

## PEMBUATAN TOKO ONLINE .STUDI KASUS PADA TOKO ANUGRAH

Suwarno<sup>1</sup>, Satrio Agung Prakoso<sup>2</sup>  
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AKI  
[suwarno@unaki.ac.id](mailto:suwarno@unaki.ac.id)

### Abstrak

*Internet merupakan jaringan komputer global di seluruh dunia sebagai media komunikasi dan informasi modern yang dapat memberikan serta menampilkan berbagai informasi dan data kepada publik. Dalam dunia usaha khususnya bidang pemasaran, website merupakan salah satu media pemasaran yang bersifat global karena dapat secara mudah dan cepat menyebarluaskan dan bersifat global karena dapat secara mudah dan cepat menyebarluaskan dan memperoleh informasi.*

*Industri fashion terutama di Semarang maju sedemikian pesatnya, tiap-tiap brand mengusung tema tertentu, desain, pola dan bahan yang sangat khusus dalam melakukan promosinya, hal ini ditujukan untuk menarik pengunjung sebanyak mungkin sehingga dapat meningkatkan penjualan.*

*Analisis dan perancangan dari aplikasi pembuatan toko online pada Toko Anugerah pemodelan objek setandar UML (Unified Modelling Language) untuk menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari aplikasi. Setelah merancang sistem kemudian membangun aplikasi, adapun pembuatan aplikasinya Php.*

*Berdasarkan pada pentingnya informasi yang ada pada Toko Anugerah, maka diperlukan sebuah website toko online yang menginformasikan keberadaan Toko anugerah di Indonesia . Untuk bisa menggunakan aplikasi toko online cukup mudah karena berbentuk website sehingga dapat langsung dijalankan setelah terkoneksi dengan internet.*

**Kata kunci :** industry fashion, UML, toko online, internet, web

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini memainkan peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti bidang industri, perdagangan, kesehatan, pendidikan dan lain sebagainya. Internet merupakan jaringan komputer global

di seluruh dunia sebagai media komunikasi dan informasi modern yang dapat memberikan serta menampilkan berbagai informasi dan data kepada publik. Suatu lembaga, instansi pemerintah atau swasta dapat memberikan serta menampilkan profil, iklan, data dan

## ***Pembuatan Toko Online Studi Kasus Pada Toko Anugerah (Suwarno, Satrio Agung Prakoso)***

---

informasi kepada publik melalui internet dengan memanfaatkan fasilitas website.

Dalam dunia usaha khususnya bidang pemasaran, *website* merupakan salah satu media pemasaran yang bersifat global karena dapat secara mudah dan cepat menyebarkan dan memperoleh informasi. Dengan menggunakan teknologi yang populer saat ini yaitu website. Ada berbagai macam fasilitas pada internet, salah satunya adalah *World Wide Web* atau *WWW*, yang juga dikenal dengan nama *website*.

Toko Anugerah adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan pakaian. Sejauh ini semua kegiatan toko ini dinilai belum maksimal, karena selama ini kegiatan transaksi masih dilakukan secara konvensional yaitu pembeli datang langsung ke Toko Anugerah.

Kendala yang juga dihadapi yaitu demikian ketatnya persaingan dalam industri

ini. Industri fashion terutama di Semarang maju sedemikian pesatnya, tiap-tiap brand mengusung tema tertentu, desain, pola dan bahan yang sangat khusus dalam melakukan promosinya, hal ini ditujukan untuk menarik pengunjung sebanyak mungkin sehingga dapat meningkatkan penjualan.

### **2. Kajian Pustaka**

*Website* secara fisik adalah kumpulan komputer pribadi, web *browser*, koneksi ke ISP, komputer *server*, *router*, dan *switch* yang digunakan untuk mengalirkan informasi dan menjadi wahana pertama berbagai pihak terkait. (Budi Sutedjo,dkk, 2007 : 145)

Web berdasarkan kegunaannya dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- a. *Web search engine* adalah web yang memiliki kemampuan untuk melakukan pencarian dokumen berdasarkan kata kunci tertentu. Contoh : Google dan Alltheweb.

- b. *Web portal* adalah web yang berisi kumpulan link, search engine dan informasi. Contoh: Yahoo dan AOL.
- c. *Web perusahaan* adalah web yang mendeskripsikan suatu perusahaan, layanan, fasilitas dan segala sesuatu tentang perusahaan. Contoh: Andi Publisher dan Indosat.
- d. *Web pribadi* adalah web yang memberikan profil pemilik web. (Budi Sutedjo ,dkk, 2007 : 145)

Web dalam internet dikelompokkan menjadi 3 jenis yaitu:

- a. *Web Statis* adalah web yang hanya berupa pemaparan informasi. Pengguna secara pasif menerima informasi yang disampaikan. Misalnya adalah web brosur elektronik (*e-brochure*) di mana pengguna hanya dapat membaca layanan yang ditawarkan organisasi. Contoh: web Direktorat Jenderal

Pendidikan Tinggi (DIKTI)  
[www.dikti.org](http://www.dikti.org)

- b. *Web dinamis* ialah web yang dapat menampilkan informasi berbeda kepada pengguna yang berbeda pula. Namun, pengguna pun masih secara pasif menerima informasi yang dipaparkan. Misalnya, adalah web yang menyapa pengguna dengan nama pengguna pribadi. Contoh: web Yahoo!mail [mail.yahoo.com](http://mail.yahoo.com) di mana tiap pengguna yang *login* disapa dengan nama sesuai nama *login* pengguna.

- c. *Web interaktif* ialah web yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan web. Misalnya adalah web *e-commerce* di mana pengguna dapat secara aktif memilih barang yang ingin dibeli, lalu membayar secara *online*. Contoh: penerbit ANDI [www.andipublisher.com](http://www.andipublisher.com) (Budi Sutedjo ,dkk, 2007 : 145)

## ***Pembuatan Toko Online Studi Kasus Pada Toko Anugrah (Suwarno, Satrio Agung Prakoso)***

---

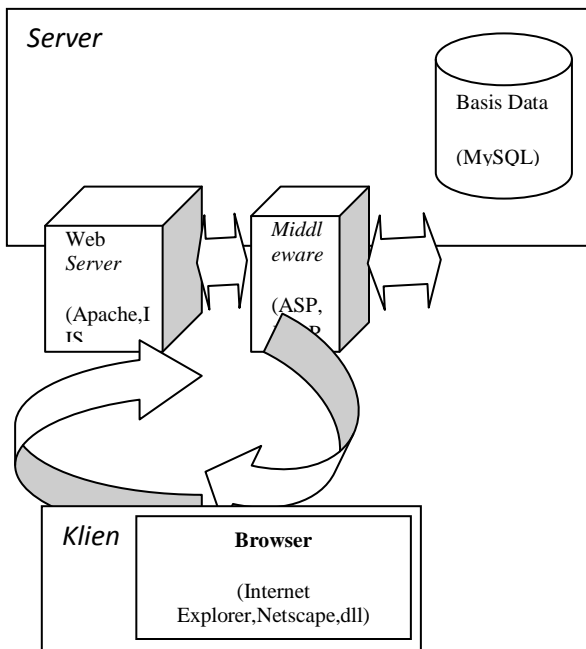
Untuk membangun sebuah *website*, dibutuhkan beberapa perangkat lunak dan bahasa pemrograman untuk membangun aplikasi tersebut, seperti CMS, *frontpage*, HTML, *JavaScript*, PHP, ASP, dll. Perangkat lunak pembangun *website*, dibagi menjadi dua jenis yaitu sisi *Client* dan sisi *Server*.

Perangkat lunak yang paling sederhana pembentuk *website* adalah *Hypertext Markup Language* (HTML). HTML merupakan bahasa pemrograman di sisi *client*, yang artinya kode-kode program di jalankan di komputer pengunjung. Ketika pengunjung mengetikkan sebuah nama web pada *browser*, maka *browser* akan meminta *server* untuk menampilkan halaman yang diminta. Sedangkan pemrograman di sisi *server* erat kaitannya dengan pemrograman web secara dinamis. Penyajian informasi melalui web dinamis

menggunakan basis data yang diolah menggunakan perintah SQL. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk melakukan permintaan basis data yang berada di sisi *server* disebut dengan pemrograman di sisi *server*, karena kode program diletakkan di *server* dan ketika pengguna melakukan suatu informasi yang ada pada basis data di *server* maka bahasa pemrograman tersebut meminta informasi tersebut dengan menggunakan perintah SQL yang kemudian hasilnya akan dikembalikan kembali dalam bentuk HTML. (Budi Sutedjo,2007 : 100 - 101)

Konsep yang mendasari aplikasi web dinamis melibatkan pertukaran informasi antara komputer yang meminta informasi, yang disebut *klien*, dan komputer yang memasok informasi (atau disebut *Server*). Secara lebih detail, *Server* yang melayani permintaan dari *klien* sesungguhnya berupa suatu

perangkat lunak yang dinamakan *web Server*. Secara internal, *Web Server* inilah yang berkomunikasi dengan perangkat lunak lain yang disebut *Middleware* dan *Middleware* inilah yang berhubungan dengan basis data. Model seperti inilah yang mendukung web dinamis. Berikut ini akan gambaran arsitektur aplikasi berbasis



**Gambar 2.1** Arsitektur Aplikasi

Berbasis Web (Abdul Kadir, 2003 : 7)

## 2.1 Komponen Penyusun web

Untuk menyusun sebuah situs bisnis *online*, diperlukan beberapa aspek dan komponen yang harus digunakan

oleh seorang *web designer* yang diringkas dalam konsep 7Cs, yaitu:

1. *Context* : berkenaan dengan layout situs yang harus fungsional, tetapi tidak meninggalkan nilai-nilai estetika pula.
2. *Content*: berkenaan dengan apa yang disajikan (teks, gambar, video, dan suara) yang tidak perlu serba canggih, asalkan sesuai dengan kebutuhan konsumen.
3. *Community*: sebuah hubungan yang terbangun dari minat yang sama. Situs bisnis dapat pula digunakan untuk membangun relasi yang lebih erat antara pebisnis dengan konsumen maupun antar konsumen.
4. *Customization*: kemampuan situs untuk menyesuaikan diri dengan minat dan keinginan konsumen.
5. *Communication*: berhubungan dengan interaktivitas antara

konsumen dengan pebisnis secara dua arah. Situs yang baik ialah situs yang memungkinkan hubungan dua arah yang cepat dan cekatan antara pebisnis dan konsumen.

6. *Connection*: tingkat ketethubungan situs dengan situs-situs yang lain. Makin banyak koneksinya, makin sering dikunjungi. Situs akan menjadi seperti sebuah pemberhentian untuk segala tempat.

7. *Commerce*: kemampuan situs melakukan transaksi online atas barang atau jasa yang dijualnya.

(Budi Sutedjo, 2007 : 312-313)

Karakteristik sebuah *website*.

## **2.2 Web Browser**

Untuk mengakses dan menjelajah di lingkungan internet, dibutuhkan beberapa perangkat lunak yang menjadi infrastruktur

dasar dan sarana untuk memasuki lingkungan internet. *Browser* berfungsi menampilkan informasi yang diperoleh dari internet. (Budi Sutedjo ,dkk, 2007 : 94)

1. *Internet browser* atau sering yang disingkat *browser* berasal dari kata “*browse*”. bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, maka artinya melihat-lihat atau menjelajah, sedangkan penambahan imbuhan “*r*” dalam bahasa Inggris mencerminkan subyek atau pelaku tindakan. Dengan demikian, *internet browser* dapat diartikan sebagai pelaku penjelajahan internet atau alat yang digunakan untuk menjelajahi internet bagi pengguna *browser*. (Budi Sutedjo ,dkk, 2007 : 95)

2. Untuk membuat aplikasi web, dalam hal ini penulis menggunakan HTML. Editor untuk mendesain suatu web dibagi 2 yaitu WYSIWYG (*graphic*) editor, antara lain Notepad dan Ultra Edit dan Editor WYSIWYG, antara lain Netscape dan Front

Page. Ada beberapa jenis *browser* yang sering digunakan yaitu *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox*, *Opera*, *Google Chrome* dll. Berikut akan dijelaskan tentang *browser* yaitu *Internet explorer* dan *Mozilla Firefox*

### 2.3. XAMPP

XAMPP perangkat yang menggabungkan beberapa aplikasi kedalam satu paket, yaitu web server Apache, MySQL, PHP, dan PERL. Dengan XAMPP pekerjaan menjadi mudah karena dapat menginstalasi dan mengkonfigurasi keempat aplikasi tersebut dengan sekaligus sehingga dapat menghemat sumber daya (*resource*) komputer. Fungsi XAMPP adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*) yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan PHP dan PERL

### 2.4 PHP

PHP adalah singkatan dari PHP *Hypertext Processor* yang digunakan sebagai bahasa *script Server side* dalam pengembangan Web

yang di sisipkan pada dokumen HTML. PHP merupakan *software open Source* yang disebarakan dan dilisensikan secara gratis serta dapat di download secara bebas dari web resmi <http://www.php.net>

Dalam PHP terdapat beberapa Elemen-

Elemen dasar yaitu

#### 1. Karakter

Karakter dapat berupa huruf, angka tunggal, spasi, tanda control seperti *carriage return* atau sebuah tanda seperti + dan ?.

#### 2. Tipe Data

Tipe data dasar pada PHP ada 3 macam yaitu :

Integer : menyatakan tipe data bilangan bulat.

Double : menyatakan tipe data bilangan real atau pecahan.

String : menyatakan tipe data teks.

3. Variabel-Variabel : Nama variable ditentukan dan digunakan secara dinamis. (Abdul Kadir,2003 : 515-529)

## **2.5 Perdagangan Elektronik (*E-Commerce*)**

Perdagangan elektronik atau e-dagang (bahasa inggris: *Electronis commerce* atau *e-commerce*) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet, televisi, www, atau jaringan computer lain. *E-Commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis. (Tata Sutabri,2013 : 101)

Selain teknologi www, *e-commerce* juga memerlukan teknologi basis data (*database*), *e-mail* atau surat elektronik, dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang dan alat pembayaran untuk *e-Commerce* ini.

*E-commerce* pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 pada saat pertama kali banner elektronik dipakai untuk tujuan promosi dan periklanan di suatu halaman web. Selain itu, *E-commerce* merupakan penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara perusahaan dengan pelanggannya.

Ada banyak manfaat dari *e-Commerce*, berikut kelebihan *E-Commerce*: (Madcoms,2011 : 2-4)

1. Tidak memerlukan modal yang besar
2. Lebih efisien, efektif dan cepat.
3. Efisiensi tenaga kerja
4. Proses transaksi lebih mudah dan cepat
5. Pangsa pasar yang luas
6. Tidak ada batasan ruang dan waktu
7. Tidak diperlukan perusahaan mediator

8. Membuka jaringan bisnis global
9. Kualitas dan harga yang kompetitif
10. Memacu kreatifitas dan inovasi

### 3. Metode

#### 3.1. Metode Pengumpulan Data

##### 1. Metode Pengamatan (observasi)

Observasi adalah teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung obyek datanya (Jogiyanto, 2005).

##### 2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden (Jogiyanto, 2005).

##### 3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan adalah metode pengumpulan data yang berbentuk tulisan, yang meliputi surat-surat, catatan harian, laporan-laporan dan foto (Marzuki, 2002: 59).

#### 3.2. Sumber Data

Sumber data meliputi data primer dan data sekunder.

##### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Data tersebut akan menjadi sekunder kalau dipergunakan orang

yang tidak berhubungan langsung dengan penelitian yang bersangkutan (Marzuki, 2002: 55).

##### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya melainkan dengan pihak lain atau apa yang diperoleh dari sumber lain diluar lokasi penelitian. Data ini diperoleh dari buku maupun literatur lain seperti internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas (Marzuki, 2002: 56).

### 4. Hasil dan Pembahasan

Selama ini pengenalan keanekaragaman budaya hanya dijelaskan menggunakan buku. Hal ini membuat murid kurang mengetahui secara langsung lagu daerah dan tarian daerah yang dibahas pada materi pengenalan budaya secara langsung, sehingga murid harus membeli CD, VCD, Mendownload MP3 untuk mempelajari atau mengenal tarian adat dan lagu daerah.

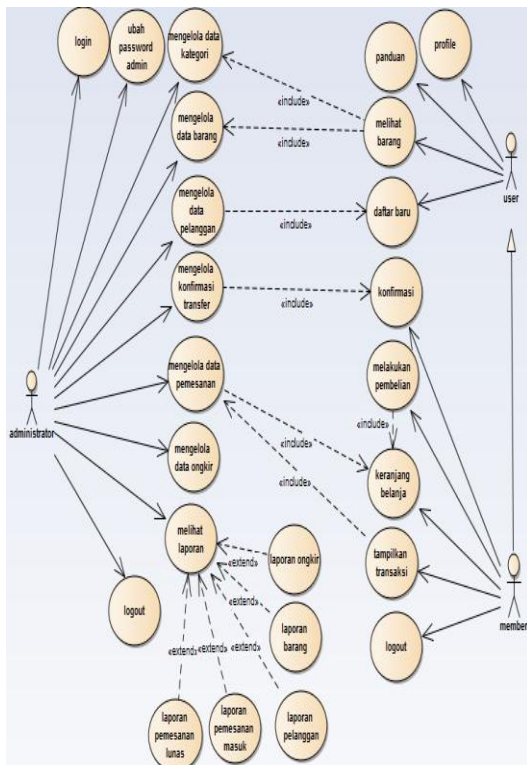
#### 4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan penyusunan suatu sistem baru untuk membenahi kekurangan yang ada pada sistem yang lama.

**Pembuatan Toko Online Studi Kasus Pada Toko Anugerah  
(Suwarno, Satrio Agung Prakoso)**

Dalam rancangan sistem ini dijelaskan dalam bentuk *use case* diagram dan penjelasannya terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi..

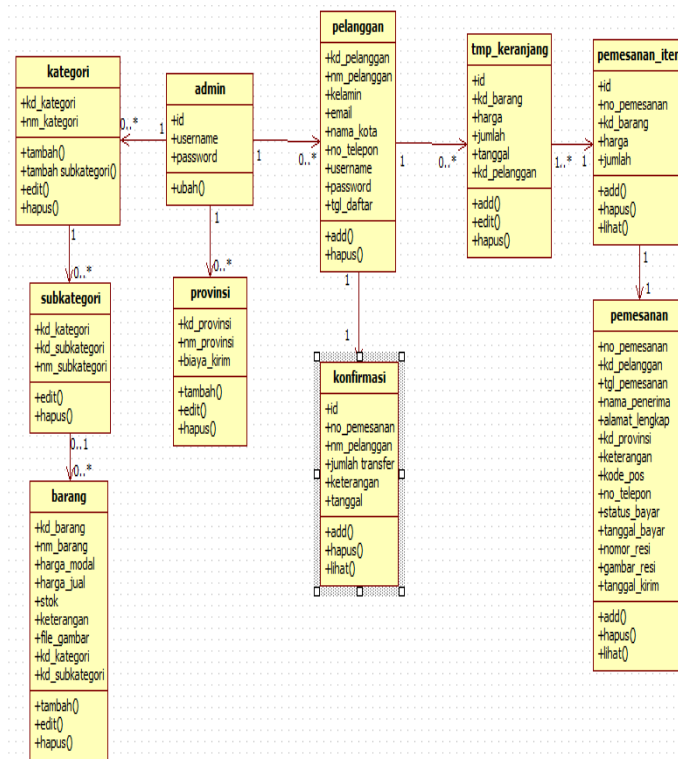
**4.2. Use Case Diagram Sistem Baru**



**Gambar 4.1** Usecase diagram website penjualan Toko Anugerah

**4.3. Class Diagram**

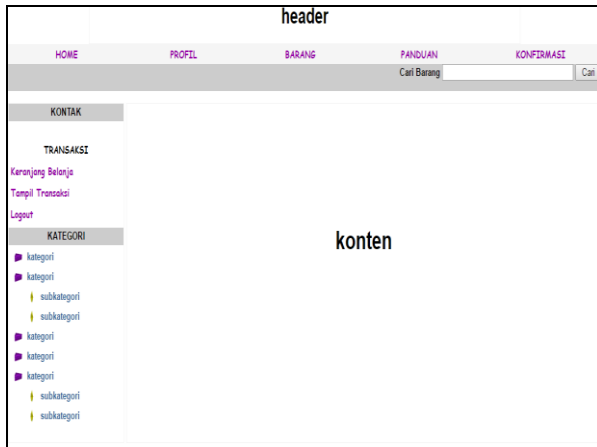
Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinisiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class diagram merupakan gambaran relasi class-class yang tentang toko online. Class-class tersebut adalah



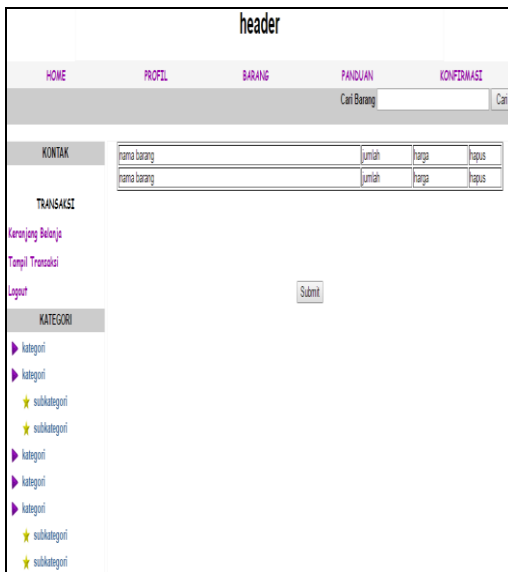
**Gambar 4.2** class diagram Toko Anugerah

Halaman Utama Pelanggan

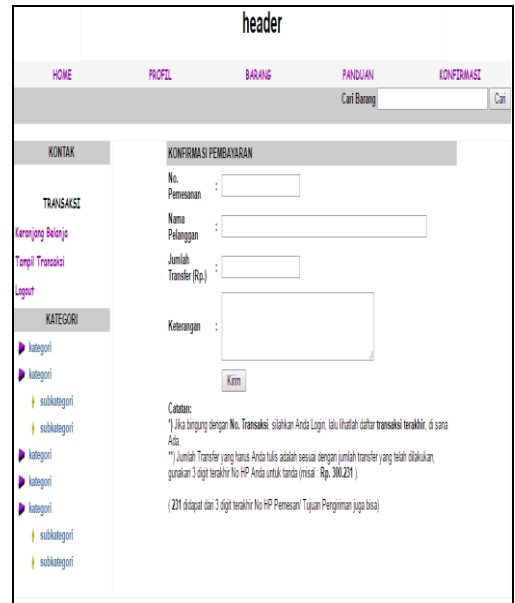
Tampilan menu Pelanggan



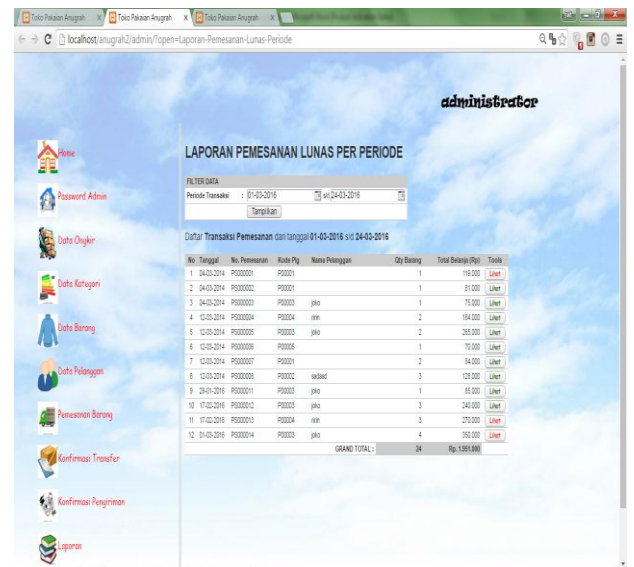
Gambar 4.3. Menu Pelanggan



Gambar 4.4. Keranjang Belanja

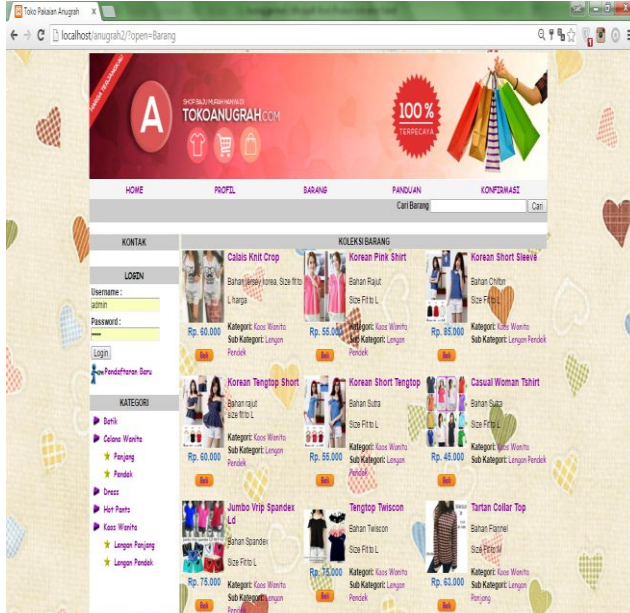


Gambar 4.5. Konfirmasi Belanja



Gambar 4.6. Laporan Pelunasan

## ***Pembuatan Toko Online Studi Kasus Pada Toko Anugerah (Suwarno, Satrio Agung Prakoso)***



**Gambar 4.6. Halaman Barang**

### **5. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada Toko Anugerah maka dapat disimpulkan bahwa pengguna website ini adalah admin dan member/user. Website ini mudah digunakan karena:

Admin dapat mengatur produk, konten kategori, pengelolaan data pesanan, ongkos pengiriman dan laporan.

Member/user dapat membaca panduan pembelian yang tersedia, deskripsi produk yang jelas, pengisian form tujuan barang yang mudah dan menampilkan transaksi-transaksi yang telah terjadi

Beberapa saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Toko Anugerah perlu mengadakan pelatihan komputer mengenai pengoperasian program baru sehingga sumber manusia yang ada dalam Toko Anugerah mampu mengoperasikan dengan baik.
2. Toko Anugerah perlu media pemasaran lainnya yaitu sosial media seperti *facebook*, *instagram*, dan lainnya
3. Toko Anugerah perlu mengembangkan aplikasi berbasis android untuk kemudahan pengaksesan dari mana saja dengan gadget
4. menggunakan media visul untuk penjelasan ragam budaya seperti : pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, alat musik adat, suku, bahasa daerah, dan cerita rakyat

## 6. Daftar Pustaka

- Afifuddin, Saebani Bani Ahmad, 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Pustaka Setia.
- Jogiyanto, 2005. *Analisis dan Desain*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Jogiyanto, 2008. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Marzuki, 2002. *Metodologi Riset* . Yogyakarta : Falkutas Ekonomi Universitas Islam Indonesia
- Munawar. 2005. *Pemodelan Visual Dengan UML* .Yogyakarta : Graha Ilmu.
- M. Suyanto, *Marketing Strategi Top Brand Indonesia*, Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007.
- Pudjo, Prabowo 2011. *Menggunakan UML*. Bandung : Informatika Bandung.
- Peranginangin Kasiman.2006. *Aplikasi WEB dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.
- Sakur,Stendi.B. 2010. *PHP5 Pemrograman Berorientasi Objek - Konsep & Implementasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Sholiq, 2006. *Permodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Whitten JL, Lonnie DR, Kevin CD. 2004 *Metode Desain dan Analisis Sistem*. Yokyakarta : Andi.
- Widyatama. 2015 *Full Update RPUL (Ringkasan Pengetahuan Umum Lengkap)* Yogyakarta: Widyatama