

PENGAPLIKASIAN DAN PERANCANGAN ONE STOP SHOPPING PORTAL BERBASIS WEBSITE (INTERFACE PEMILIK TOKO)

DESIGN AND APPLICATION OF ONE STOP SHOPPING PORTAL BERBASIS WEBSITE (OWNER INTERFACE)

¹Dendhi Aditya P

²R.Rumani M

³Andrew B. Osmond

^{1,2,3}Jurusan Sistem Komputer – Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi, Dayeuhkolot, Bandung 40257, Indonesia

¹otakbodong@gmail.com

²rumani@telkomuniversity.ac.id

³abosmond@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat, semakin mempermudah segala keperluan dan kebutuhan kita sebagai makhluk yang penuh dengan keingintahuan. Dalam hal ini, kemampuan kita dalam memenuhi keperluan-keperluan yang dibutuhkan, yaitu belanja. Semakin banyak fasilitas yang diberikan terutama dengan adanya *online shop*, tak perlu kita bersusah-susah mendatangi toko secara konvensional.

Namun, hal tersebut tetap tidak bisa ditinggalkan begitu saja kita sebagai makhluk sosial. Ada kalanya kita juga ingin diberi kemudahan dalam berbelanja secara konvensional, adakah barang yang dicari atau perubahan harga yang signifikan. Dalam hal ini berbagai kemudahan dapat diperoleh oleh pemilik toko, seperti *me-manage*, memasarkan hingga mempromosikan barang atau produk yang dimilikinya. Pada tugas akhir ini, dibangun suatu *web, one stop shopping* portal yang selain dapat mempermudah pelanggan untuk mengetahui informasi mengenai barang yang diinginkan juga mempermudah pemilik toko untuk *me-manage*, memasarkan, mempromosikan, juga sekaligus dalam hal transaksi penjualan, kemudahan yang diperoleh sang pemilik toko dari teknologi sistem informasi memaksimalkan hasil yang didapat dari tokonya tersebut.

Kali ini penulis berkemampuan untuk merancang suatu sistem *online* berbasis *website* dengan membuat portal yang akan memfasilitasi 4 toko sekaligus, 4 toko tersebut yang terletak di Pasar Tradisional Sayati, akan memiliki masing-masing *website* yang terhubung pada portal yang menjadi satu-kesatuan, Aplikasi yang dibuat berbasis *website* ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam menghadapi persaingan global, meskipun toko-toko tersebut terletak di Pasar Tradisional Sayati, tidak tertinggal dalam perkembangan teknologi.

Kata kunci : *web, one stop shopping, website*

ABSTRACT

With technology development growing fast, it helps our needs as people that have many curiosity. in this case, our ability to fulfill our needs, which is called shopping. there are many facilities provided, especially with online shop existence, we don't have to trouble ourselves by visiting stores conventionally.

But we can't ignore it, since we are a social being, sometime we want to be given the ease of shopping conventionally, likewise to know is there something we are looking for, or is there any significant price changes. in this case, many advantages can be obtained by shop-owners, for example to manage their shop, marketing and promoting their items or products they have. In this final project, a web-page designed, as a one-stop shopping portal which not only help customers to get information about products they want to know, but also help shop-owners to manage their shop, marketing, promotion, and also transaction. the facilities for shop-owner in this information system technology, maximize their revenues.

On this occasion, writer designs a web-based online system by creating portal that facilitates 4 shops, located in Pasar Tradisional Sayati, each shop have their owned website which are connected to a portal and become one website. this web-based application is expected to facilitates shops, to face global competition, that even these shops located in Pasar Tradisional Sayati, but not left behind in technology development.

Keyword : *web, one stop shopping, website*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang tiada henti, salah satunya dalam bidang *ICT (Information and Communication Technology)*. Menjadikannya sebagai penunjang dalam pemenuhan kebutuhan hidup seseorang, hal ini terlihat dengan meningkatnya penggunaan Internet khususnya dalam bidang perdagangan atau kewirausahaan. Berbagai kemudahan yang diperoleh oleh *user* dalam mendapatkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Tak hanya sampai disitu, beragam informasi pun mudah didapat dari mulai tentang pendidikan, pekerjaan, hingga kebutuhan sehari-hari. Kemudahan ini pun tak hanya dapat dinikmati oleh *user*, pemilik toko atau manajer toko pun dapat menikmati kemudahan dalam mendapatkan informasi yang cepat dan akurat dengan bantuan *ICT*, hingga *manage* sebuah toko dengan mudahnya tanpa harus menggunakan banyak alat.

Perkembangan penggunaan internet semakin meluas, begitu pula pengguna *smartphone*, yang menambah kemudahan berkomunikasi dalam internet. Semakin pesat tingkat konsumtif masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, banyak kemudahan yang ingin didapatkan oleh masyarakat saat melakukan kegiatan perbelanjaan. Dengan begitu ketepatan dan keakuratan dalam manajemen toko harus seimbang dengan meningkatnya tingkat konsumtif masyarakat agar mempermudah dalam proses transaksi penjualan begitu pula dalam mempromosikan dan memasarkan barang yang ditawarkan dari toko tersebut

Maka untuk menunjang hal tersebut ada inisiatif untuk membuat suatu aplikasi *web One Stop Shopping Portal* yang bertujuan untuk memudahkan sang pemilik toko dalam *manage*, memasarkan, mempromosikan, juga transaksi penjualan.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana membuat sebuah *web One Stop Shopping Portal* pada *Website*?
2. Bagaimana web ini dapat membantu manajemen sebuah toko untuk kemudahan pemilik toko?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan ruang lingkup permasalahan dari pengerjaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Portal yang dibangun berbasis *website*.
2. Toko yang dijadikan objek dalam pembuatan *web One Stop Shopping Portal* adalah 4 toko yang terletak di Pasar Tradisional Sayati.
3. *Database* yang digunakan adalah *MYSQL*.
4. Aplikasi ini tidak diimplementasikan pada pusat Pasar Tradisional Sayati.
5. Tidak membahas mengenai keamanan data dan jaringan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari tugas akhir ini adalah:

1. Membuat *web One Stop Shopping Portal* pada *website*.
2. Membantu pemilik toko dalam manajemen toko yang dimilikinya.

2. DASAR TEORI

2.1 Basis Data^[1]

Basis data adalah sekumpulan data yang terintegrasi yang diorganisasi untuk memenuhi kebutuhan pemakai dengan cara sedemikian rupa sehingga mudah dalam disimpan dan dimanipulasi untuk keperluan organisasi. *DBMS (Data Base Management System)* adalah perangkat lunak yang menangani semua pengaksesan ke *database*.

2.2 Sistem Informasi^[2]

Sistem informasi adalah gabungan yang terorganisasi dari manusia, perangkat lunak, perangkat keras, jaringan komunikasi dan sumber data dalam mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam organisasi.

2.3 *MYSQL*^[3]

MySQL merupakan *software* yang tergolong sebagai *DBMS (Database Management System)* yang bersifat *open source*. *Open source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat *MySQL*), selain tentu saja bentuk sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara *download* (mengunduh) di *Internet* secara gratis.

2.4 PHP^[4]

PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru atau *up to date*. Semua *script PHP* dieksekusi pada *server* dimana *script* tersebut dijalankan.

2.5 HTML^[5]

HTML (*Hypertext Markup Language*) merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan halaman *web*. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan pada *web browser*.

Dalam HTML terdapat *Tag*, *tag* adalah kode yang digunakan untuk me-*mark-up* (memoles) teks ASCII menjadi *file HTML*. Setiap *tag* diapit dengan tanda kurung runcing. Ada *tag* pembuka yaitu <HTML> dan *tag* penutup yaitu </HTML> yang ditandai dengan tanda *slash* (garis miring) di depan awal tulisannya.

Dalam penamaan sebuah dokumen yang akan ditampilkan pada *web browser* maka nama yang digunakan harus diakhiri dengan ekstensi (.html) atau (.htm). Ekstensi dokumen HTML awalnya 3 karakter, adalah untuk mengakomodasikan sistem penamaan dalam DOS.

2.6 One Stop Shopping¹

Sebuah konsep berbelanja apa pun kebutuhan dalam sekali pemberhentian. Diharapkan OSS (*One Stop Shopping*) mampu mensuplai kebutuhan semua pelanggan dalam satu lingkup/komplek. Contoh sederhananya adalah *shopping mall* yang banyak bermunculan di Indonesia. Biasanya dalam *shopping mall* disediakan berbagai jasa dan produk untuk semua orang sehingga seseorang yang datang ke lokasi itu tidak lagi perlu pindah-pindah ke lokasi lain untuk mendapatkan yang diinginkannya. Tidak cuma untuk *shopping mall* yang besar, tetapi konsep OSS juga bisa diaplikasikan dalam cakupan bisnis yang lebih kecil.

Konsep OSS menuntut beberapa hal penting agar tidak merugi. Yang pertama adalah studi kebutuhan pelanggan. Studi ini mempelajari apa saja perilaku dan kebutuhan pelanggan jika mendatangi gerai bisnis. Contoh sederhananya yaitu, apa latar belakang memulai gerai bisnis ini? Siapa yang akan menjadi pangsa pasar dari gerai bisnis yang dibangun? Dan berbagai pertanyaan lain yang menjadi latar belakang membuka gerai bisnis ini.

Prinsip kedua yang penting dalam membangun OSS adalah spesialisasi. Jika masing-masing bagian produk/jasa tidak dikerjakan dengan khusus dan fokus, maka hasilnya tidak akan maksimal. Prinsip OSS yang ketiga adalah harus ada kekompakan tema antar produk yang dipasarkan.

2.7 Web Portal²

Web Portal adalah *website* yang menjadi *pintu gerbang*, *starting point* bagi pengunjung untuk memulai aktivitasnya di *Internet*. Web portal yang bersifat horizontal menyediakan berbagai informasi dan layanan yang spesifik untuk bidang tertentu saja, sehingga bersifat personal bagi pengunjungnya.

Layanan umum yang tersedia biasanya adalah *search engine*, berita, *pooling*, berbagai macam rubric dan fasilitas seperti SMS serta *chat room*. Bersifat personal bisaberupa *personal diary* dan kalender, *account e-mail* bahkan *personal web*. Web portal *vertical* bahkan bersifat eksklusif dan hanya menampilkan informasi yang dikehendaki komunitasnya. Misalnya portal yang bersifat religious seperti *scientology*, namun bias saja sebaliknya bersifat terbuka meskipun membahas hal spesifik seperti toko buku *amazon*.

2.8 Usability^[6]

Usability adalah kualitas yang dimiliki sebagian macam produk, tapi hanya sebagian, sebagian lainnya tidak memiliki. Ada sejarah, kultur, organisasi, keuangan, dan alasan lainnya, yang melebihi cakupan buku ini. Untungnya, walau demikian, ada perubahan dan metode yang dipercaya untuk menilai mana yang termasuk usability dan mana yang tidak, dan untuk menilai perubahan seperti apa untuk membuat desain sehingga sebuah produk dinilai cukup bermanfaat untuk tetap bertahan atau bahkan sukses di pasaran.

3. PERANCANGAN SISTEM

3.1 Deskripsi Sistem

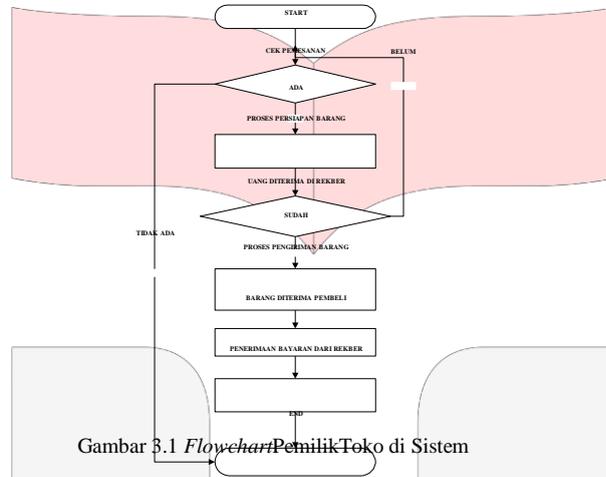
Aplikasi pada kali ini yang akan dibuat merupakan aplikasi *One Stop Shopping Portal*, yang berbasis *website* dengan memberikan kemudahan bagi pemilik toko maupun konsumen, pada bagian ini dijelaskan secara terperinci khusus untuk pemilik toko. Terdapat 3 akun yang tersedia pada sistem ini yaitu *admin*, pemilik toko,

¹http://www.waspada.co.id/index.php?option=com_content&view=article&id=1300:one-stop-shopping&catid=24:tinjauan-ekonomi

²<http://www.zainalhakim.web.id/pengertian-web-portal.html>

dan *member*. Sistem ini akan menampilkan *list* barang untuk pemilik toko yang mempermudah manajemen barang-barang yang dimilikinya dalam took tersebut juga menampilkan laporan keuangan agar pemilik took dapat mengetahui keuangan yang dihasilkan dari tokonya tersebut.

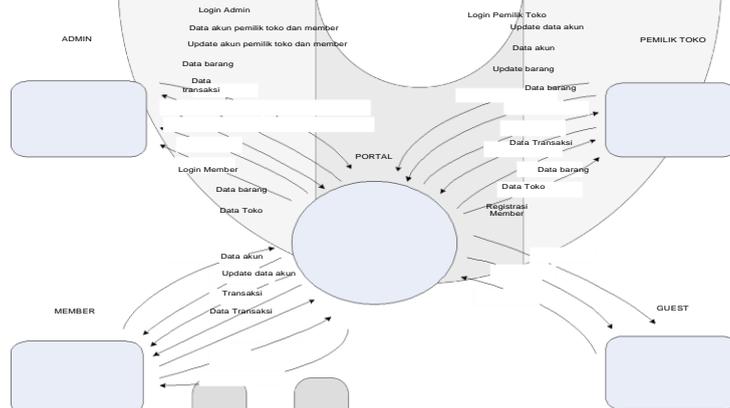
Untuk memudahkan proses perancangan dan implementasi, diperlukan flowchart. Flowchart yang dibuat akan menjelaskan garis besar proses pemilik toko yang dilakukan pada system *one stop shopping portal* ini:



Gambar 3.1 Flowchart Pemilik Toko di Sistem

3.2 Context Diagram

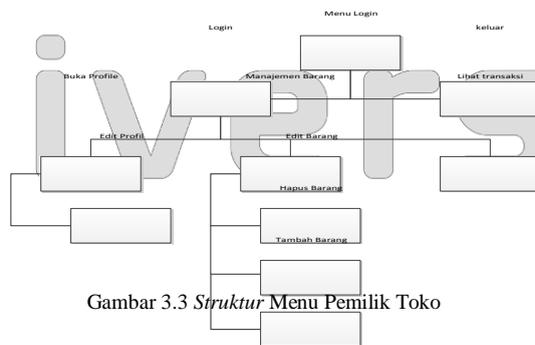
Context Diagram merupakan level tertinggi dari DFD (*Data Flow Diagram*) yang menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem :



Gambar 3.2 Context Diagram

3.3 Struktur Menu Pemilik Toko

Pada perancangan struktur menu pemilik toko ini, akan dirancang struktur menu *interface* ketika pemilik toko mengakses halaman yang dikhususkan untuk pemilik toko. Adapun struktur menu yang dirancang yaitu berdasarkan hak akses pemilik toko pada sistem ini. Antara lain adalah proses manajemen barang (tambah barang, hapus barang dan *edit* barang), manajemen profil (*edit* profil), dan manajemen transaksi. Berikut ini adalah perancangan dari struktur menu halaman pemilik toko:



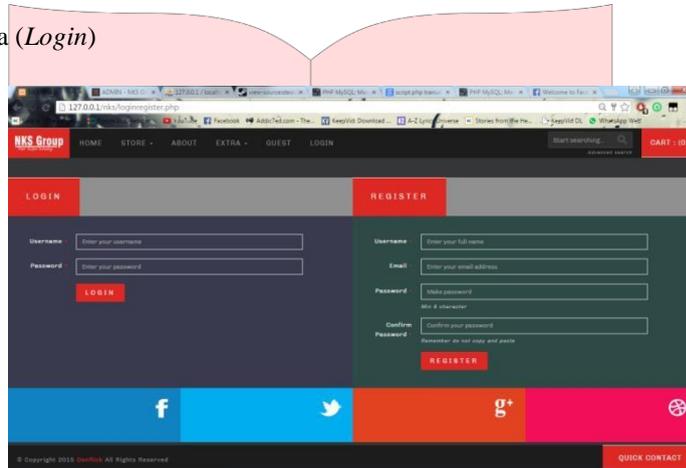
Gambar 3.3 Struktur Menu Pemilik Toko

4. IMPLEMENTASI

4.1 Implementasi antarmuka

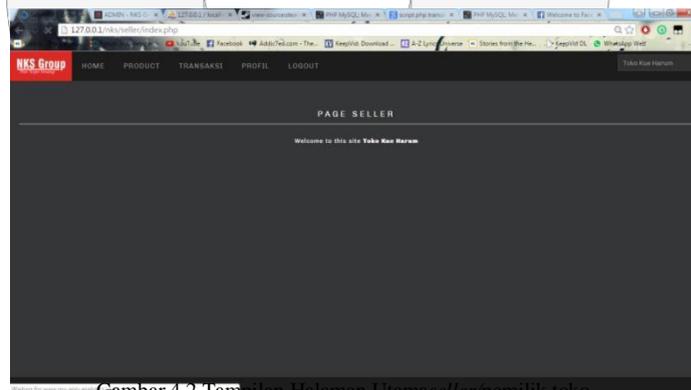
Antarmuka pada aplikasi ini dirancang sedemikian rupa agar memudahkan pemilik toko (*seller*) dalam menggunakan *website*. Tampilan antarmuka dari perancangan *One Stop Shopping Portal* sebagai berikut :

1) Tampilan halaman utama (*Login*)



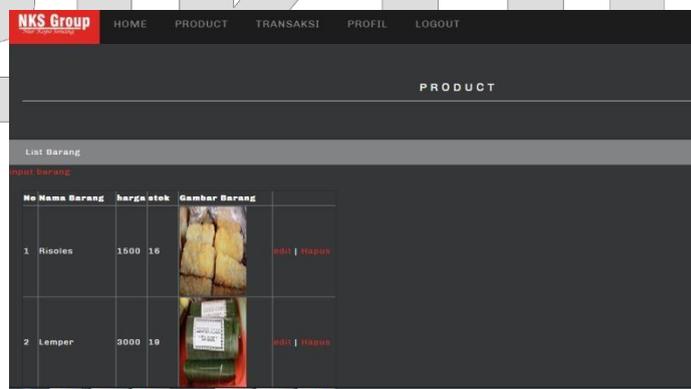
Gambar 4.1 TampilanHalamanUtamaLogin

2) Tampilan halaman utama (*Seller/PemilikToko*)



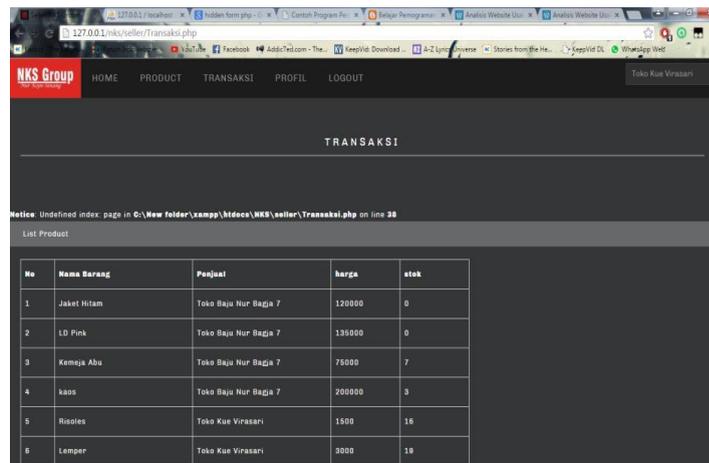
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama seller/pemilik toko

3) Tampilan halaman (*Product*)



Gambar 4.3 TampilanHalaman (*Product*)

4) Tampilan halaman (*Transaksi*)

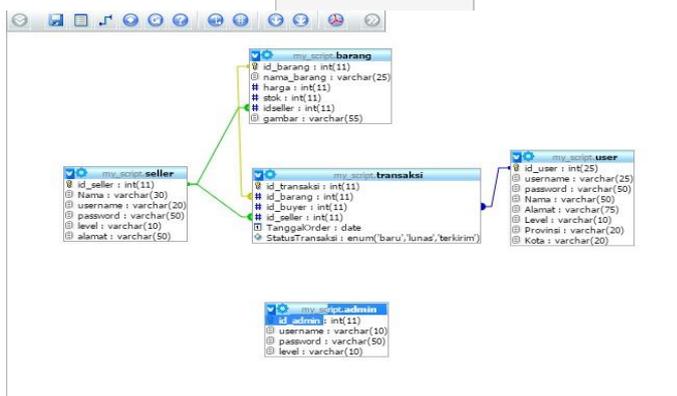


No	Nama Barang	Penjual	harga	stok
1	Jaket Hitam	Toko Baju Nur Baju 7	120000	0
2	LD Pink	Toko Baju Nur Baju 7	135000	0
3	Kemeja Abu	Toko Baju Nur Baju 7	75000	7
4	kaos	Toko Baju Nur Baju 7	200000	3
5	Risoles	Toko Kue Virasari	1500	18
6	Lemper	Toko Kue Virasari	3000	18

Gambar 4.4 Halaman utama (*Transaksi*)

4.2 Implementasi Database

Basis Data dibuat dengan menggunakan database MYSQL, dimana aplikasi yang digunakan adalah XAMPP 1.7.7. Berikut ini adalah implementasi basis data *One Stop Shopping Portal*.



Gambar 4.5 Implementasi Basis Data

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian alpha terhadap *one stop shopping* portal pada *website* berjalan dengan baik, namun berdasarkan analisis dengan menggunakan *web usability* terdapat kekurangan, diantaranya tampilan yang kurang interaktif dan cenderung membingungkan antara pemilik toko dan *member* pada halaman *login*. Dari sisi pemilik toko, kurangnya penggunaan tombol *button* untuk *input product*/barang yang samadengan *text image*.

Tidak adanya fitur denah lokasi toko yang terletak di Pasar Tradisional Sayati, membuat kepercayaan calon pembeli berkurang, tidak adanya fitur *testimony* dari pelanggan yang telah ada untuk menambah kepercayaan calon pembeli.

Kekurangan-kekurangan tersebut membuat *web* ini kurang profesional, sehingga membuat kepercayaan bagi pemilik toko berkurang.

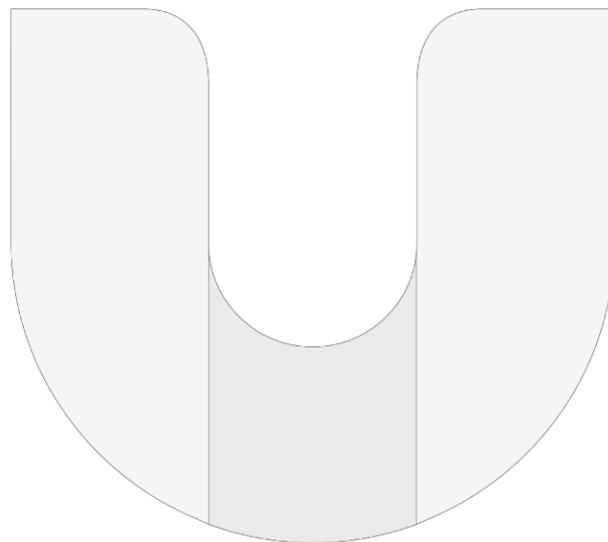
5.2 Saran

Untuk pengembangan tugas akhir ini selanjutnya, dapat dilakukan dengan cara :

1. Penambahan fitur denah lokasi toko yang terletak di Pasar Tradisional Sayati.
2. Penambahan fitur *testimoni* pada *website*.
3. Perbaiki halaman *login* untuk pemilik toko dan *member* dibedakan.
4. Perbaiki tombol *button* untuk *input product*/barang

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nugroho, A. (2011). *Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data*. Yogyakarta:PenerbitAndi
- [2] Marakas, M George, and O'Brien A James. (2013). *Sistem Informasi Manajemen 1*. Jakarta:Penerbit Salemba Empat
- [3] Kadir, Abdul. (2010). *From Zero To A Pro: Membuat Aplikasi Web Dengan PHP Dan Database MySql*. Yogyakarta:Penerbit Andi
- [4] Anhar. (2010). *Panduan Menguasai PHP dan MySQL Secara Otodidak*. Jakarta:Penerbit Mediakita
- [5] Arief, Rudyanto M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta:Penerbit Andi.
- [6] Rubin J, and Chisnell D. (2011). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. California:New Rider Press



Telkom
University