.0."
- [21] A. S. Putra, "TOOLBAR COMPONENT PALLETTE IN OBJECT ORIENTED PROGRAMMING."
- [22] A. S. Putra, "WORKING DIRECTORY SET FOR PARADOX 7."
- [23] A. S. Putra, "ZQUERY CONNECTION IMPLEMENTED PROGRAMMING STUDI CASE PT. BANK BCA Tbk."
- [24] A. S. Putra, D. R. Aryanti, and I. Hartati, "Metode SAW (Simple Additive Weighting) sebagai Sistem Pendukung Keputusan Guru Berprestasi (Studi Kasus: SMK Global Surya)," in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 85–97.
- [25] A. S. Putra and O. M. Febriani, "Knowledge Management Online Application in PDAM Lampung Province," in *Prosiding International conference on*

- Information Technology and Business (ICITB)*, 2018, pp. 181–187.
- [26] A. S. Putra, O. M. Febriani, and B. Bachry, “Implementasi Genetic Fuzzy System Untuk Mengidentifikasi Hasil Curian Kendaraan Bermotor Di Polda Lampung,” *SIMADA (Jurnal Sist. Inf. dan Manaj. Basis Data)*, vol. 1, no. 1, pp. 21–30, 2018.
- [27] A. S. Putra, H. Sukri, and K. Zuhri, “Sistem Monitoring Realtime Jaringan Irigasi Desa (JIDES) Dengan Konsep Jaringan Sensor Nirkabel,” *IJEIS (Indonesian J. Electron. Instrum. Syst.)*, vol. 8, no. 2, pp. 221–232.
- [28] D. P. Sari, O. M. Febriani, and A. S. Putra, “Perancangan Sistem Informasi SDM Berprestasi pada SD Global Surya,” in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 289–294.