

## **ABSTRACT**

### **Toko Online Sinar Kota dan Dukungan**

**Oleh:**

**Thamrin**

**0101017710**

Dalam kehidupan manusia, bisnis terjadi di antara kita setiap hari apakah kita menyukainya atau tidak. Mereka akan menghabiskan uang yang mereka peroleh untuk bertahan hidup di dunia ini. Sebelum abad ke 21, sebagian besar transaksi bisnis dilakukan secara tatap muka. Hal-hal yang tidak terlalu nyaman saat itu. Kita harus pergi ke tempat untuk membeli barang-barang yang kita butuhkan.

Seiring dengan pertumbuhan sistem informasi dan teknologi secara dramatis, implementasi sistem dan teknologi telah membuat hidup kita lebih mudah. Sistem informasi dan teknologi membantu masyarakat untuk mencapai efektivitas dan efisiensi aktivitas mereka. Salah satu teknologi paling populer yang banyak digunakan saat ini adalah internet.

Dengan menggunakan internet ini, kehidupan manusia menjadi jauh lebih mudah, terutama dalam melakukan transaksi. Toko & Dukungan Online Sinar Kota membuat masyarakat tidak perlu berada di toko untuk membeli jam tangan. Sistem ini memiliki beberapa sistem yang dapat memudahkan pengguna untuk membeli aktivitas.

**Kata kunci: Toko Online, Dukungan, Web.**

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Transaksi bisnis terjadi setiap hari dalam kehidupan manusia. Suka atau tidak, manusia akan menghabiskan uang mereka yang diperoleh untuk hidup di dunia ini. Sebelum abad ke-21, sebagian besar transaksi bisnis dilakukan secara tatap muka. Hal-hal yang tidak terlalu nyaman saat itu. Kita harus pergi ke tempat untuk membeli barang-barang yang kita butuhkan. Kadang-kadang kita perlu membeli sesuatu, tetapi kita tidak punya waktu untuk pergi ke toko atau toko terlalu jauh. Penjual juga merasa sulit untuk memperlebar target pasar mereka karena mereka membutuhkan banyak modal.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Sinar Kota telah menjalankan bisnisnya sejak awal 70-an; bisnis mereka sudah cukup baik. Meski begitu, mereka berencana untuk memperbesar target pasar mereka. Tapi kemudian, mereka memiliki masalah dalam melebarkan target pasar mereka. Pelebaran target pasar benar-benar membutuhkan banyak uang. Jadi, mereka berencana untuk membangun situs web e-Commerce. Dalam rangka membangun website untuk Toko Sinar Kota, penulis telah melakukan beberapa penelitian di toko ini. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan penulis melalui Toko Sinar Kota,

berikut beberapa permasalahan yang sedang dihadapi oleh toko ini:

1. Waktu dan biaya yang diperlukan pelanggan untuk datang ke toko

Tidak semua tempat tinggal pelanggan toko dekat dengan toko. Waktu terhindar dibutuhkan dan biaya untuk transportasi yang akan datang untuk membeli produk.

2. Pertimbangkan biaya untuk memperluas bisnis untuk mendapatkan pasar yang lebih besar

Untuk memperluas target pasar ke tempat lain karena cabang toko ini membutuhkan biaya. Termasuk biaya operasional yang akan meningkatkan pengeluaran.

3. Sulit menemukan produk untuk pelanggan

Pelanggan yang sedang berkunjung pertama ke toko akan sulit menemukan produk yang mereka inginkan karena ada banyak produk jam tangan yang ditampilkan.

Karena persaingan di sekitar Sinar Kota benar-benar berat, kedai ini berpikir bagaimana membuat sistem yang nyaman dan efektif sehingga bisa menang di pasaran. Tidak hanya memenangkan pasar, tetapi juga memperluas bisnis sehingga dapat dikenal luas di pasar yang lebih besar.

### **1.3. Ruang Lingkup Studi**

Dalam mengembangkan sistem, penulis memutuskan ruang lingkup studi seperti:

- a. Memberikan rincian produk yang dijual oleh Sinar Kota Watch Shop seperti foto, jenis, deskripsi informasi dan harga
- b. Memungkinkan pengguna untuk melihat produk berdasarkan beberapa jenis kategori sebagai apa yang dibutuhkan pelanggan.
- c. Pelanggan secara otomatis menjadi anggota setelah mereka membeli produk dari toko.
- d. Proses menjaga kepuasan pelanggan melalui layanan dukungan pelanggan, baik melalui Yahoo Messenger maupun layanan dukungan lainnya (setidaknya dua disediakan).
- e. Proses pemesanan produk dan konfirmasi pembayaran.
- f. Proses pemberian informasi produk terbaru kepada pelanggan melalui website bagi pengguna untuk melihat dan memberikan komentar.
- g. Proses menjaga situs web e-Commerce tetap menarik, terutama dari desain tata letak.

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan penelitian ini akan disebutkan di bawah ini.

- a. Sinar Kota dapat memperlebar target pasarnya dengan membelanjakan uang secara efektif dan efisien karena physical shop bukanlah pilihan yang cukup cerdas dalam memperluas bisnis. Situs web membantu mereka untuk menciptakan hubungan baru dengan pelanggan dan wilayah pasar diperluas ke area lebih lanjut dari toko. Situs web pasti akan mengurangi biaya yang dibandingkan dengan toko fisik.
- b. Sinar Kota akan mengetahui berapa banyak produk yang dibeli dan dijual dengan melihat laporan,
- c. Dengan menggunakan sistem yang diusulkan, mereka memungkinkan pengguna untuk menelusuri produk kapan pun mereka mau; mereka hanya dapat menelusuri untuk mendapatkan spesifikasi produk melalui situs web 24 jam sehari selama mereka terhubung ke internet.
- d. Dengan menggunakan sistem yang diusulkan, pelanggan dapat mendiskusikan masalah mereka dalam dukungan pelanggan, seperti menghubungi kami, atau layanan obrolan langsung.
- e. Pelanggan akan lebih mudah menemukan produk dengan menggunakan kueri pencarian yang disediakan, dan dapat langsung melihat gambar produk.

#### **1.5. Mamfaat**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini seperti:

- a. Bagi Penulis, sistem ini digunakan untuk memenuhi persyaratan Proyek Penelitian dan belajar membuat situs web e-Commerce yang sesuai.
- b. Bagi Sinar Kota Watch Shop, sistem ini akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam memperlebar target pasarnya, memberi tahu pelanggan semua detail produk, dan menunjukkan produk baru.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Tinjauan Pustaka**

Saat ini, kebanyakan orang sudah tahu tentang situs web e-commerce. Situs web ini bukan hal baru bagi kami. Bahkan, banyak orang sering membeli kebutuhan mereka melalui E-Commerce. Tapi kemudian, tidak mudah untuk memulai e-Commerce. Banyak dari mereka yang gagal membuka bisnis ritel online. Berikut adalah 5 masalah teratas yang dihadapi e-Commerce:

1. Membuang-buang waktu pelanggan -- Waktu adalah komoditas terpenting dalam belanja online. Anda ingin pelanggan Anda dapat menemukan apa yang mereka inginkan dan membelinya secepat mungkin. Halaman dinamis dengan mengubah konten mungkin terlihat

menarik, tetapi juga membuat halaman membutuhkan waktu lebih lama untuk dimuat. Ketika pelanggan harus menunggu halaman dimuat, mereka sering menyerah dan pergi ke situs yang bergerak lebih cepat. Selain itu, beberapa situs e-commerce membuat kesalahan membuang-buang waktu pelanggan selama proses checkout dengan mengharuskan pendaftaran atau meminta info yang tidak perlu. Setelah pelanggan memutuskan untuk membeli dari situs Anda, Anda harus membuat proses checkout secepat mungkin dengan klik sesingkat mungkin. Jika tidak, pelanggan mungkin gagal menyelesaikan penjualan karena frustrasi.

2. Kurangnya kompatibilitas dengan lebih dari satu browser - gagal merancang situs e-commerce Anda untuk bekerja dengan browser lain melewatkan peluang besar. Browser yang berbeda kadang-kadang akan memiliki kemampuan yang berbeda. Anda segera melumpuhkan kumpulan pelanggan potensial Anda, jika situs web Anda tidak kompatibel. Membuat situs web Anda bekerja dengan berbagai browser biasanya hanya membutuhkan beberapa tweak kecil, tetapi dapat membuat perbedaan besar dalam jumlah lalu lintas yang Anda terima.

### **2.2. Latar Belakang Teoritis**

#### **2.2.1. Internet**

Awalnya, penggunaan internet terbatas pada universitas dan lembaga penelitian; kemudian militer mulai menggunakan Internet. Akhirnya, pemerintah memutuskan untuk mengizinkan akses ke Internet untuk tujuan komersial. Awalnya, ada kebencian di antara komunitas penelitian dan militer — kelompok-kelompok ini khawatir bahwa waktu respons akan menjadi miskin karena "Internet" menjadi jenuh dengan pengguna (Deitel, P.J., Deitel, H.M., 2001).

Bahkan, kebalikannya telah terjadi. Bisnis dengan cepat menyadari bahwa mereka dapat menyetel operasi mereka dan menawarkan layanan baru dan lebih baik kepada klien mereka, sehingga mereka mulai menghabiskan sejumlah besar uang untuk mengembangkan dan meningkatkan Internet. Ini menghasilkan persaingan sengit di antara operator komunikasi dan pemasok perangkat keras dan perangkat lunak untuk memenuhi permintaan ini. Hasilnya adalah bahwa bandwidth (yaitu, kapasitas angkut informasi) di Internet telah meningkat pesat dan biaya telah menurun secara signifikan.

### 2.2.2. World Wide Web

Bagian dari Internet yang dikenal sebagai World Wide Web (atau Web) adalah jumlah komputer yang terhubung ke Internet yang menggunakan perangkat

lunak untuk membuat konten mereka mudah diakses satu sama lain. Melalui World Wide Web informasi di Internet dapat dibuat dengan mudah bagi orang-orang yang bukan ahli komputer. Dengan browser web, seseorang dapat melihat halaman web yang mungkin berisi teks, gambar, video, dan multimedia lainnya dan menavigasi di antara mereka menggunakan hyperlink (Scheneider & Evans, 2007).

### 2.2.3. PHP

PHP atau PHP: Hypertext Preprocessor, adalah bahasa skrip yang banyak digunakan dan tujuan umum yang awalnya dirancang untuk pengembangan web (The PHP Group, 2001). PHP dapat mengonversi situs Web Anda dari dokumen statis ke dan aplikasi interaktif. PHP dapat dikombinasikan dengan HTML dan umumnya berjalan di server web, yang perlu dikonfigurasi untuk memproses kode PHP dan membuat konten halaman web darinya. Penggunaan PHP tersebar luas, dan dapat mencakup segala jenis fungsi server yang mengambil input dan tampilan pengguna atau memanipulasi input. Untuk menjalankan kode PHP di halaman Web, kode PHP perlu dimasukkan > antara < < >? <? Simbol menunjukkan bahwa pengkodean PHP dimulai dan ?> menunjukkan pengkodean PHP selesai dan sisa halaman akan menjadi HTML khas.

### 2.2.4. Javascript

JavaScript adalah bahasa yang dipahami browser Web. Kode JavaScript dapat berinteraksi dengan gambar dan teks di halaman Web Anda - misalnya, menyembunyikan gambar, memindahkan teks, atau mengubah konten setelah periode waktu tertentu atau ketika pengunjung ke halaman Anda melakukan sesuatu, seperti menggulung kursor mousenya di atas tautan. Kode JavaScript dapat membuat gambar muncul ketika seseorang yang mengunjungi halaman Web mengklik tombol, dapat membuat jendela muncul 30 detik setelah Anda menelusuri ke halaman Web, atau dapat memeriksa untuk memastikan pengunjung ke situs Anda mengisi formulir Web dengan benar. JavaScript kuat dan umumnya digunakan untuk menambahkan interaktivitas dan efek dinamis ke halaman Web. Tetapi JavaScript adalah bahasa pemrograman lengkap, dan untuk menggunakannya secara efektif, Anda harus belajar memprogram (Beighly, L., 2010).

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian akan difokuskan pada Toko Sinar Kota Watch yang berlokasi di Jalan Surabaya. Toko masih menggunakan cara yang biasa dalam melakukan transaksi.

Pelanggan harus datang untuk membeli produk. Juga, dalam hal biaya yang dibutuhkan atau modal, sulit untuk memperluas cabang bisnis ini dengan mudah dan cepat.

### 3.2. Analisa Data

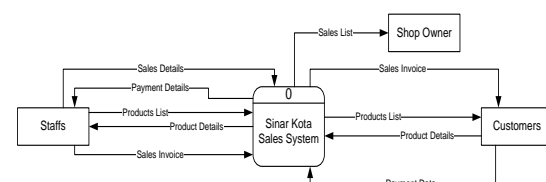
#### 1. Diagram Aliran Data (DFD)

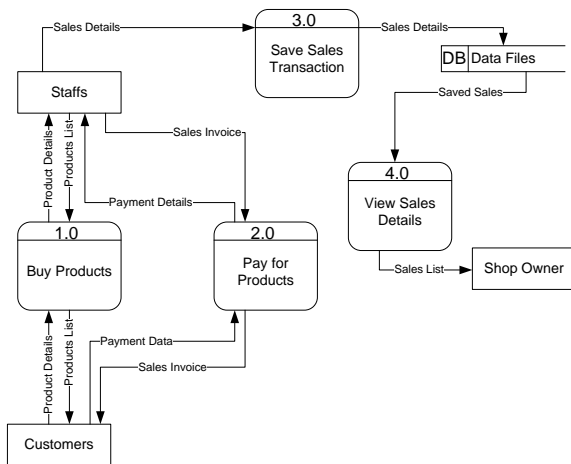
Penulis menggunakan Diagram Aliran Data (DFD) untuk menunjukkan aliran sistem saat ini yang mencakup proses awal memperkenalkan rumah hingga proses akhir penjualan rumah. Penulis juga menggunakan DFD untuk menampilkan sistem yang diusulkan.

#### 2. Bagan Gantt

Penulis menggunakan bagan Gantt untuk memperlihatkan jadwal proyek ini. Bagan ini akan menunjukkan waktu setiap langkah dalam melakukan proyek ini mulai dari perencanaan hingga pengujian. Ini menunjukkan perencanaan jadwal dan visualisasi waktu proyek yang sedang diselesaikan.

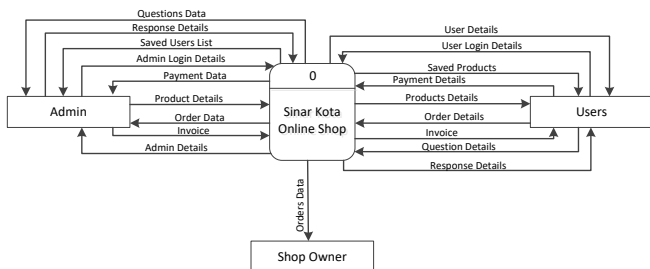
### 3.3. Diagram Sistem





## 4. HASIL DAN ANALISIS

### 4.1. Hasil



### 4.2. Analisis Hasil

Sinar Kota merupakan salah satu dari sekian banyak toko jam tangan di Kota Medan yang bisa disebut sukses, mereka berhasil memperluas target pasarnya. Mereka juga menjadi distributor untuk merek tertentu. Sekarang, mereka berencana untuk memperluas lebih banyak target pasar mereka saat ini, dengan menggunakan internet. Sebelumnya, Sinar kota masih dalam cara manual dalam menangani toko mereka.

Sistem memiliki banyak masalah seperti:

a. Pelanggan harus datang langsung ke toko untuk membeli produk.

b. Pemilik toko tidak dapat menjual produk mereka secara efektif dan efisien.

c. Target pasar hanya di sekitar Sumatera.

Untuk mengatasi masalah tersebut, situs web online shop dikembangkan dan memiliki beberapa manfaat seperti:

a. Target pasar diperluas dari seluruh Sumatera ke seluruh Indonesia.

b. Pelanggan dapat menempatkan pesanan pembelian mereka di mana saja kapan saja di situs web.

c. Pelanggan juga dapat mengajukan pertanyaan tentang produk melalui dukungan langsung tanpa harus datang ke toko.

d. Bagi orang-orang yang sangat sibuk, dan ingin membeli jam tangan untuk kekasih mereka, ini adalah cara terbaik bagi mereka.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari Penelitian ini:

a. Website ini akan mempermudah pengguna dalam membeli produk jam tangan karena pengguna dapat membeli melalui online dan produk akan dikirimkan dengan aman kepada pelanggan.

b. Ini meningkatkan efektivitas dan efisiensi penjualan pasar dan mengurangi kesalahan manusia

## 5.2. Saran

Setelah menyelesaikan proyek penelitian ini, saran yang dapat dijelaskan penulis adalah menambahkan sistem yang lebih aman dalam mentransfer data dari server ke komputer pengguna.

## Daftar Referensi

- Beighly, L., 2010. *jQuery for Dummies®*. Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Deitel, P.J., Deitel, H.M., 2001. *Internet & World Wide Web How to Program (2nd Edition)*. New Jersey: Prentice Hall.
- Deitel, P.J., Deitel, H.M., 2008. *AJAX, Rich Internet Applications, and Web Development For Programmers*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Erack Network, 2008. *Php/mysql tutorial* [Online] Available at: <http://www.tizag.com/mysqlTutorial/> [Accessed 20 October 2011]
- Holzner, S., 2009. *jQuery: Visual QuickStart Guide*. Berkeley: Pearson Education.
- Karlonia.com, 2007. *What Is HTML and What Is It Used For?* [Online] Available at: <http://www.karlonia.com/2009/02/20/what-is-html/> [Accessed 6 October 2011].
- Shannon, R., 2000-2010. *Ajax Tutorial*. [Online] Available at: <http://www.yourhtmlsource.com/javascript/ajax.html> [Accessed 10 October 2011].
- The PHP Group, 2001. *PHP: Hypertext Preprocessor*. [Online] Available at: [www.php.net](http://www.php.net) [Accessed 8 November 2011].
- Data, R., 1999. Introduction to HTML. [Online] Available at: [http://www.w3schools.com/html/html\\_intro.asp](http://www.w3schools.com/html/html_intro.asp) [Accessed 21 October 2011].
- Grannell, C., 2007. *The Essential Guideline to CSS and HTML Web Design*. 2nd ed. New York: Springer-Verlag New York, Inc.
- Gutmans, A., Bakken, S.S. & Rethans, D., 2005. *PHP 5 Power Programming*. 1st ed. Phoenix in Hagerstown, Maryland: Pearson Education, Inc.
- Hoffer, A.J., George, F.J. & Valacich, S.J., 2005. *Modern System Analysis and Design*. 4th ed. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Orgera, S., 2007. *Web Browser Definition - What is Web Browser?* [Online] Available at: <http://browsers.about.com/od/howbrowser/work/a/whatisabrowser.htm> [Accessed 4 November 2011].



Schneider, G.P. & Evans, J., 2007. The Internet. 6th ed. Boston: Thomson Course Technology.

Sun Microsystems, Inc., 1995. What is MySQL? [Online] Available at: <http://dev.mysql.com/doc/refman/5.0/en/what-is-mysql.html> [Accessed 5 November 2011].

The PHP Group, 2001. PHP: Hypertext Preprocessor. [Online] Available at: [www.php.net](http://www.php.net) [Accessed 5 November 2011].

WebMediaBrands, Inc., 2005. What is Database? [Online] Available at: <http://www.webopedia.com/TERM/D/database.html> [Accessed 4 November 2011].

