

Aplikasi Toko Online Berbasis Web Studi Kasus pada Cilla Shop

Pitri¹, M. Syafiuddin Usman²

^{1,2}Universitas Teknologi Digital, Bandung, Indonesia

Email: ^{1*}pitrizaisuw@gmail.com, ²syafusman@gmail.com

ABSTRACT

Cilla shop stores that are engaged in sales, promotions and technology as well as waiters that make it easier for customers to make transactions can be a supporting factor in achieving sales success. In order to facilitate it all can be realized with an online store (E-Commerce). The built online store application aims to help the "Cilla Shop" store in terms of product marketing and sales. The process of making this program begins by analyzing the existing system in the store, then creating UML (Unified Modeling Language) and the necessary tables followed by designing the interface and making the program. This online shop application uses the programming language PHP, MySQL as a database, Sublime Text as an HTML editor. This application has three main functions. First, for customers/general users, each website visitor can view the product catalog, use website services, but cannot place product orders. The second is members who can order products. Finally, the administrator can manage product data, manage orders and obtain reports.

Keywords: E-Commerce, Web Based, Online Shop, Cilla Shop, Web-Based Online Store.

ABSTRAK

Cilla shop yang bergerak di bidang penjualan, promosi dan teknologi juga pelayan yang memudahkan para pelanggan dalam melakukan transaksi dapat menjadi faktor pendukung dalam mencapai keberhasilan penjualan. Guna memfasilitasi itu semua dapat direalisasikan dengan toko *online* (E-Commerce). Aplikasi toko online yang dibangun ini bertujuan untuk membantu toko "Cilla Shop" dalam hal pemasaran dan penjualan produk. Proses pembuatan program ini dimulai dengan menganalisis sistem yang telah ada di toko tersebut, kemudian dibuat UML (Unified Modeling Language) dan tabel tabel yang di perlukan dilanjutkan dengan mendesain interface dan memmbuat programnya. Aplikasi toko online ini menggunakan bahasa pemrograman PHP,MySQL sebagai basis data, Sublime Text sebagai editor HTML. Aplikasi ini memiliki tiga fungsi utama. Pertama yaitu untuk *customer/ user* umum, setiap pengunjung website bisa melihat katalog produk, menggunakan layanan website, tetapi tidak bisa melakukan pemesanan produk. Kedua adalah anggota yang bisa melakukan pemesanan produk. Terakhir yaitu administrator yang bisa melakukan pengelolaan data produk, mengelola pesanan dan memperoleh laporan.

Kata Kunci: *E-Commerce, Berbasis Web, Toko Online, Cilla Shop, Toko Online Berbasis Web.*

1. Pendahuluan

Internet adalah jaringan global yang sangat penting saat ini dimana penyebaran informasi dapat dilakukan dengan sangat cepat. Diera 4.0 Internet digunakan sebagai satu satunya *alternative* untuk melakukan penyebaran informasi dan transaksi yang tidak dibatasi oleh waktu dan tempat.

Didorong dengan adanya masa pandemik yang telah lalu dimana orang-orang tidak dapat melakukan kegiatan ekonomi secara leluasa karena adanya ppkm, penggunaan internet untuk melakukan kegiatan meningkat pesat sehingga semua kegiatan ekonomi dapat di lakukan dari rumah.

Salah satu hikmah dari masa pandemi kemarin banyaknya bermunculan bisnis bisnis atau *store up* yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media promosi dan transaksi seperti, bermunculannya toko-toko online dan jasa online.

Dan salah satu perubahan gaya hidup adalah cara konsumen dalam melakukan pembelian, yaitu dengan belanja online yang sekarang telah menjadi *alternative* dari belanja secara konvensional. alasan mendasar berpindahannya *alternative* belanja dari *offline* ke *online* ini adalah dikarenakan banyaknya kemudahan yang ditawarkan oleh *online shop*.

Mengikuti tren yang ada sekarang salah satu toko Cilla Shop yang ada cianjur ingin mencoba untuk mempromosikan dan menjual produk mereka secara

global yang tidak dibatasi oleh waktu dan tempat, Selain itu persaingan saat ini lebih cenderung di aktivitas promosi dan jual beli secara elektronik. penjualan yang tidak mengikuti tren saat ini akan cenderung mundur karena kalah saing. Ini di sebabkan oleh menurunnya pembelian oleh pelanggan atau konsumen yang enggan lagi berbelanja secara offline. Ini lebih tepatnya transisi perilaku manusia dari yang biasanya berbelanja langsung, tatap muka, *offline* saat ini beralih ke *online*.

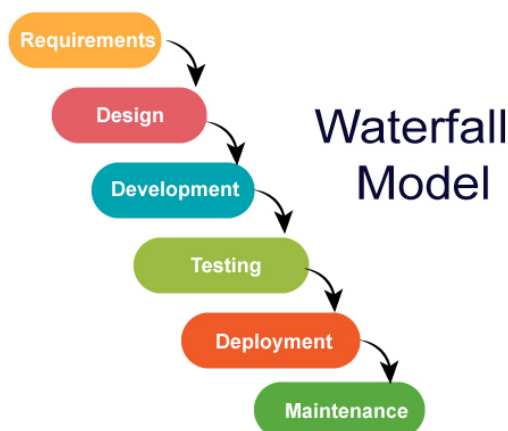
Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah Bagaimana membuat sebuah aplikasi toko online yang dapat mempromosikan produk serta mengelola dan melakukan transaksi? Dan dengan tujuan untuk mempromosikan serta mengelola dan melakukan transaksi penjualan.

2. Metode Penelitian

Pengerjaan/Pengembangan terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan tools (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem infrmasi).

- a) Model pengembangan perangkat lunak
Model Waterfall
- b) Metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak
Metode Berorientasi obyek , Metode berorientasi data
- c) Alat bantu pengembangan sistem
Unified Modelling Language (UML)

Model yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi di lapangan dengan menggunakan Model Waterfall dimana dalam model tersebut masih mempunyai bagian-bagian, diantaranya yaitu : analisis kebutuhan, pengumpulan data, perancangan sistem, pembuatan sistem, pengujian sistem dan pembuatan naskah publikasi dan Model Prototype dimana model proses pembuatan sistem yang dibuat secara terstruktur dan memiliki beberapa tahap-tahap yang harus di lalui.



Gambar 1. Waterfall Model

Metode Berorientasi obyek , Metode berorientasi data

Dalam sub bab ini terdapat beberapa diagram yang akan menggambarkan sistem secara keseluruhan yaitu *scenario use case, use case diagram, class diagram, activity diagram , dan sequence diagram*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.4.1 UML (Unified Modelling Language)

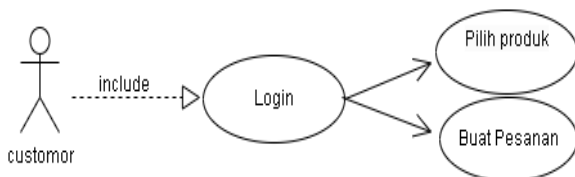
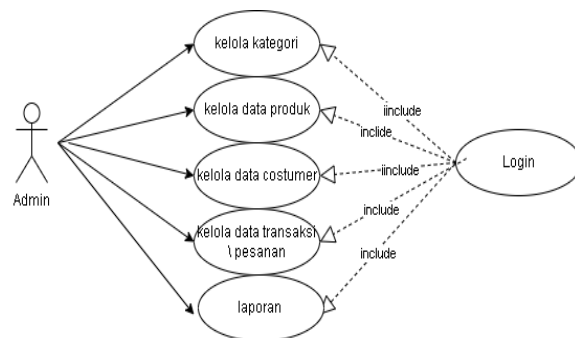
1. Skenario keberjalanan aplikasi
Sknario use case merupakan gambaran alur dari use case yang telah di buat untuk memudahkan user dalam memahami jalan atau alur dari sistem yang akan diusulkan

a) Aktor Admin
Admin mempunyai akses lebih dalam menjalankan aplikasi. Namun untuk mendapatkan hak akses tersebut , admin harus login terlebih dahulu setelah login admin baru akan bisa mengakses fitur eksklusif diantaranya , kelola kategori, kelola data produk, kelola data costumer, kelola data transaksi \ pesanan , dan laporan

b) Aktor *Customor*
Setalah membuka sistus web store maka *customor* di arahkan untuk login bagi yang sudah memiliki akun sedangkan yang belum memiliki akun makan akan diharuskan mendaftar terlebih dahulu kemudian baru bisa login, setelah itu *customor* bebas untuk melihat dan membeli produk yang ada di tokoh dimana pun dan kapanpun

2. Use Case Diagram
Use case diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (behavior) sistem informasi yang akan di buat.

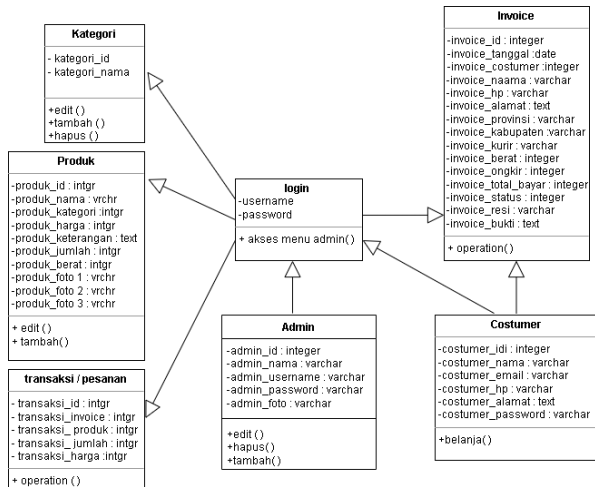
a) Use case diagram (Admin, *Customor*)



Gambar 2. Use Case Diagram

3. Class Diagram

Class diagram memberikan gambaran hubungan antara tabel-tabel yang ada dalam data base masing-masing class memiliki atribute dan metode atau fungsi sesuai dengan proses yang terjadi.

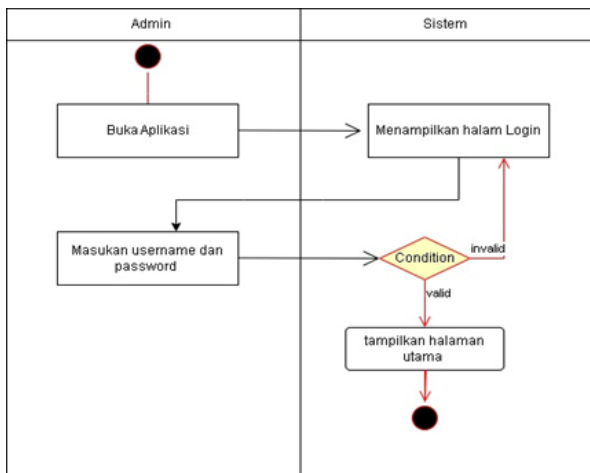


4. Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk megambarkan aliran kerja dari suatu sistem.

a) Activity Diagram Login Admin

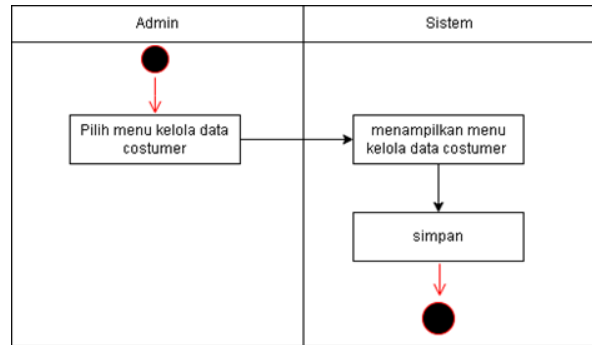
Activity diagram login admin menggambarkan aktifitas admin ketika hendak masuk ke dashboard admin, yang hanya bisa dilakukan oleh admin



Gambar 4. Use Case Diagram Login Admin

b) Activity Diagram Kelola Kategori (Aktor Admin)

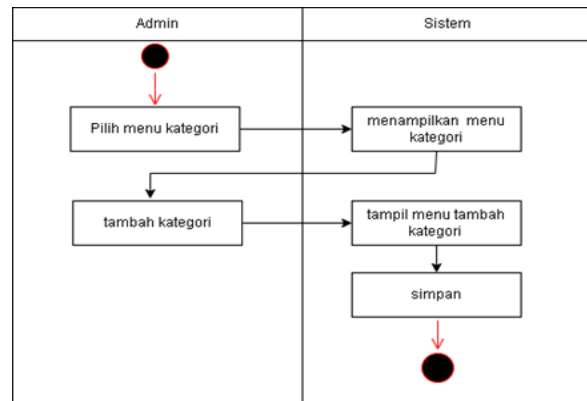
Activity diagram kelola kategori menggambarkan aktivitas admin untuk mengelola kategori pada produk yang hanya bisa dilakukan oleh admin



Gambar 5. Use Case Diagram Kelola kategori

c) Activity Diagram Kelola Data Produk (Aktor Admin)

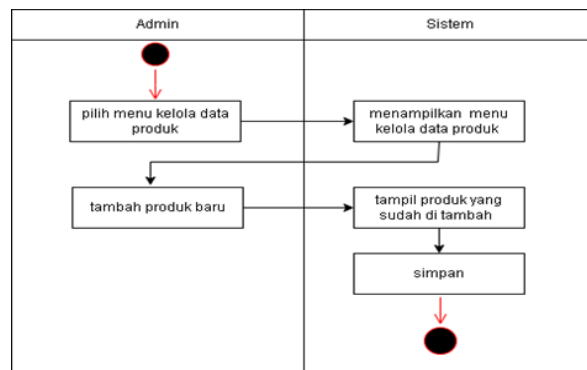
Activity diagram kelola data produk menggambarkan aktivitas admin untuk mengelola segala data produk yang hanya bisa dilakukan oleh admin



Gambar 6. Use Case Diagram Kelola data Produk

d) Activity Diagram Kelola Data Customer (Aktor Admin)

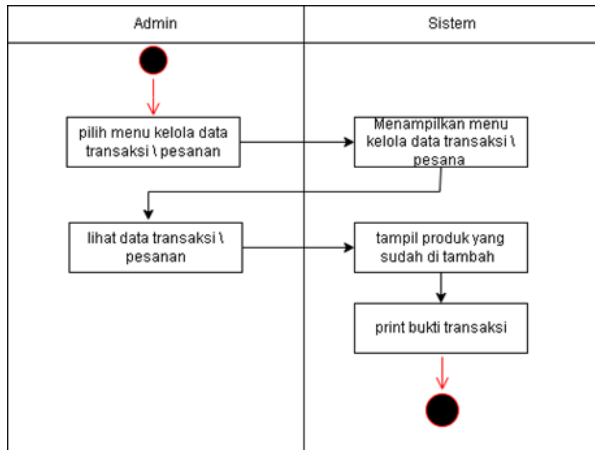
Activity diagram kelola data customer menggambarkan segala aktivitas admin untuk mengelola data customer yang hanya bisa dilakukan oleh admin



Gambar 7. Use Case Diagram Kelola Data Customer

e) Activity Diagram Kelola Transaksi / Pesanan (Aktor Admin)

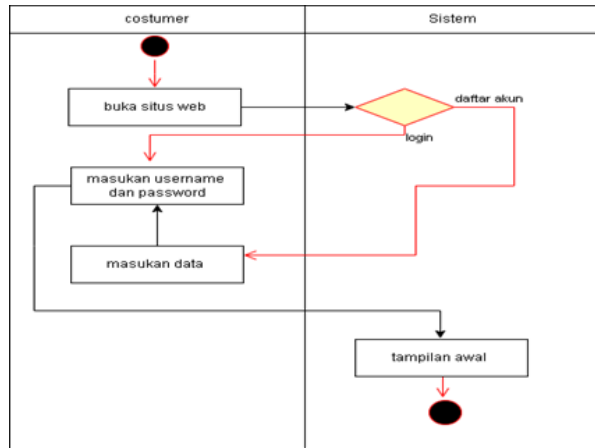
Activity diagram kelola transaksi / pesanan menggambarkan segala aktivitas admin untuk mengelola transaksi / pesanan yang hanya bisa dilakukan oleh admin



Gambar 8. Use Case Diagram Kelola Transaksi/Pesanan

f) Activity Diagram Kelola Data Laporan (Aktor Admin)

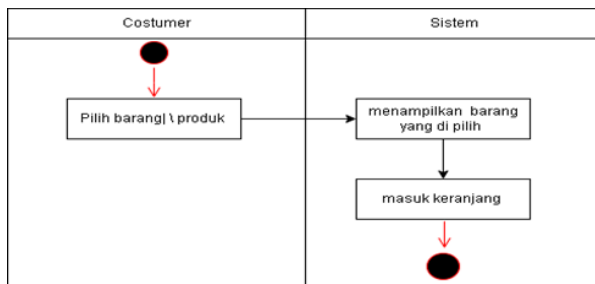
Activity diagram kelola data laporan menggambarkan segala aktivitas admin untuk mengelola data laporan penjualan yang hanya bisa dilakukan oleh admin.



Gambar 9. Use Casa Diagram Kelola Data Laporan

g) Activity Diagram Login Costumer (Aktor Costumer)

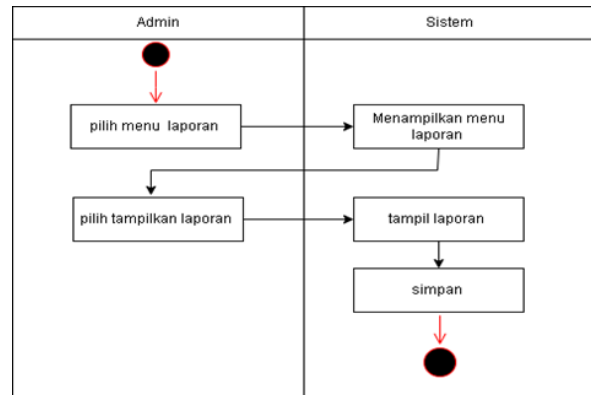
Activity diagram login cotumer menggambarkan segala aktivitas costumer ketika hendak login, costumer yang belum memiliki akun maka akan di arah kan utuk mendaftar terlebih dahulu guna untuk agara bisa melakukan pembelanjaan di toko hal ini hanya bisa dilakuan oleh costumer.



Gambar 10. Use Case Diagram LoginCustomer

h) Activity Diagram Pilih Produk (Aktor Costumer)

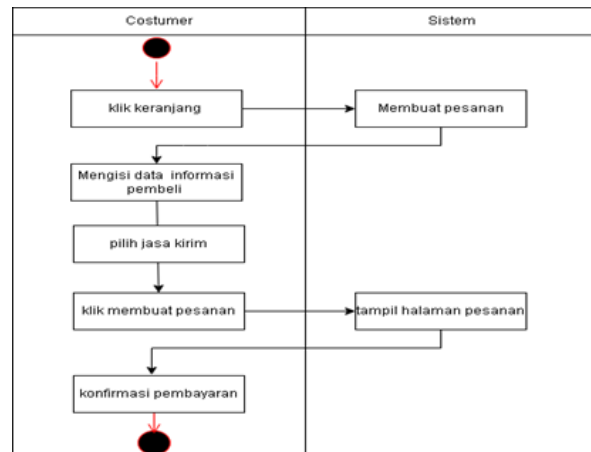
Activity diagram pilih produk menggambar aktivitas costumer yang hendak belanja yang dilakukan oleh costumer.



Gambar 11. Use Case Diagram Pilih Produk

i) Activity Diagram Belanja (Aktor Costumer)

Activity diagram belanja menggambar akativitas costumer setelah melakukan pemilihan produk dan telah terdaftar menjadi costumer, bagi costumer yang belum memiliki akun maka tidak bisa melakukan belanja, hal ini hanya bisa di lakukan oleh costumer.



Gambar 12. Use Case Diagram Belanja

4. Pembahasan

4.1 Konfigurasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Untuk Memenuhi Pengelolaan data guna penyajian informasi pendukung dalam prosedur perjalanan di atas dengan menggunakan komputr, maka di butuhkan seperangkat komputer dengan konfigurasi antara lain :

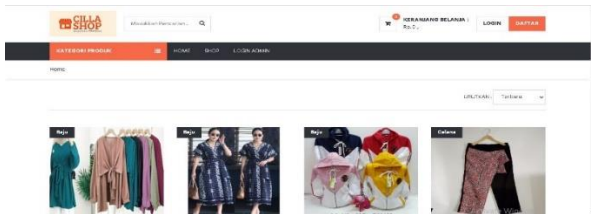
- a. Perangkat Lunak yang di butuhkan untuk membangun aplikasi ini, adalah :
 1. Sistem operasi : *Microsoft windows 10*
 2. Bahasa pemrograman : *PHP*
 3. *Database* : *MySql*

b. Perangkat Keras yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini, adalah :

1. PC pentium yang tinggi
2. Ruang Hardisk kosong minimal 15 GB
3. RAM minimal 132 MB
4. Output Device :Monitor / Printer
5. Input Device :Keyboard Standard
6. Pointing Device :Mouse

4.2 Implementasi

a. From Menu Utama



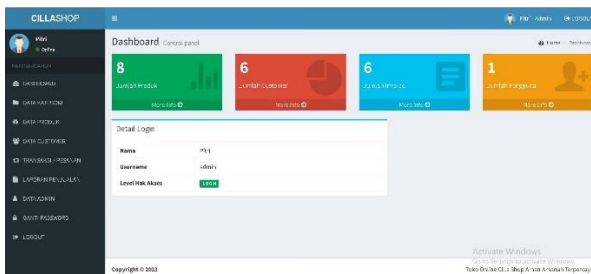
Gambar 13. From Menu Utama

b. From Login Admin



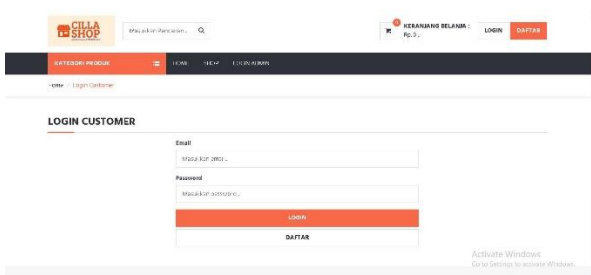
Gambar 14. From Login Admin

c. From Dashboard Admin



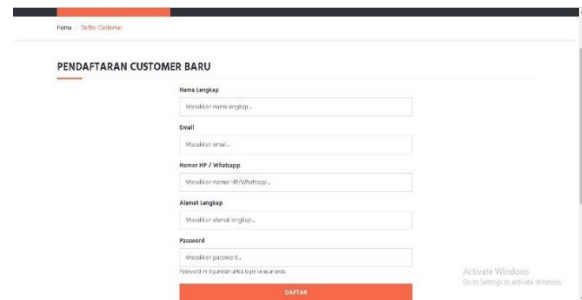
Gambar 15. From Dashboard Admin

d. From login Customer



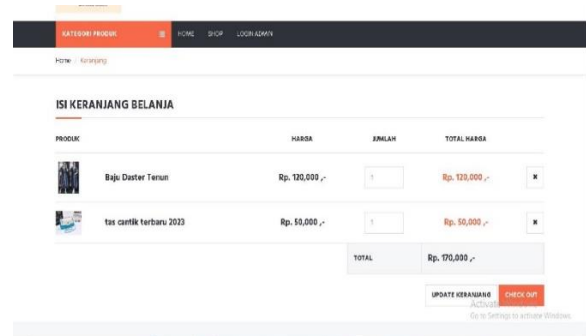
Gambar 16. From Login Customer

e. From Pendaftaran Customer Baru



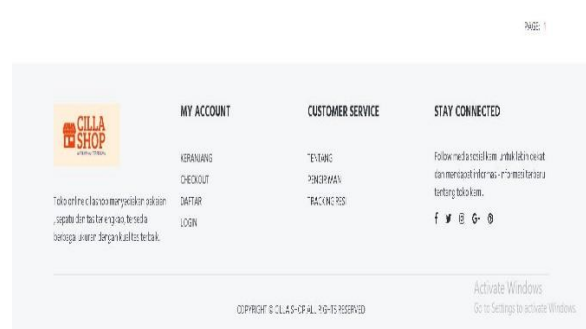
Gambar 17. From Pendaftaran Customer Baru

f. From Keranjang Belanja



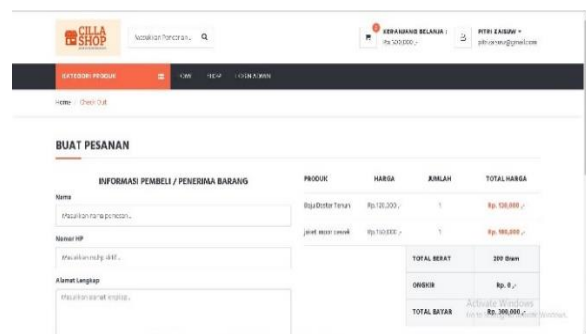
Gambar 18. From Keranjang Belanja

g. From HalamanFooter



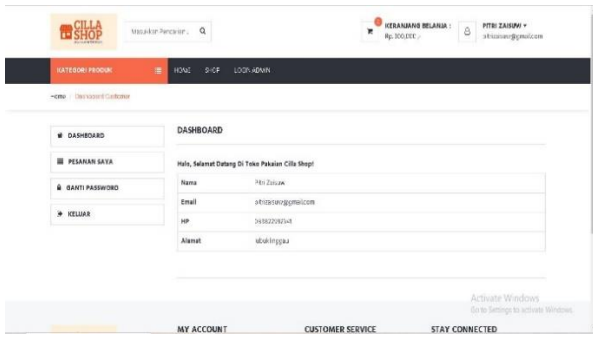
Gambar 19. From halaman Footer

h. From Buat Pesanan



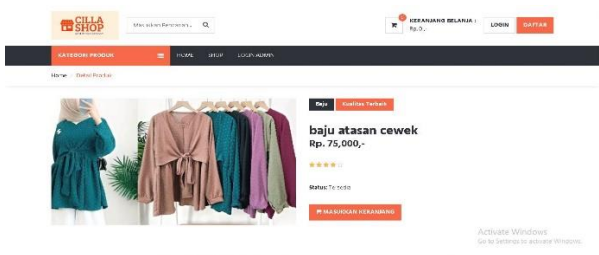
Gambar 20. From Buat Pesanan

i. From Dashboard Customer



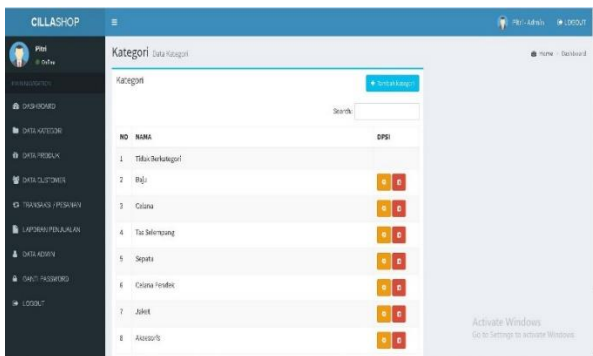
Gambar 21. From Dasboard Customer

j. From Produk



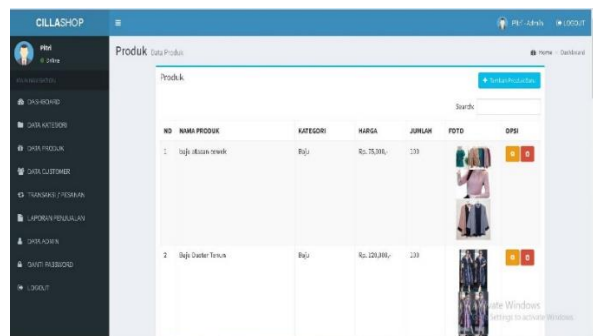
Gambar 22. From Produk

k. From Kelola Kategori



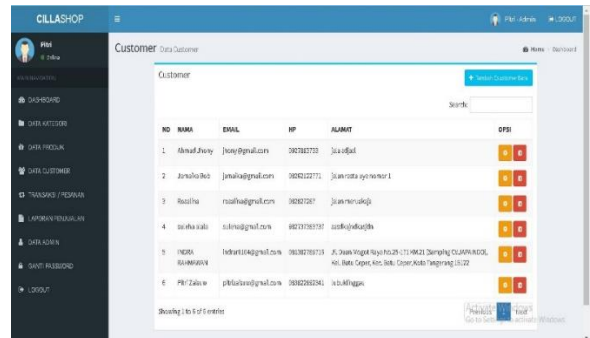
Gambar 23. From Kelola Kategori

l. From kelola Produk



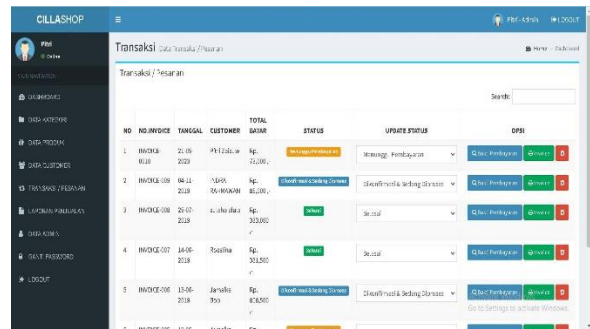
Gambar 24. From kelola Produk

m. From Kelola Data Customer



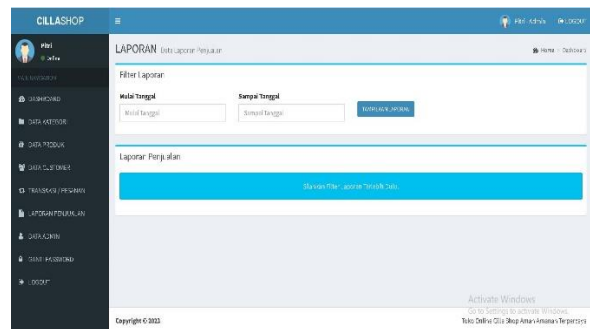
Gambar 25. From Kelola Data Customer

n. From Kelola Transaksi / Pesanan



Gambar 26. From Kelola Transaksi / Pesanan

o. From Kelola Data Laporan



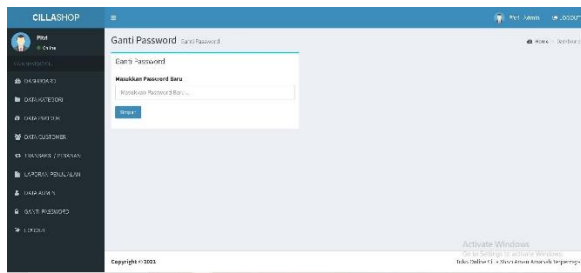
Gambar 27. From Kelola Data Laporan

p. From Data admin



Gambar 28. From Data Admin

q. From Ganti Password



Gambar 29. From Ganti Password

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan Aplikasi Toko Online Berbasis Web di Cilla Shop, maka penulis dapat mengambil kesimpulan yaitu : 1. Adanya Aplikasi Toko Online Berbasis Web di harapkan Cilla Shop di kenal kepada masyarakat luas sebagai media promosi dan sekaligus sebagai pelayanan memesan produk dari Cilla Shop *online*. 2. Dengan meningkatnya penggunaan internet di kalangan masyarakat, Cilla Shop mencoba melakukan inovasi yaitu belanja lewat online, maka dari itu penulis selaku pembangun website cilla shop menawarkan website ecommerce sebagai sarana promosi dan penjualan online.

SUMBER RUJUKAN

Referensi

- [1] Mujiyana, Ingge Elissa (2003) Analisa faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembeli Via Internet Pada Toko Online. vol,VII , Fakultas Ekonomi Universitas Gunadarma
- [2] Wahidin Abbas (2013) Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website (UNY) ISBN, 978-602-99334-2-0 Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
- [3] Graifhan Ramadhani, "Modul Pengenalan Internet" <http://dhani.shingcat.com/> ,hlm.2- 3
- [4] Randi V. Palit. (2015) Rancangan Sistem Informasi Keuanagan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMM Bukit Moria Melayang. E-jurnal Teknik Elektronik dan Komputer vol. 4 no.7 ISSN : 2301-8402
- [5] Diana Effendi, Bella Hardiyana (2019) Rancangan Aplikasi Pembelajaran Angklung Untuk SLB Bagian B Tuna Rungu Berbasis Android. vol. 4 No.1
- [6] Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama (2012) Pengembang Multi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer. Vol.4 No 2
- [7] Victor Marudut Mulia Siregar (2018) Sistem Informasi Pendapatan Logistik Aktiva Tetap PT. Bank Sentra Asia, Tbk kantor Cabang Pematangsiantar. Vol.7 No 3 E-ISSN: 2540-9719. ISSN : 2302-8149
- [8] Johni S Pasaribu (2017) Penerapan Framework, Yii Pada Pembangunan Sistem PPDB SMP BPPI Baleendah Kabupaten Bandung. Volume III, No 2, ISSN : 2407 – 3911
- [9] Budi Raharjo (2011), Belajar Pemrograman WEB, Modula . cetakan Pertama. ISBN : 978-602-8759-17-5