

E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN CMS PRESTASHOP UNTUK ISHOP DI KOTA TEGAL

Ike Rezki Apriyatin¹, Luhtfi Pradita², Febrian Murti Dewanto³

^{1, 2, 3} Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

E-mail : rezkiike1@gmail.com¹, luthfi pradita@gmail.com², fmdewanto@gmail.com³

Abstrak

Ishop merupakan salah satu usaha yang baru akan dirintis di Tegal. Usaha yang dibuat Ishop difokuskan pada bidang pakaian dan aksesoris. Perkembangan dunia teknologi dan informasi saat ini menuntut para stakeholder di bidang usaha untuk menyesuaikan dengan era saat ini agar tetap dapat terhubung dengan pelanggan salah satunya yaitu dengan membuat sarana untuk media pemasaran dan penjualan yang menggunakan internet seperti marketplace, e-commerce, dan online shop. Untuk menyelesaikan masalah tersebut dan untuk memudahkan pelanggan dalam mencari produk dari Ishop tersebut maka dibuat e-commerce Ishop ini. Website e-commerce ini dibuat dengan menggunakan CMS (Content Management System) Prestashop dengan pemodelan UML (Unified Modelling Language). Prestashop merupakan CMS yang memiliki fitur yang dikhususkan untuk kebutuhan berjualan secara online yang tersedia di bawah lisensi open software yang secara resmi diluncurkan tahun 2007. Selain menggunakan CMS Prestashop, dalam pembuatan website ini juga menggunakan software XAMPP Control Panel, Web Browser dan MySQL. Fitur yang ada di dalam IShop ini antara lain menu pilihan dari katalog, menu login, keranjang.

Kata Kunci : Website, e-commerce, prestashop.

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Revolusi Industri saat ini sudah berada di era revolusi industri 4.0. Salah satu kemajuan yang paling terasa dari revolusi industri 4.0 ini adalah dengan adanya internet [1]. Dengan adanya internet ini memungkinkan adanya pertukaran informasi secara cepat dan seolah – olah menghilangkan batas antar negara sehingga semua orang dari berbagai belahan dunia dapat berkomunikasi. Dengan adanya revolusi industri 4.0 ini tentu menuntut adanya pengembangan teknologi dan informasi di berbagai bidang, tidak terkecuali bidang usaha. Perkembangan dunia teknologi dan informasi saat ini menuntut para stakeholder di bidang usaha untuk menyesuaikan dengan era saat ini agar tetap dapat terhubung dengan pelanggan dari berbagai negara sehingga dapat bersaing dengan wirausaha lain di Indonesia maupun di seluruh dunia. Berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk membuat usaha yang dijalankan tetap bertahan yaitu dengan membuat sarana untuk media pemasaran dan penjualan yang menggunakan internet seperti marketplace, e-commerce, dan online shop.

Ishop sendiri merupakan salah satu usaha yang baru akan dirintis di Tegal. Usaha yang dibuat Ishop difokuskan pada bidang pakaian dan aksesoris. Untuk memudahkan pelanggan dalam mencari produk dari Ishop tersebut dibutuhkan media pemasaran dan penjualan untuk menangani hal tersebut. Dalam hal ini, penulis menyarankan untuk membuat e-commerce dibandingkan menggunakan marketplace maupun online shop karena e-commerce digunakan untuk menjual produk-produk dari pemilik website baik yang terbatas pada satu brand maupun bermacam-macam produk dari berbagai brand [2]. Namun, produk tersebut tetaplah dijual oleh satu penjual saja, yakni pemilik website itu sendiri sehingga pemilik website dapat lebih fokus pada strategi yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan Ishop itu sendiri.

Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah pada sistem ini adalah bagaimana membuat e-commerce berbasis website menggunakan CMS prestashop untuk IShop di Kota Tegal?

Tujuan

Membantu pemilik IShop dalam pembuatan e-commerce berbasis website menggunakan CMS prestashop untuk IShop di Kota Tegal yang dapat membantu mengefektifkan Ishop Tegal dalam media pemasaran dan penjualan produknya.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode Pembuatan

Metode yang digunakan dalam pembuatan website *e-commerce* ini yaitu metode *waterfall* karena metode ini memiliki pendekatan sistematis dan tahapan dalam pembuatan yang berurutan dari analisa, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung/pemeliharaan. Selain itu, website ini menggunakan pemodelan *Unified Modelling Language* (UML) yang merupakan pemodelan secara grafis untuk memvisualisasikan hasil analisa dan desain dan memiliki beberapa jenis diagram seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan perancangan tampilan website *e-commerce* IShop.

Kajian Teori

1. Definisi Sistem

Menurut Gerald J., 1991 [3], sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sedangkan menurut Robert G. Murdick, 1993 [3], sistem merupakan seperangkat elemen yang saling terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan bersama.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan seperangkat elemen -elemen dan prosedur yang saling berhubungan dan terintegrasi serta memiliki maksud yang sama untuk mencapai tujuan bersama.

2. XAMPP Control Panel

XAMPP Control Panel merupakan sebuah software yang berfungsi sebagai server untuk menjalankan website dengan bahasa pemrograman PHP dan pengolah basis data MySQL di komputer lokal. XAMPP juga disebut sebagai *Cpanel server virtual*.

3. MySQL (Structured Query Language)

MySQL merupakan sebuah manajemen basis data (*Database Management System*) yang menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan *database server*. MySQL merupakan DBMS *open source* dengan dua bentuk lisensi yaitu *free software* dan *shareware* sehingga bisa digunakan untuk keperluan pribadi maupun komersil tanpa harus membayar lisensi tersebut. [4]

Dalam MySQL dikenal beberapa istilah seperti baris, kolom, tabel. Beberapa aktivitas yang didukung dalam MySQL yaitu menyimpan, menghapus, mengubah, mengambil, memilih data tertentu dan memungkinkan pengaturan akses terhadap data dalam *database*.

4. Definisi Content Management System (CMS)

Content Management System (CMS) atau Sistem manajemen konten adalah perangkat lunak yang memungkinkan seseorang untuk menambahkan dan/atau mengubah isi dari suatu website tanpa memerlukan campur tangan pemilik website atau perancang website tersebut. [5] *Content Management System* secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah sistem yang memudahkan penggunaanya dalam membuat, mengelola, dan merubah isi sebuah sistem tanpa perlu dibekali kemampuan secara teknis dalam membuat sistem tersebut.

CMS pada umumnya memiliki 2 tampilan yaitu tampilan admin dan *user*. Tampilan admin digunakan untuk membuat, mengelola, dan mengubah konten dari sistem. Sedangkan tampilan *user* merupakan tampilan yang dapat diakses secara publik. Terdapat berbagai macam CMS *open source* yang sering digunakan di antaranya yaitu Wordpress, Drupal, Joomla, Moodle, dan Prestashop.

5. Definisi Prestashop

Prestashop merupakan sebuah CMS yang dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan berbasis *Smarty template engine* [6] yang memiliki fitur yang dikhususkan untuk kebutuhan

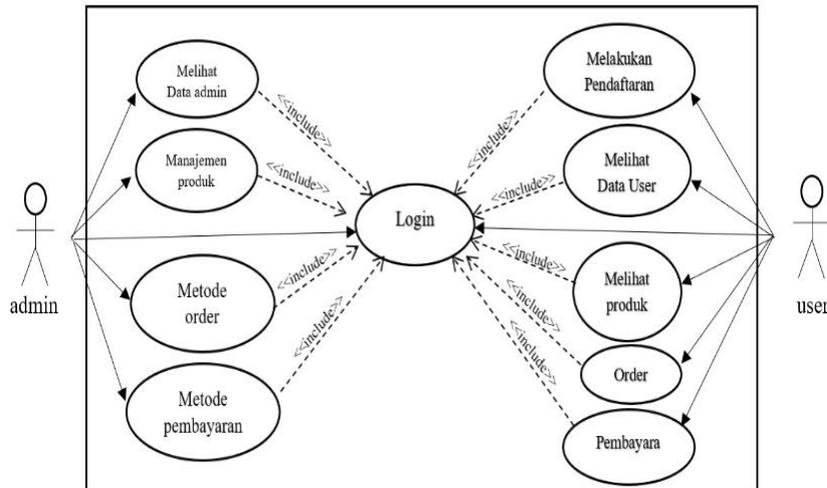
berjualan secara *online*. Prestashop tersedia di bawah lisensi *open software* yang secara resmi diluncurkan tahun 2007 dan sekarang sudah tersedia dalam 53 bahasa [7] termasuk bahasa Indonesia.

Prestashop dapat dikelola dengan mudah serta mempunyai berbagai modul dan template yang dapat disesuaikan, serta memiliki 250 fitur yang akan lebih memudahkan kebutuhan pemilik toko.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perancangan Website

1.1 Use Case Diagram

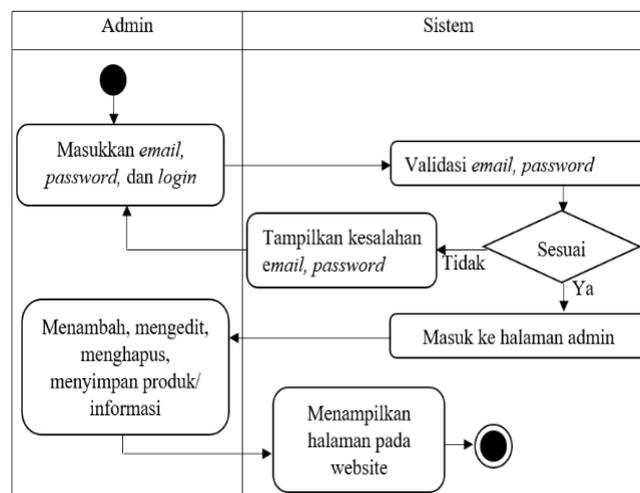


Gambar 1. Use Case Diagram

Pada gambar 1 dijelaskan bahwa admin dapat melakukan *login* ke dalam halaman admin untuk melakukan pengaturan pada isi website, mengatur bagaimana metode order dilakukan, serta mengatur metode pembayaran yang tersedia dalam IShop tersebut. Sedangkan pada bagian *user* dijelaskan bahwa *user* dapat melakukan pendaftaran atau registrasi sebelum *login* sebagai *user* namun tidak dapat *login* ke halaman *admin*.

1.2 Activity Diagram

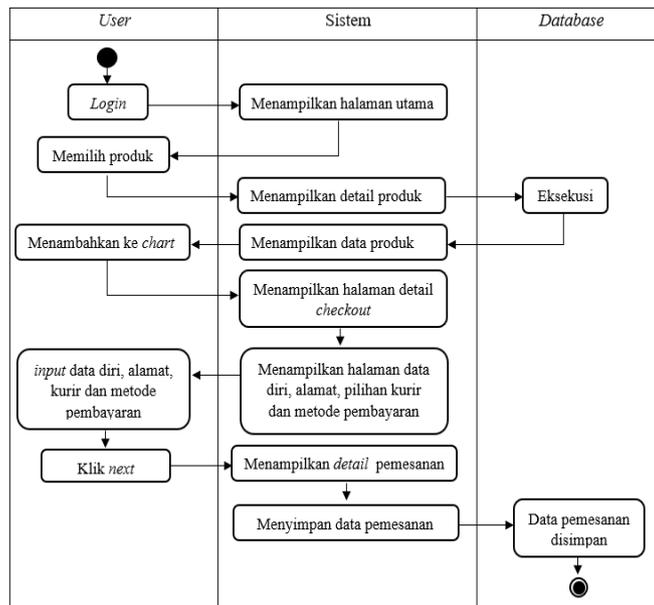
1.2.1 Activity Diagram Admin



Gambar 2. Activity Diagram Admin

Gambar 2 menunjukkan bahwa admin bisa masuk ke halaman administrator dengan melakukan *login* terlebih dahulu. Pada halaman admin, admin dapat menambah, mengedit, menghapus serta menyimpan informasi maupun produk yang kemudian sistem akan menampilkannya pada website.

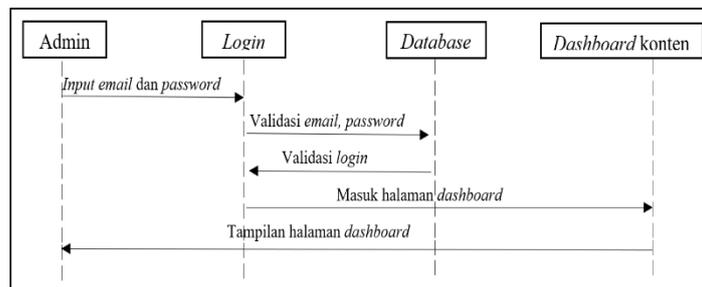
1.2.2 Activity Diagram User



Gambar 3. Activity Diagram User

Gambar 3 menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh user dari login menambahkan produk ke chart hingga proses checkout.

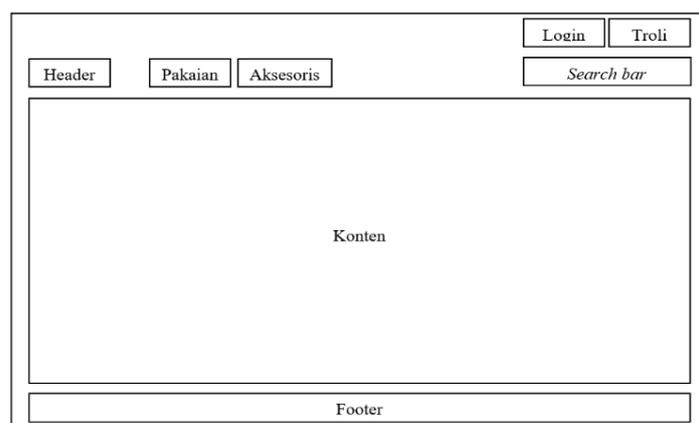
1.3 Sequence Diagram



Gambar 4. Sequence Diagram

Gambar 4 menunjukkan bahwa admin dapat melakukan login dengan memasukkan email dan password yang kemudian divalidasi. Setelah tervalidasi benar, maka admin akan masuk ke halaman dashboard.

1.4 Rancangan Tampilan

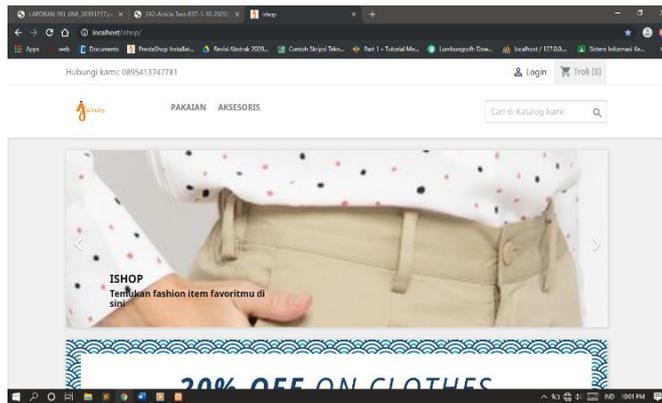


Gambar 5. Rancangan Tampilan Website

Gambar 5 Menunjukkan pada halaman utama tampak menu pakaian dan aksesoris, menu untuk login dan melihat troli belanja serta search bar untuk memudahkan pencarian item bagi user.

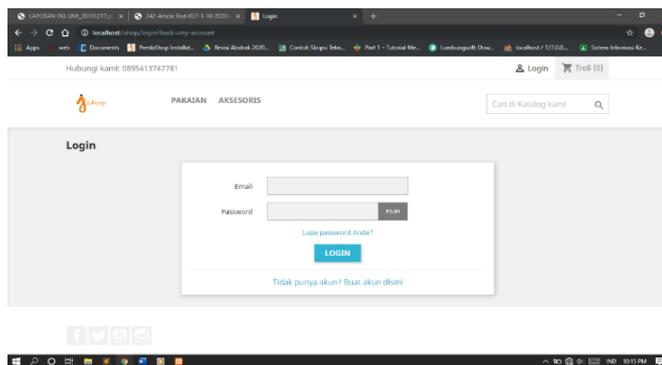
2. Implementasi

Implementasi ini adalah hasil dari perancangan yang telah dibuat. Hasil dari implementasi ini meliputi beberapa tampilan daripada sistem yang telah dibuat.



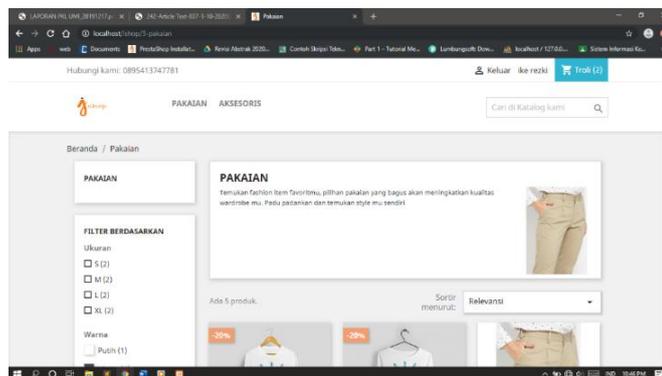
Gambar 6. Halaman Utama

Gambar 6 menunjukkan pada halaman utama ini terdapat beberapa menu utama yaitu pakaian, aksesoris, login, dan troli. Menu utama tersebut memiliki sub menu tersendiri.



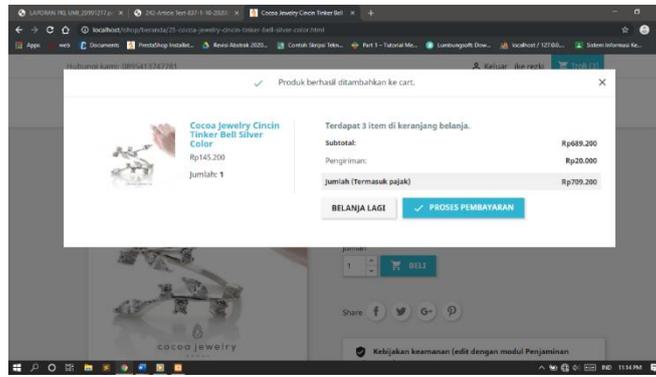
Gambar 7. Halaman Login User

Gambar 7 menunjukkan bahwa *user* harus *login* terlebih dahulu dengan memasukkan *email* dan *password*.



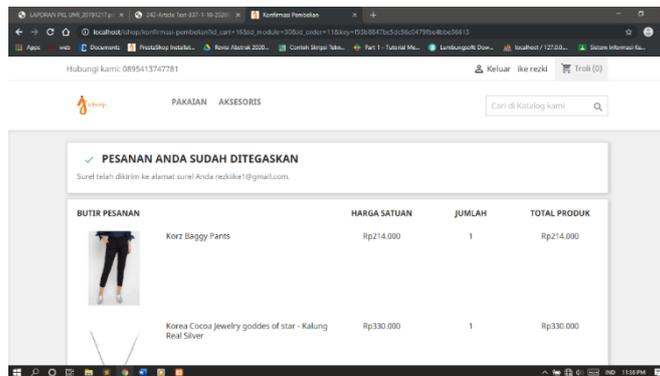
Gambar 8. Halaman Menu Pakaian

Gambar 8 menunjukkan halaman ini yang berisi produk pakaian yang ditawarkan di IShop.



Gambar 4.9 Halaman Menambahkan Produk ke Troli

Halaman ini menampilkan pemberitahuan produk yang telah ditambahkan ke troli.



Gambar 4.10 Halaman Konfirmasi Pemesanan

Halaman ini berisi produk yang telah dipesan oleh user.

3. Testing

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa website yang dibuat telah sesuai dengan desain rancangannya dan dapat berfungsi dan digunakan dengan baik tanpa terjadi kesalahan. Pengujian ini diberikan secara acak kepada 5 orang yang terdiri dari mahasiswa dan masyarakat umum.

Tabel 1. Pengujian *Black Box*

| Pengujian <i>Black Box</i> Akses Login Admin dan User | | | | |
|---|--|--|---|-----------------------------|
| No | Skenario pengujian | Hasil yang diharapkan | Hasil yang didapatkan | kesimpulan |
| 1. | Mengosongkan email dan password lalu klik tombol login | User tidak dapat masuk ke sistem | Sistem menampilkan pesan “email dan password diisi” | [√] Diterima [] Ditolak |
| 2. | Hanya mengisi email dan mengosongkan password lalu klik tombol login | User tidak dapat masuk ke sistem | Sistem menampilkan pesan “This field is required.” yang menunjukkan password perlu diisi. | [√] Diterima [] Ditolak |
| 3. | Mengosongkan email dan mengisi password lalu klik login | User tidak dapat masuk ke sistem | Sistem menampilkan pesan “This field is required.” Yang menunjukkan email perlu diisi. | [√] Diterima [] Ditolak |
| 4. | Mengisi dengan salah satu data benar dan data salah lalu klik login | User tidak dapat masuk ke sistem | Sistem menampilkan pesan “email dan password salah” | [√] Diterima [] Ditolak |
| 5. | Mengisi email dan password dengan benar lalu klik login | User dapat masuk ke dalam halaman sistem | Sistem menampilkan halaman dashboard | [√] Diterima [] Ditolak |

Berdasarkan hasil pengujian *black box* yang telah diberikan kepada responden maka dapat disimpulkan bahwa semua skenario pengujian telah menunjukkan hasil yang diharapkan sehingga dapat diterima 100% oleh responden dan menunjukkan website yang dibuat telah sesuai

dengan desain rancangannya dan dapat berfungsi dan digunakan dengan baik tanpa terjadi kesalahan.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan pembuatan website *e-commerce* IShop di Kota Tegal menunjukkan bahwa website *e-commerce* untuk Ishop di Kota Tegal dapat diselesaikan dengan menggunakan CMS Prestashop dan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* serta hasil pengujian sistem dengan menggunakan *black box testing* pada halaman *login admin* dan *user* menunjukkan bahwa sistem telah berjalan sesuai dengan harapan dan tujuan.

V. REFERENSI

- [1] M. Susanto, "Zenius Education," 18 Januari 2019. [Online]. Available: <https://www.zenius.net>.
- [2] M. M. Haekal, "Niagahoster," 14 Januari 2020. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/>.
- [3] Unikom, "Elib Unikom," [Online]. Available: <https://elib.unikom.ac.id>.
- [4] Y. K., "Niagahoster," 24 Juli 2019. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id>.
- [5] A. Achmad, "STUDI CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS) DAN PEMBUATAN WEB EDUKASI DI JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO FT UNM," *Jurnal Ilmiah d'Computare Volume 6 Edisi Januari*, p. 53, 2016.
- [6] R. Patria, "Domainsia," 27 April 2020. [Online]. Available: <https://www.domainsia.com>.
- [7] A. M. F. Sutiyono, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PRESTASHOP PADA DUSTRYSTORE," *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA Volume 01 Nomor 01*, p. 31, 2019.
- [8] Bambang Agus Herlambang, Muhammad Saifuddin Zuhri, Dwi Nuvitalia. 2018.E-Marketplace Development With C2C Model And Appreciative Inquiry. *Jurnal Transformatika*