

IMPLEMENTASI MULTI SHOP E-COMMERCE BERBASIS WEB

¹Ellen Tantrisa, ²Ryan Peterzon Hadjon

¹Program Studi Teknologi Informasi Universitas Citra Bangsa

²Program Studi Teknologi Informasi Universitas Citra Bangsa

Jl. Manafe No.17 Kel. Kayu Putih Kec. Oebobo Kupang-NTT

Abstrak

E-commerce atau perdagangan elektronik merupakan sebuah sistem perdagangan yang telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi internet. Dalam perdagangan elektronik, multishop e-commerce atau platform yang dapat menghubungkan banyak toko online menjadi sebuah platform yang dapat memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi dengan berbagai toko online sekaligus. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan sebuah platform multishop e-commerce berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk menjual produk secara online dengan mudah dan aman. Hasil penelitian ini adalah sebuah platform yang memiliki fitur-fitur yang dapat memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi online, seperti keranjang belanja online dan fitur pengecekan status pengiriman.

Kata Kunci - multishop e-commerce, perdagangan elektronik, web, transaksi online

I. PENDAHULUAN

Perkembangan internet sekarang tidak hanya digunakan sebagai sumber informasi dan hiburan, tetapi juga digunakan untuk transaksi online. Hal ini sangat membantu bagi bisnis karena dapat menjangkau lebih banyak pembeli dari seluruh dunia. Banyak perusahaan yang mulai menggunakan internet untuk menjalankan bisnisnya. Bisnis yang dilakukan melalui internet disebut e-commerce dan merupakan salah satu model bisnis yang memiliki kelebihan dan manfaat dibandingkan dengan bisnis tradisional. Bisnis online seperti menjual produk dan menerima pesanan melalui telepon masih banyak dilakukan meskipun saat ini lebih banyak menggunakan kartu kredit. E-commerce adalah bagian dari e-business yang lebih luas dan mencakup aspek seperti kerja sama bisnis, pelayanan pelanggan, lowongan kerja, dan lain-lain.

Web pertama kali populer pada tahun 1994 dan jurnalis memprediksi bahwa e-commerce akan menjadi sektor ekonomi baru. Pada tahun 1998 dan 2000, banyak bisnis di AS dan Eropa yang mulai mengembangkan situs e-commerce mereka. Saat ini, banyak UMKM di Indonesia yang menggunakan internet sebagai sarana penjualan dan memperluas pasar produk mereka. Contohnya adalah seorang pengusaha kerajinan yang menerima pesanan produk sebesar US\$ 100.000 dari turis asing setelah melihat produknya di sebuah website. Ini menunjukkan bahwa e-commerce bisa digunakan untuk mengembangkan usaha.

Penggunaan e-commerce menjadi penting bagi usaha atau perusahaan untuk bersaing secara global. Salah satu pelaku usaha yang ingin mengembangkan usahanya melalui e-commerce adalah Waroenk Resto, sebuah restoran di Kota Kupang yang memiliki lebih dari tiga cabang dan ingin menggunakan website e-commerce sebagai media penjualan, promosi serta

mengatur lini usaha lain di bidang Food & Beverage. Web e-commerce yang dimaksud diberi nama JPCourier dengan harapan dapat membantu memperluas daerah pemasaran dan memudahkan pembeli untuk memilih dan memesan produk, sehingga meningkatkan omzet penjualan.

II. Dasar Teori

A. Internet

Internet merupakan sebuah solusi jaringan yang dapat menghubungkan beberapa jaringan lokal yang ada pada suatu daerah, kota, atau bahkan pada suatu negara untuk dapat menghubungkan beberapa komputer sehingga menjadi sebuah kelompok jaringan. TCP/IP yaitu sebuah protocol yang mengidentifikasi sebuah komputer yang terhubung di dalam jaringan. TCP/IP memiliki teknik mengidentifikasi dengan menggunakan penomoran yang dinamakan Internet Protokol Address (IP Address). Dengan menggunakan nomor ini sebuah komputer dapat terhubung dengan komputer lain dalam sebuah jaringan atau dalam jaringan local yang disebut internet (Nugroho, 2004).

B. Website

Menurut Nugroho (2004), World Wide Web yang sering disingkat WWW adalah layanan yang disediakan server untuk komputer client dalam mengakses data diserver. Komputer client merupakan suatu komputer yang digunakan untuk mengakses layanan server seperti web. Dengan adanya WWW seorang pengguna dapat menampilkan halaman virtual yang disebut website. Pada tahun 1990 World Wide Web mulai dikembangkan oleh CERN (Laboratorium Fisika Partikel di Swiss) berdasarkan proposal yang dibuat oleh Tim Bernes-lee. Namun demikian WWW browser yang baru lahir dua tahun kemudian, tepatnya tahun 1992 dengan nama Viola.

Viola diluncurkan oleh Pei Wei dan didistribusikan bersama CERN.

Jika dilihat dari proses kerjanya WWW dapat dibagi menjadi beberapa komponen seperti berikut:

1. Protocol adalah sebuah media yang distandarkan untuk dapat mengakses komputer ke dalam jaringan. WWW memiliki standar protocol yang bernama Hypertext Transfer Protocol (HTTP).
2. Address merupakan alamat yang berkaitan dengan penamaan sebuah komputer didalam jaringan alamat ini merupakan sebuah nomor yang dimiliki sebuah komputer yang sering disebut nomor IP, akan tetapi dengan perkembangan zaman dibentuklah metode baru yang bernama domain name, sehingga nomor IP tersebut digantikan dengan sebuah alamat yang dinamakan Uniform Resource Locator (URL).
3. Hypertext Markup Language (HTML) yaitu salah satu bahasa scripting yang dapat menghasilkan halaman website sehingga halaman tersebut dapat diakses pada setiap komputer pengakses (client).

C. Analisis Sistem

Analisis sistem pada tingkat teknik pertama, disebut sebagai model analisis yang menggambarkan serangkaian model representasi dari sistem yang akan dibangun (Pressman, 2002). Model analisis, antara lain meliputi :

1. Context Diagram (CD)

Context Diagram merupakan sebuah diagram aliran data yang memfokuskan pada aliran data dari dan ke dalam sistem, serta memproses data-data tersebut. Komponen-komponen dasar dari setiap program komputer yang digambarkan secara mendetail, dapat digunakan untuk menganalisis keakuratan dan kompetensi sistem (Kendall dan Kendall, 2003).

Simbol	Keterangan
	Menunjukkan entitas berupa sekelompok orang atau departemen atau sistem yang bisa menerima informasi atau data awal
	Menunjukkan proses dimana beberapa tindakan dijalankan
	Menunjukkan arus data dimana informasi sedang melintas dan atau menuju suatu proses
	Menunjukkan penyimpanan data

3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Fathansyah (2001), Entity Relationship Diagram merupakan diagram yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta yang ditinjau. Berikut ini merupakan simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan ERD:

Simbol	Keterangan
	Menunjukkan himpunan entitas yang merupakan suatu obyek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Menunjukkan atribut yang berfungsi mendeskripsikan karakter entitas.
	Menunjukkan himpunan relasi antar entitas.
	Digunakan sebagai penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.

D. Database

Database adalah suatu koleksi data komputer yang terintegrasi, diorganisasikan dan disimpan dengan suatu cara yang memudahkan pengambilan kembali (McLeod, 2001). Database atau basis data, menurut Fathansyah (2001) dapat didefinisikan sebagai himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah. Dalam database dikenal juga Database Management System (DBMS) yaitu suatu program komputer yang digunakan untuk memasukkan, mengubah, menghapus, memanipulasi, serta memperoleh data atau informasi dengan praktis dan efisien.

E. Software dan bahasa pemrograman

Software dan bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi website e-commerce JPCourier antara lain :

1. HTML

Menurut Sidik (2002), Hypertext Markup Language (HTML) yaitu salah satu bahasa scripting yang dapat menghasilkan halaman website sehingga halaman tersebut dapat diakses pada setiap komputer pengakses (client). Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam browser web surfer. Dokumen ini umumnya berisi informasi ataupun interface aplikasi dalam internet.

2. Apache

Apache adalah Software yang menyimpan serta mendistribusikan data ke komputer lain (client) lewat internet yang meminta (request) informasi tersebut. Pada dasarnya apache adalah "A PathCHy" (patch). Apache merupakan web server yang dikeluarkan oleh NSCA yaitu NSCA HTTPD sekitar tahun 1995-an (Prasetyo, 2003).

3. MySQL

Menurut Nugroho (2004), MySQL merupakan Software yang bersifat open source, sesuai dengan namanya, bahasa standar MySQL adalah SQL. SQL adalah singkatan dari Structured Query Language dan sering disebut sql. SQL mulai dikembangkan pada akhir tahun 70-an di Laboratorium IBM, Sanjose, California. Sedangkan MySQL Front merupakan Software yang digunakan untuk memudahkan dalam

mengatur database yang dibuat baik dalam penambahan Tabel, record dan field maupun menghapus dan mengedit database yang ada. SQL adalah bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dengan database.

Menurut Imansyah (2003), perintah-perintah yang digunakan pada bahasa SQL antara lain :

1. Select digunakan untuk menampilkan data sesuai kriteria yang kita tentukan
2. Create digunakan untuk membuat Tabel baru.
3. Insert digunakan untuk menyisipkan atau menambah baris pada Tabel.
4. Update digunakan untuk mengupdate atau merubah isi data dalam Tabel.
5. Delete digunakan untuk menghapus baris/record data dalam Tabel
6. Drop digunakan untuk menghapus Tabel atau database.

4. PHP

Menurut Nugroho (2004), PHP Hypertext Preprocessor (PHP) adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk scripting. Sistem kerja ini adalah interpreter bukan sebagai compiler. Bahasa interpreter adalah bahasa yang script-script programnya tidak harus diubah kedalam bentuk source code., Sedangkan bahasa kompilasi adalah bahasa yang akan mengubah script-script programnya ke dalam source code, selanjutnya dari bentuk source code akan diubah menjadi object code, bentuk dari objek kode akan menghasilkan file yang lebih kecil dari file mentah sebelumnya. Bahasa PHP merupakan salah satu dari bahasa pemrograman yang bersifat server side, jadi bahasa ini dieksekusi dan dijalankan disisi server, sehingga tidak memperhatikan tingkat kompatibilitas dari user yang mengaksesnya, melainkan melihat kapasitas dan kompatibilitas dari server yang menjalankannya

5. Javascript

Javascript merupakan modifikasi dari bahasa C++ dengan pola penulisan yang lebih sederhana. Interpreter bahasa ini sudah disediakan ASP ataupun Internet explorer. Javascript merupakan bahasa yang bersifat client side, dimana bahasa ini akan dieksekusi oleh browser di sisi user. Berbeda dari bahasa PHP yang bersifat client side bahasa ini sangat tergantung dari kemampuan user yang menjalankannya, jadi dalam penulisan bahasa ini sangat diperhatikan kemampuan user yang menjalankannya (Sidik, 2002).

F. E-commerce

Electronic commerce didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. E-commerce dari beberapa perspektif, diantaranya dari perspektif komunikasi, e-commerce adalah pengiriman informasi, produk, jasa, atau pembayaran melalui jaringan telepon atau jalur komunikasi lainnya. Dari perspektif proses bisnis, e-commerce adalah aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi bisnis dan

work flow. Dari perspektif pelayanan, e-commerce adalah alat yang digunakan untuk mengurangi biaya dalam pemesanan dan pengiriman barang. Dari perspektif online, e-commerce menyediakan kemampuan untuk menjual dan membeli produk serta informasi melalui internet dan jaringan jasa online lainnya. E-commerce didefinisikan sebagai kegiatan menjual barang dagangan atau jasa melalui internet. Seluruh komponen yang terlibat dalam bisnis praktis diaplikasikan disini, seperti customer service, produk yang tersedia, cara pembayaran, jaminan atas produk yang dijual, cara promosi dan sebagainya. Saat ini internet merupakan infrastruktur yang ideal untuk menjalankan e-commerce, sehingga istilah e-commerce pun menjadi identik dengan menjalankan bisnis di internet. Pertukaran informasi dalam e-commerce dilakukan dalam format digital sehingga kebutuhan akan pengiriman data dalam bentuk cetak dapat dihilangkan. E-commerce dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan menghadapi tekanan bisnis. Tingginya tekanan bisnis akibat tingginya tingkat persaingan. Penggunaan e-commerce dapat meningkatkan efisiensi biaya dan produktivitas perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing (Sarwono, 2008).

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian pengembangan antara lain: (a) menghasilkan produk; dan (b) menguji keefektifan suatu produk. Kedua tujuan tersebut bisa bersifat kesatuan atau parsial. Bersifat kesatuan artinya peneliti bisa menghasilkan produk sekaligus menguji keefektifan dari produk yang dihasilkan. Secara parsial memiliki arti bahwa peneliti bisa memilih salah satu dari kedua tujuan tersebut, yaitu menghasilkan produk tanpa harus melakukan uji keefektifan atau menguji keefektifan suatu produk yang telah dihasilkan peneliti lain.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara memantau dan menganalisis proses bisnis dari situs e-commerce yang telah lebih dulu ada.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan

sumber-sumber sekunder yang terkait dengan perancangan dan pengembangan website e-commerce.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pengguna, dalam hal ini pemilik Waroenk Resto Kupang untuk menggali kebutuhan terkait spesifikasi website yang akan dibangun.

C. Tahapan Penelitian Pengembangan

1. Analisa Kebutuhan Sistem

Dalam pembuatan sistem e-commerce, sistem harus mampu melakukan input, update, delete data produk, data kategori produk, data ongkos kirim. Selain itu sistem harus mampu menampilkan data order barang yang telah dilakukan oleh konsumen. Sistem harus mampu membuat laporan penjualan berdasarkan periode. Sistem dapat pula menampilkan detail produk seperti nama produk, foto produk, harga produk, dan info spesifikasi produk. Sistem harus mampu menyimpan data konsumen. Selain itu juga sistem harus mampu melakukan order barang.

2. Desain

Dalam desain database, digunakan Entity Relationship Diagram untuk menggambarkan hubungan antar tabel yang dibuat beserta relasi antar tabel. Untuk penggambaran software architecture, digunakan data flow diagram, context diagram, serta data dictionary. Sedangkan desain user interface menggunakan HTML, CSS, dan javascript.

3. Code Generation

Dalam pembuatan aplikasi penulis menggunakan pemrograman terstruktur dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang merupakan sebuah bahasa server-side scripting dan berjalan di sisi server. Tujuan utama penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web menulis halaman web yang lebih dinamis.

4. Testing

Sebelum website di publikasikan ke internet, harus di uji coba dengan teknik pengujian black box. Setelah itu di publikasikan ke server komputer di internet sehingga dapat dibuka oleh semua pengguna.

5. Support

Monitoring sistem berjalan untuk melihat kemungkinan dapat ditemui error ketika aplikasi dijalankan.

IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN

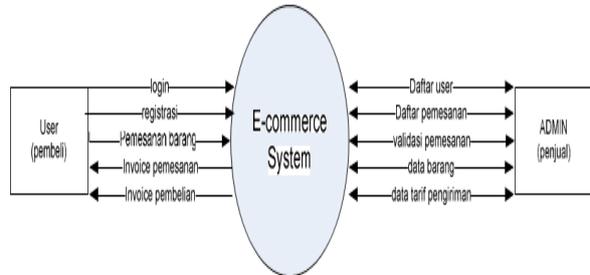
Website e-commerce ini dirancang sebagai media penjualan secara online bagi JPCourier yang selama ini hanya melakukan penjualan secara tradisional, sehingga dengan menggunakan website ini penjualan produk tidak terbatas pada satu tempat saja dan pembeli tanpa harus datang ke butik dapat melihat katalog produk yang disediakan dan dapat memesan produk dari website e-commerce ini.

A. Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk menentukan rancangan website e-commerce. Perancangan sistem dimulai dengan perancangan Context Diagram (CD), Data Flow Diagram (DFD) dan Data Dictionary (DD). Perancangan dan desain website dimulai dengan perancangan detail dari halaman yang akan ditampilkan dalam website.

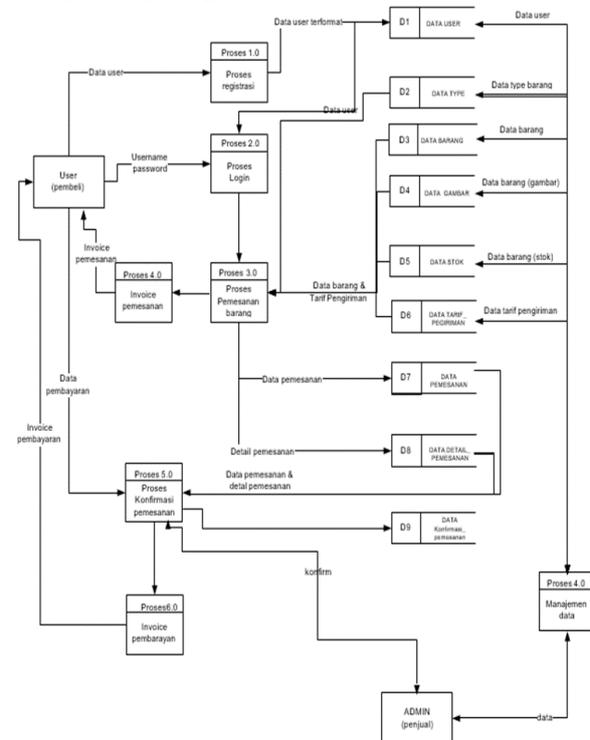
1. Diagram Konteks

Diagram konteks pada website e-commerce ini ditunjukkan pada gambar berikut ini :



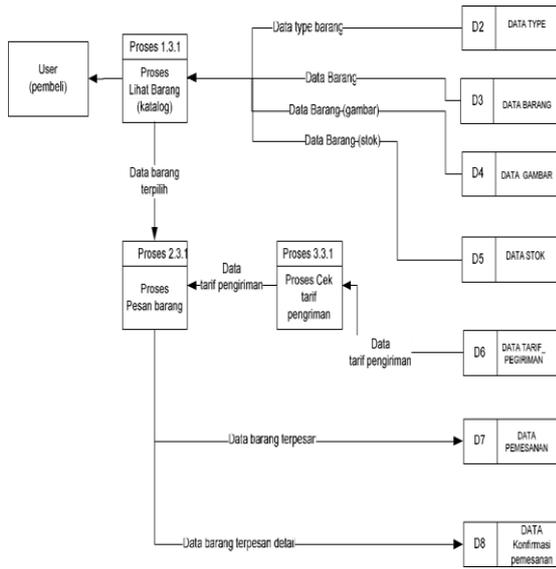
2. Data Flow Diagram Level 0 (DFD Level 0)

Data Flow Diagram level 0 (DFD level 0) yang merupakan pengembangan dari context diagram ditunjukkan pada gambar berikut ini :

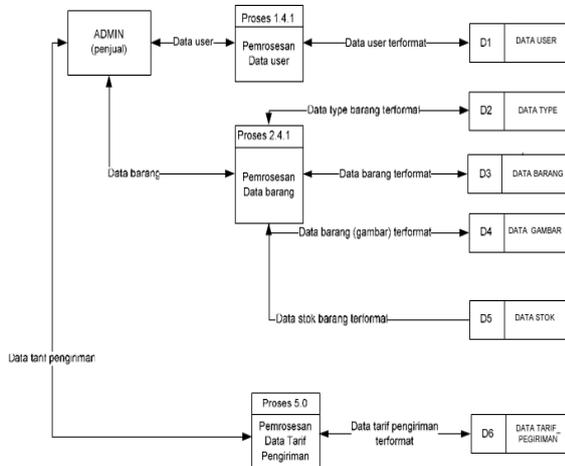


3. Data Flow Diagram Level 1 (Proses Pemesanan Barang)

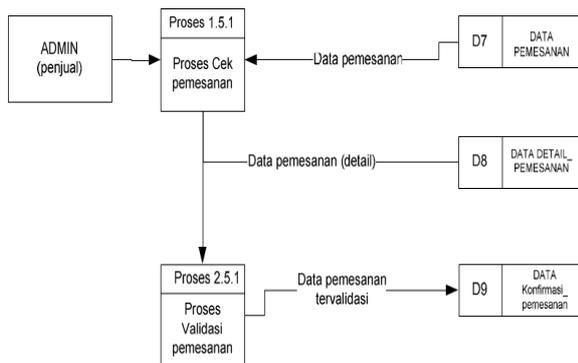
Data Flow Diagram level 1 yang merupakan pengembangan dari Proses 3.0 ditunjukkan pada gambar berikut :



4. Data Flow Diagram Level 1 (Proses Manajemen Data)
Data Flow Diagram level 1 yang merupakan pengembangan dari Proses 4.0.

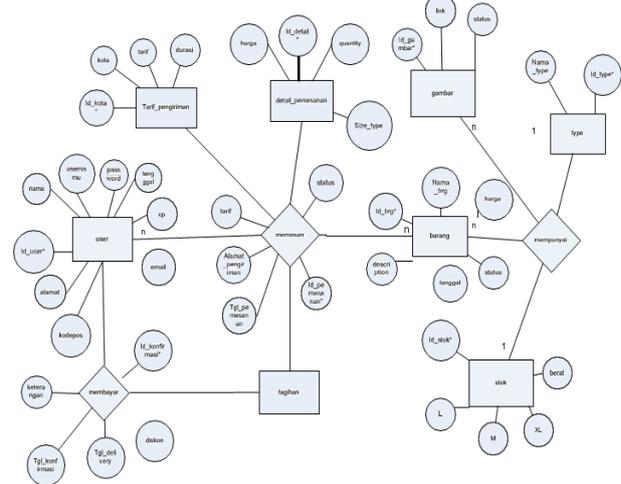


5. Data Flow Diagram Level 1 (Proses Konfirmasi Pemesanan)
Data Flow Diagram level 1 yang merupakan pengembangan dari Proses 5.0.



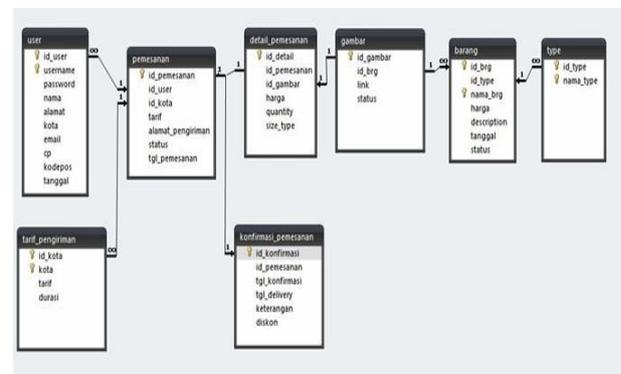
6. Entity Relationship Diagram

Entity relationship diagram perancangan website e-commerce ini ditunjukkan pada gambar berikut :



7. Relational Database Design

Skema database relasional yang menunjukkan hubungan relasi antar tabel perancangan website e-commerce ini ditunjukkan pada gambar berikut :



B. Perancangan Database

Rancangan database untuk pembuatan website e-commerce ini menggunakan database MySQL, detail Tabel rancangannya ditunjukkan pada Tabel 3.1, Tabel 3.2, Tabel 3.3, Tabel 3.4, Tabel 3.5, Tabel 3.6 dan Tabel 3.7.

1. Tabel User

Tabel user berfungsi menyimpan data registrasi account pembeli website e-commerce, yang ditunjukkan pada Tabel 3.1.

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_user	Int	11	Primary key, auto increment
Username	Varchar	15	Primary key
Password	Varchar	32	
Nama	Varchar	30	
Alamat	Text		
Kota	Varchar	20	
Email	Varchar	30	
Cp	Varchar	13	
Kodepos	Varchar	5	
Tanggal	Date		

2. Tabel Type

Tabel type berfungsi menyimpan data kategori barang yang, ditunjukkan pada Tabel.

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_type	Int	11	Primary key, auto increment
Nama_type	Varchar	30	Primary key

3. Tabel Barang

Tabel barang berfungsi menyimpan data barang website e-commerce yang ditunjukkan pada Tabel

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_barang	Int	11	Primary key, auto increment
Id_type	Int	11	Foreign key
Nama_barang	Varchar	20	Primary key
Harga	Int	7	
Description	Text		
Tanggal	Date		
Status	Tinyint	1	

4. Tabel Gambar

Tabel gambar berfungsi menyimpan data gambar dari setiap barang yang ditampilkan, yang ditunjukkan pada Tabel.

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_gambar	Int	11	Primary key, auto increment
Id_brg	Int	11	Foreign key
Link	Text		
Status	Tinyint	1	

5. Tabel Stok

Tabel stok berfungsi menyimpan data stok barang, yang ditunjukkan pada Tabel

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_stok	Int	11	Primary key, auto increment
Id_gambar	Int	11	Foreign key
Harga	Varchar	5	
Jumlah	Varchar	5	
Berat	Int	2	

6. Tabel Tarif Pengiriman

Tabel tarif pengiriman berfungsi menyimpan data harga pengiriman dari kota tujuan pengiriman yang ditunjukkan pada Tabel 3.6

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_kota	Int	4	Primary key, auto increment
Kota	Varchar	20	Primary key
Tarif	Int	6	
Durasi	Int	2	

7. Tabel Pemesanan

Tabel pemesanan berfungsi menyimpan data barang

barang yang dipesan oleh pembeli pada setiap transaksi, yang ditunjukkan pada Tabel 3.7.

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_pemesanan	Varchar	7	Primary key
Id_user	Int	11	Foreign key
Id_kota	Int	4	Foreign key
Tarif	Int	6	
Alamat_pengiriman	Text		
Status	Varchar	6	
Tgl_pemesanan	Datetime		

8. Tabel Detail Pemesanan

Tabel detail pemesanan berfungsi menyimpan data barang detail yang dipesan oleh pembeli pada setiap transaksi, yang ditunjukkan pada Tabel 3.8.

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_detail	Int	11	Primary key, auto increment
Id_pemesanan	Varchar	7	Foreign key
Id_gambar	Int	11	Foreign key
Quantity	int	5	
Size_type	Varchar	2	
Harga	Int	7	

9. Tabel Konfirmasi Pemesanan

Tabel konfirmasi pemesanan berfungsi menyimpan data pemesanan yang telah dibayar oleh pembeli dan divalidasi oleh admin, yang ditunjukkan pada Tabel 3.9

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_konfirmasi	Int	4	Primary key, auto increment
Id_pemesanan	Varchar	7	Foreign key
Tgl_konfirmasi	Datetime		
Tgl_delivery	Date		
Keterangan	Text		
Diskon	Int	3	

10. Tabel Pesan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_pesan	Int	11	Primary key, auto increment
pengirim	Int	11	Foreign key
penerima	Int	11	Foreign key
judul_pesan	Text		
type	Tinyint	2	
Status	Int	2	
Tanggal_kirim	Datetime		

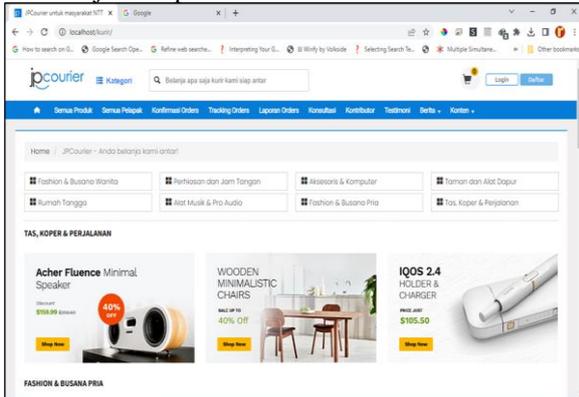
V. HASIL DAN IMPLEMENTASI

A. Implementasi Desain dan Perancangan

Desain dan perancangan yang telah dibuat kemudian di realisasikan ke dalam pembuatan website e-commerce. Berikut adalah tampilan dari hasil desain dan perancangan website.

1. Halaman Utama

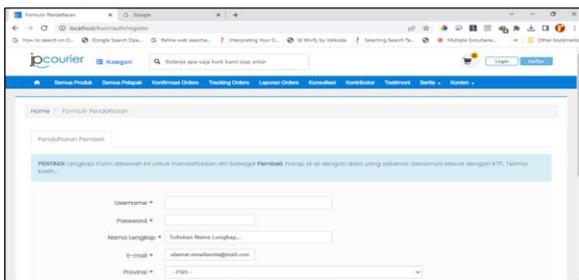
Halaman ini merupakan halaman yang pertama kali diakses oleh pembeli. Halaman ini berisi informasi beberapa produk yang dijual oleh JPCourier, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman Utama

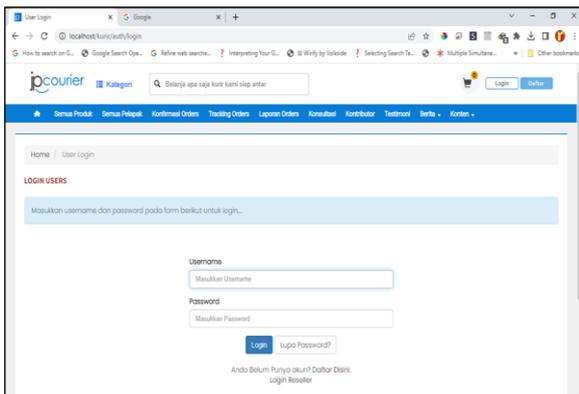
2. Halaman Registrasi user

Untuk dapat memesan barang pada website e-commerce ini, pembeli yang belum terdaftar harus registrasi terlebih dahulu melalui halaman registrasi. Data pembeli yang tersimpan digunakan sebagai data untuk login masuk halaman website dan sebagai informasi acuan bagi administrator tentang pemesanan barang yang dilakukan pembeli, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 4.2.



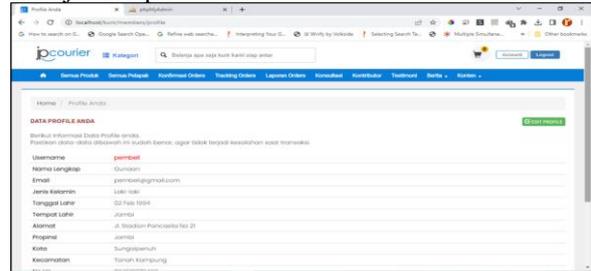
3. Halaman Login

Pembeli yang sudah terdaftar harus login terlebih dahulu untuk dapat masuk ke halaman pemesanan produk, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 4.3.

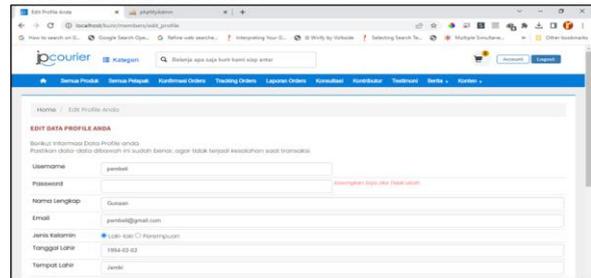


4. Halaman Tampilan Profil Pembeli

Halaman ini menampilkan informasi data pembeli, di halaman ini pembeli dapat mengganti atau memperbaharui data pembeli, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 4.5.

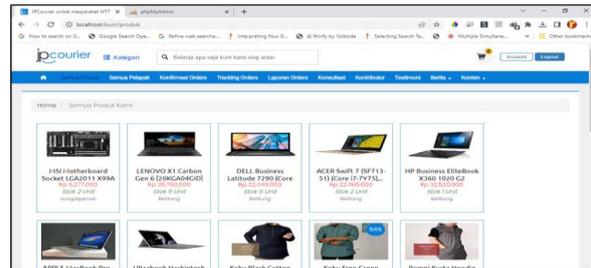


5. Halaman Edit Profil Pembeli



6. Halaman Tampilan Produk

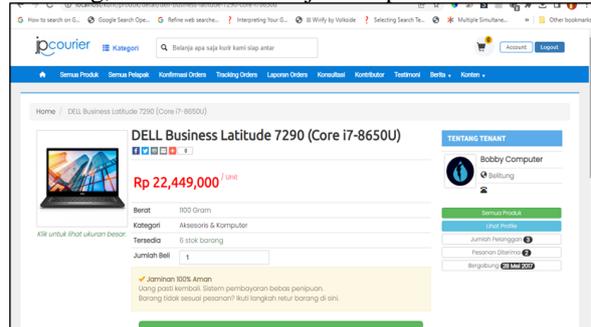
Pada halaman ini pembeli dapat melihat produk-produk yang ditampilkan, kemudian setelah mendapatkan produk yang sesuai dapat melakukan pemesanan produk, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Halaman Tampilan Produk

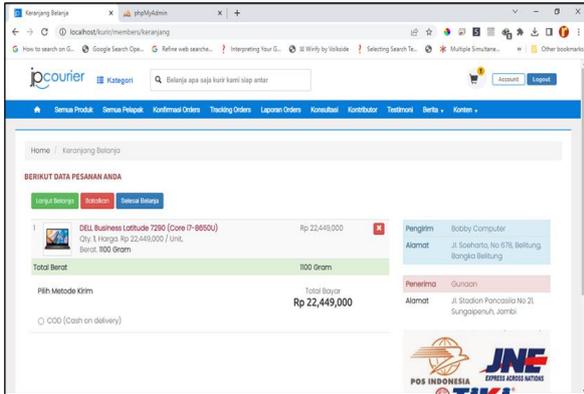
7. Halaman Detail Produk

Halaman ini menampilkan beberapa variasi produk yang dipilih beserta informasi lainnya seperti jenis ukuran yang ada beserta stok produk yang tersedia sekarang, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 4.7.



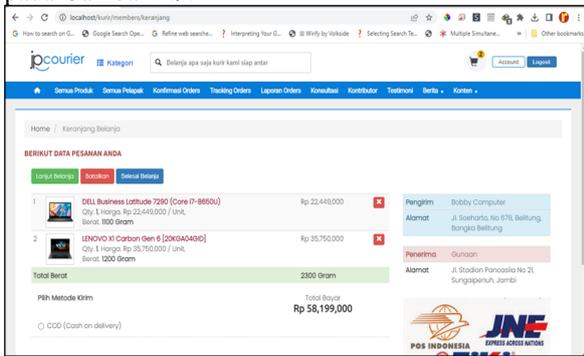
8. Halaman Jumlah Pesanan Produk

Pada halaman ini pembeli dapat memasukkan jumlah pesanan produk yang dipilih sesuai dengan jenis ukurannya, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 4.8.



9. Halaman Cart Info

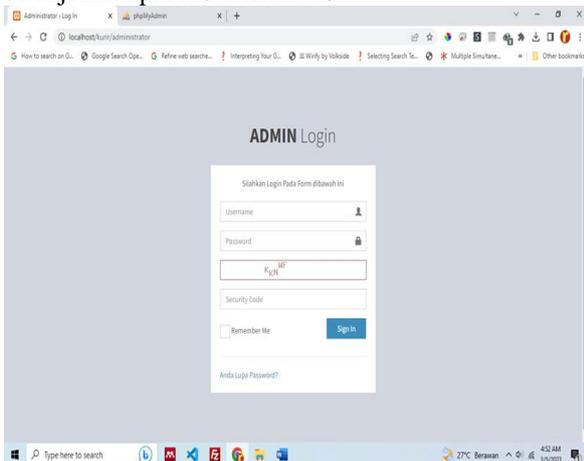
Halaman ini menampilkan informasi pemesanan pembeli, seperti id pemesanan, nama pembeli dan informasi produk yang telah dipilih beserta jumlah total harga dan beratnya, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman Cart Info

10. Halaman Login Admin

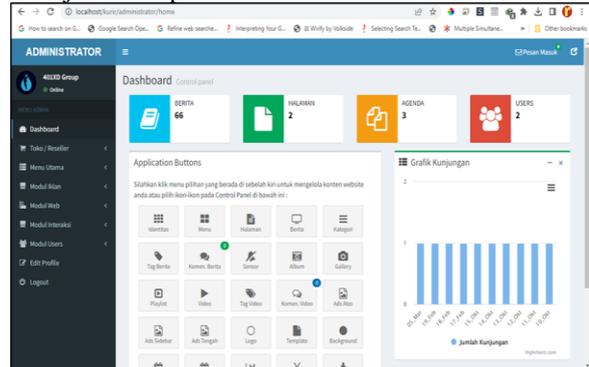
Pada halaman ini menampilkan form yang digunakan oleh administrator website untuk login. Halaman ini ditunjukkan pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10. Halaman Konfirmasi Tujuan Pengiriman

11. Halaman Beranda Admin

Halaman ini menampilkan halaman beranda admin setelah berhasil melakukan proses login, halaman ini ditunjukkan pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Halaman Total Pemesanan dan pengiriman

VI. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Penelitian ini berhasil mengimplementasikan sebuah platform multishop e-commerce berbasis web yang dapat digunakan untuk menjual berbagai produk secara online. Platform ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi dengan aman dan mudah.

B. Saran

1. Pengembangan fitur: Penelitian ini dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur baru yang lebih inovatif dan memudahkan pengguna, seperti integrasi dengan metode pembayaran yang lebih beragam dan pembuatan laporan penjualan yang lebih lengkap.
2. Pengujian: Untuk memastikan keamanan dan kinerja platform, perlu dilakukan pengujian yang menyeluruh sebelum diluncurkan ke publik. Pengujian dapat mencakup pengujian fungsional, pengujian keamanan, dan pengujian kinerja.
3. Penggunaan teknologi terbaru: Penelitian ini dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknologi terbaru seperti machine learning dan artificial intelligence untuk meningkatkan efisiensi dan keamanan platform.
4. Pemasaran: Setelah platform selesai dikembangkan, perlu dilakukan pemasaran yang efektif untuk meningkatkan awareness pengguna dan meningkatkan penjualan. Pemasaran dapat dilakukan melalui sosial media, email marketing, dan iklan online.
5. Peningkatan User Experience: User experience merupakan hal yang penting untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Penelitian ini dapat ditingkatkan dengan meningkatkan tampilan dan interaksi pengguna pada platform, serta memperbaiki navigasi pengguna.

REFERENSI

- [Tung, Khoe Yao, 1997. *Teknologi Jaringan Intranet*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- T. F. D. b. Farlex, “Definisi Situs web,” [Online]. Available: <http://www.thefreedictionary.com/Website>. [Diakses 20 Oktober 2019].
- K. Populer, “Pengertian Hyperlink, Fungsi Hyperlink, Contoh Hyperlink,” 6 January 2015. [Online]. Available: <http://www.mandalamaya.com/pengertian-hyperlink-fungsi-hyperlinkcontoh-hyperlink/>. [Diakses 20 Oktober 2019].
- M. D. Septa, “Jenis - Jenis Website,” 2 April 2014. [Online]. Available: <http://organix-digital.com/blog/read/jenis-jenis-website>. [Diakses 20 Oktober 2019].
- T. C. Almind dan P. Ingwersen, “Informetric Anlysis on The World Wide Web: Methodological Approaches to Webometrics,” *Journal of Documentation*, 1997.
- L. Bjerneborn dan P. Ingwersen (2004), “Toward a Basic Framework for Webometrics,” *Journal of The American Society for Information Science and Technology*.
- Thelwall, M. (2008). *Bibliometrics to Webometrics*. *Journal of Information Science*, Vol. 34, No. 4, pp. 605-621.
- Thelwall, M. (2009). *Introduction to Webometrics: Quantitative Web Research for the Social Sciences. Synthesis Lectures on Information Concepts, Retrieval, and Services*, Vol. 1, No. 1.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.