

Implementasi Sistem Informasi Webshop Menggunakan Codeigneter 3 (Studi Kasus Yhoophii Shop Palembang)

Rihhadatul Nabilah¹, Meilyana Winda Perdana², Zulhipni Reno Saputra Elsi³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Palembang, Indonesia.

¹rihhadatul17@gmail.com, ²meilyana_winda@um-palembang.ac.id, ³zulhipni_reno@um-palembang.ac.id



Histori Artikel:

Diajukan: 29 November 2023

Disetujui: 15 Desember 2023

Dipublikasi: 17 Desember 2023

Kata Kunci:

webshop; codeigneter 3; toko; metode *waterfall*;

Digital Transformation

Technology (Digitech) is an

Creative Commons License This work is licensed under a

Creative Commons Attribution-

NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Abstrak

Pada masa saat ini sistem sangat banyak digunakan di kalangan manusia untuk interaksi teknologi informasi yang sangat cepat berkembang, mulai dari penggunaan teknologi untuk pendidikan, bisnis, maupun geografis. Webshop saat ini banyak digunakan untuk melakukan pemesanan secara online tanpa harus datang ke tempat yang berbasis web. Penelitian ini dilakukan di salah satu toko online yang ada di Palembang untuk memenuhi kebutuhan digitalisasi. Metode yang digunakan pada perancangan maupun pengembangan yaitu metode *waterfall*, dengan sistem ini peneliti berharap bisa memenuhi kebutuhan digunakan dalam pemesanan online yang memudahkan pemesan untuk di era di mana kebutuhan serba online. Berdasarkan hasil penelitian pada toko Yhoophii Shop dalam proses pemesanan dan penjualan masih bersifat pasif sebatas melakukan penjualan di toko serta bersifat verbal dengan menawarkan produk dari mulut kemulut dan belum menggunakan teknologi yang berbentuk website. Dengan adanya *website* yhoophii shop ini dapat membantu toko dalam meningkatkan pemasaran produk dan toko dapat dikenal oleh masyarakat luas.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin modern dapat memberikan keuntungan bagi pengusaha untuk memasarkan jasa maupun produk untuk memperluas , pasar dengan jangkauan yang luas. penjualan produk dalam suatu daerah menjadi tidak efektif peran teknologi informasi dapat dilakukan dengan menggunakan media internet untuk melihat informasi produk, spesifikasi dan ketersediaan hingga transaksi secara online yang biasa di sebut e-commerce. Proses penjualan dilakukan secara langsung datang ke tempat untuk membeli produk berdampak pada kebutuhan biaya operasional tenaga dan waktu terlebih konsumen yang berada pada daerah yang melihat informasi ketersediaan produk yang akan dibeli , sehingga mengakibatkan kekecewaan pada toko ketika sampai produk yang diinginkan tidak tersedia (Kharisma, 2022)

Aplikasi penjualan online berbasis web merupakan salah satu teknologi informasi yang banyak digunakan toko maupun perusahaan besar hingga kecil, dengan menggunakan aplikasi penjualan berbasis web ini para pemilik usaha maupun toko dapat mudah mempromosikan produk mereka kepada konsumen dengan mudah dan terjangkau (Aryanata adiprdana & Kristoko Dwi Hartomo, 2021).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Anggraini Tahun 2020) yang berjudul Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter, dengan hasil penelitian sistem informasi penjualan yaitu tujuan dari penelitian ini memudahkan kinerja petugas dalam meningkatkan penjualan produk sepeda kepada konsumen sekaligus mempermudah petugas dalam pengelolaan data produk dan mempermudah proses pencatatan barang secara terkomputerisasi. Pengujian kelayakan sistem informasi penjualan telah berhasil diuji menggunakan teknik kuesinoner dan dikonversi berdasarkan kriteria kelayakan sistem. Beberapa hasil uji kelayakan sistem terhadap fungsional admin diperoleh nilai 100% atau layak dan fungsional konsumen diperoleh nilai 100% atau layak.

Hal yang sama juga di kemukan oleh (Irawan 2023) dengan judul penelitian Implementasi Sistem Informasi desa berbasis web menggunakan CodeIgniter, yang mengatakan dengan dirancang dan dibangunnya sistem informasi ini, maka tujuan dari penelitian mempermudah dalam menginformasikan suatu berita atau mendapatkan berita yang valid.

Yhoophii shop merupakan toko yang ada di JL. Jenderal Ahmad Yani, Depan Kampus Utama Universitas Bina Darma Plaju, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang yang berjualan beraneka ragam seperti baju ,sepatu dan keperluan lainnya, yhoophii shop saat ini membutuhkan media sebagai promosi keperluan produknya sehingga orang bisa melihat produk yang dijual dari mana saja dan kapan saja dan lebih memudahkan dalam pemasaran.

Dalam permasalahan tersebut , mendorong penulis untuk melakukan penelitian ini untuk membangun

website penjualan secara online untuk memperluas jangkauan pemasaran produk. agar konsumen dengan mudah mengakses setiap produk yang diperlukan ,supaya toko dalam penelitian ini dapat dikenal lebih luas sangat diharapkan untuk dapat mempermudah konsumen untuk tidak datang langsung ke toko untuk tidak datang langsung dalam membeli barang atau produk(Susilo & Kurniati, 2018).

Permasalahan yang dihadapi sekarang ini adalah bagaimana cara penjual bisa menjualkan berbagai produknya dengan cara mudah dan bisa diakses oleh masyarakat luas. Perbandingan dengan cara berjualan yang masih konvensional dengan era sekarang ini adalah kita dapat menjualkan barang-barang kita dengan cara lebih leluasa dan meringankan beban para pembeli, jika ingin memberi barang tidak perlu lagi datang ke toko tersebut. Oleh sebab itu sebaiknya para penjual dizaman sekarang ini sudah bisa menggunakan metode E-Commers, yang merupakan salah satu sistem yang banyak digunakan oleh orang-orang yang ingin berbelanja namun tidak ada waktu untuk membeli barang-barang secara langsung. Oleh sebab itu adanya toko online merupakan suatu terobosan tersendiri didalam ilmu teknologi. Dengan adanya sistem ini toko yhoophi shop akan lebih memudahkan secara pemasaran produk yang di pasarkan melalui sistem yang disediakan oleh peneliti untuk kebutuhan penjualan online.

STUDI LITERATUR

Pada penelitian beberapa studi literatur dalam perancangan sistem informasi web ini ,peneliti akan melampirkan studi literatur kebutuhan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Toko online merupakan komposisi penjualan konsumen bisa langsung membeli barang, jasa serta lainnya melalui penjual langsung dengan media perantara lewat sarana *web*(Johanes Fernande Andry, Edric Suryady, Malvin Adrianus, Kevin samuel, & Honni, 2023).
2. *Webshop* adalah komponen yang terdiri dari teks gambar maupun sehingga menarik untuk dikunjungi, *webshop* juga sebagai sarana penjualan yang memberikan kenyamanan, keamanan serta bagi pengguna(Dani feki kris koro, Achmad Daengs, Sugiharto, Rina dewi, & Harsono teguh santoso, 2023).
3. *Framework* kumpulan instruksi yang dikumpulkan dengan beragam *class* dan fungsi-fungsi. Dengan beberapa fungsi untuk memudahkan *development* dalam memanggilnya tanpa harus menuliskan *syntax* program yang sama berulang serta menghemat waktu pengerjaan(Aini, Anggraeni, 2023).
4. *Codeineter 3* adalah framework aplikasi web bersifat open source digunakan untuk membangun aplikasi php yang dinamis. Tujuannya untuk membangun pengembangan Codeigneter untuk mengerjakan aplikasi lebih cepat dibandingkan menulis semua kode dari nol(Aini et al., 2023).

METODE

Pengumpulan Data

Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2022 sampai dengan bulan Desember 2022, dilakukan di Toko Yhoophii Shop di JL. Jenderal Ahmad Yani, Depan Kampus Utama Universitas Bina Darma Plaju, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang. Metode penelitian yang dipakai adalah metode kualitatif. Dengan metode ini penulis langsung terjun kelapangan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dibutuhkan. Dalam waktu tersebut penulis berusaha mendapatkan informasi data yang dibutuhkan untuk merancang sistem informasi.

Pada tahap pengumpulan data, metode yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. pada penelitian observasi pada tempat Yhoophii shop yang bertempat di JL. Jenderal Ahmad Yani, Depan Kampus Utama Universitas Bina Darma Plaju, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang dilakukan beberapa wawancara terhadap owner untuk keperluan analisis kebutuhan sistem, serta studi pustaka yang bisa dicari pada google scholar dengan keyword: penjualan online berbasis web.

1. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide pokok gagasan melalui tanya jawab kepada seseorang sehingga dapat topik tertentu(Afrianingsih, Putri, & Munir, 2019).penulis telah melakukan metode wawancara ini kepada salah satu owner Yhoopii shop untuk memenuhi kebutuhan sistem nantinya.

2. Observasi

Observasi merupakan yaitu teknik pengumpulan data dengan cara terjun langsung untuk mencari dan mengumpulkan kebutuhan data tentang informasi yang nantinya akan dikelola(Nurelasari, 2020). metode observasi melibatkan berbagai rekap keadaan atau perilaku subjek yang ada di toko yhoophii shop di JL. Jenderal Ahmad Yani, Depan Kampus Utama Universitas Bina Darma Plaju, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah berupa setiap proses pembuktian yang didasarkan pada jenis sumber apapun baik itu terjadi bersifat tulisan, lisan, gambaran (Juliyanto, 2021). Dokumentasi ini diperoleh dari owner toko yhoophii shop guna keperluan pengumpulan data pada penelitian.

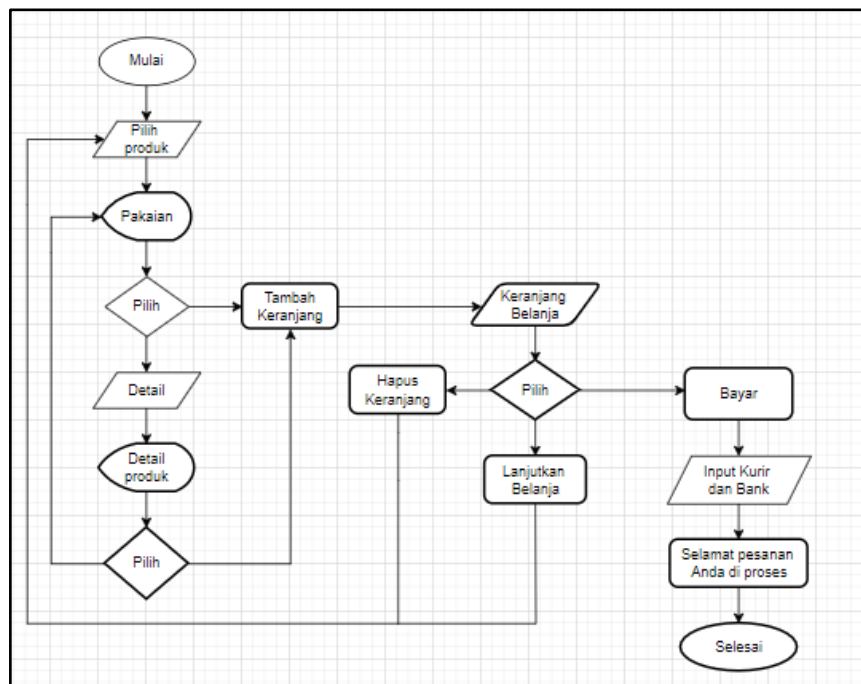
Pengembangan Sistem

Metode waterfall merupakan metode air terjun secara berurut sejajar dengan kata lain metode ini dilakukan secara bertahap (Yusa Rahman, 2021). Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan owner toko yhoophii shop guna memahami apa saja nantinya akan di implementasikan pada sistem.

- Kebutuhan analisis, ini diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna nantinya dan beberapa batasan perangkat lunak, informasi ini bisa dilakukan teknik pengumpulan data seperti wawancara dan observasi secara langsung ke toko yhoophii shop.
- Desain sistem, tahapan ini merupakan spesifikasi desain yang membantu dalam menentukan perangkat keras dan juga membantu mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.
- Pengkodean tahapan struktur kode merupakan pertama kali yang dikembangkan disebut juga unit kecil, yang bertugas dalam tahapan selanjutnya.
- Pengujian tahapan testing keseluruhan ataupun pengujian yang dikembangkan dan sudah diimplementasikan ke dalam sistem pengujian ini dilakukan secara bertahap masing-masing unit, setelah sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan dimanapun pada sistem.
- Pemeliharaan tahapan ini merupakan tahapan akhir dalam metode waterfall pemeliharaan ini untuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya, perbaikan implementasi unit ini sistem dan peningkatan performa pada sistem sebagai kebutuhan baru (Yusa Rahman, 2021).

Gambar Sistem yang Sedang Berjalan

Gambaran sistem yang sedang berjalan pada toko yhoophii shop plaju adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan gambar 4.1 Flowchart rancangan sistem dapat dijelaskan lebih rinci dibawah ini :

- Terdapat 2 awal pemulaian yaitu Admin dan Costumer. Admin bisa login dan pelanggan bisa melakukan registrasi terlebih dahulu, jika sudah melakukan registrasi pelanggan juga bisa melakukan login.
- Setelah itu admin akan diarahkan ke dashboard sedangkan costumer akan diarahkan ke dashboard user dimana pelanggan tersebut bisa melakukan pemesanan produk.
- Setelah pelanggan melakukan pemesanan, admin akan mengkonfirmasi pesanan tersebut.
- Admin bisa mengelola data barang, seperti stok barang, barang masuk, barang keluar, dan data transaksi.

HASIL

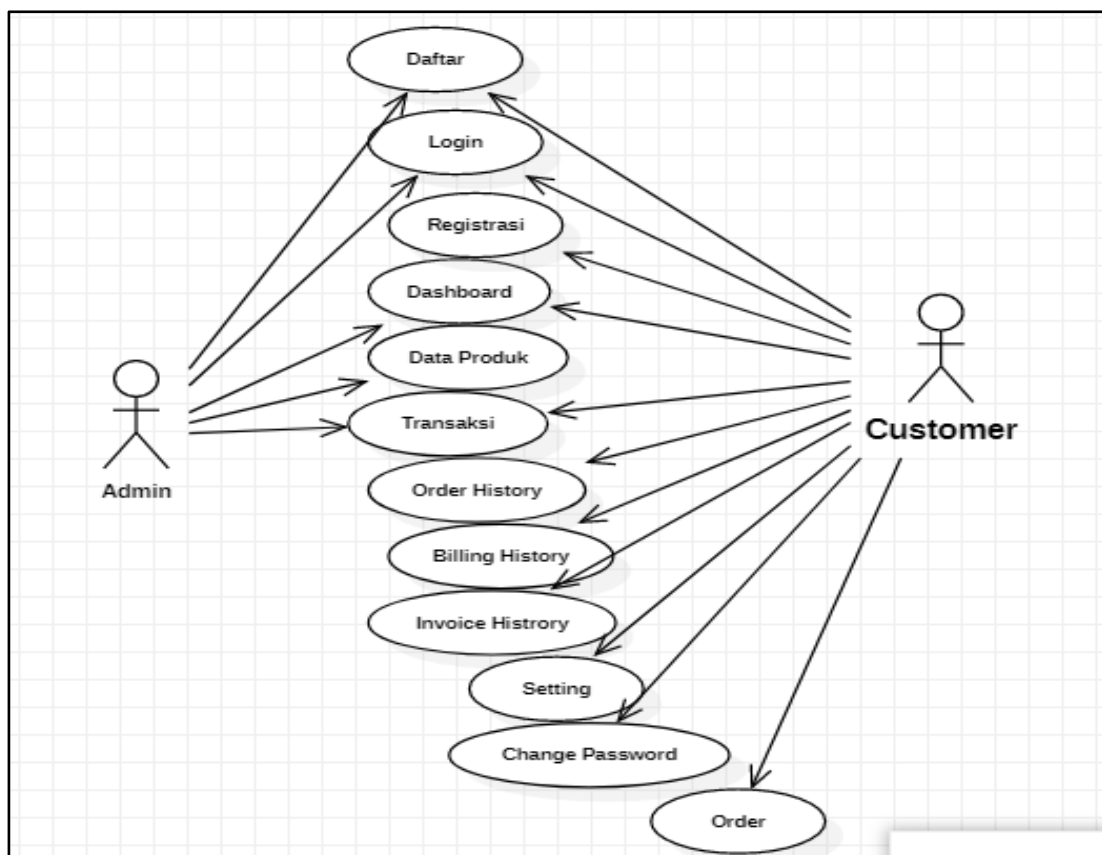
Metode yang digunakan oleh penulis dalam membuat sistem yang berjalan pada sistem informasi penjualan di Toko Yhoophii Shop menggunakan metode Waterfall merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan untuk perancangan secara menurun dalam proses rancangan sehingga bisa dievaluasi secara bertahap. dengan metode waterfall ini pengembang dapat berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

Waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan, sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap requirement. Model air terjun (waterfall) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support/maintenance).

Di tahap ini peneliti melakukan perancangan pemodelan alur diagram sistem untuk kebutuhan tahapan pengembangan sistem dengan visual bertahap. Tahapan ini dilakukan dengan merancang aktor sistem dan tahapan sebagai berikut : *UML (Unified Modeling Language), Use Case, Activity Diagram, Class diagram, Flowchart.*

1. Use Case Diagram

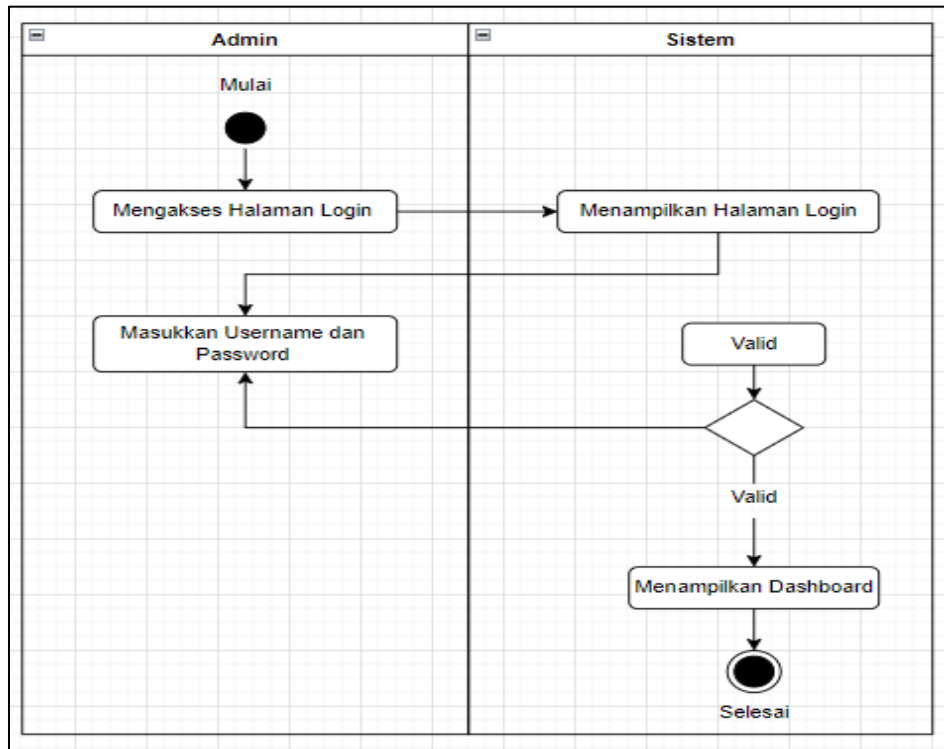
Diagram use case adalah alur pemodelan untuk kelakuan *behavior* sistem informasi yang akan dibuat use case mendeskripsikan sebuah interaksi antar aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Yunahar Herianto, 2018). Simbol berikut menjelaskan pengoperasian aplikasi, dapat dilihat pada **Gambar 2**.



Gambar 2. Use Case diagram

2. Activity Diagram

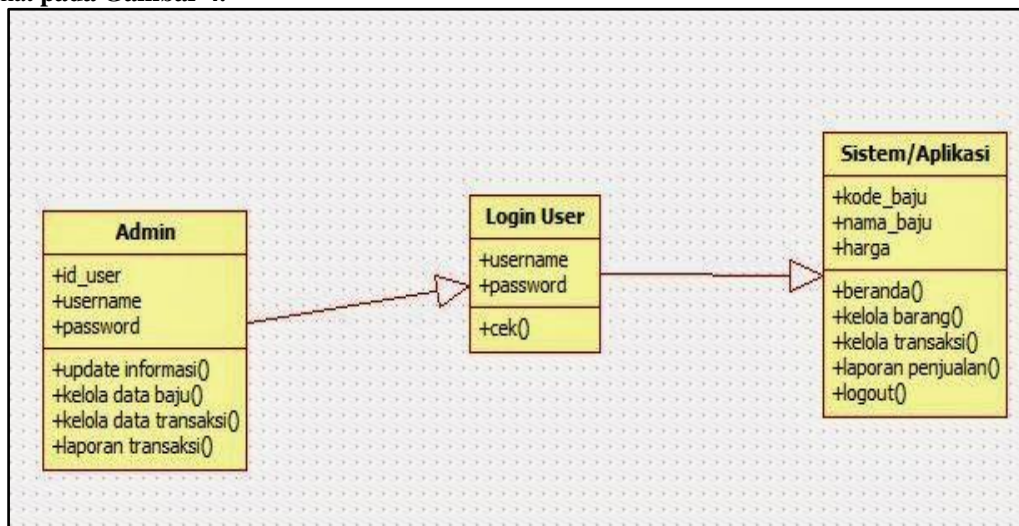
Activity diagram mendefinisikan dimana memodelkan workflow proses aktifitas dalam sebuah proses yang digambarkan pada media alur berjalan pemodelan (Nurfitriana, Apriliah, Ferliyanti, Basri, & Ratnawati, 2020). Dapat dilihat pada **Gambar 3**.



Gambar 3. Activity Diagram

3. Class Diagram

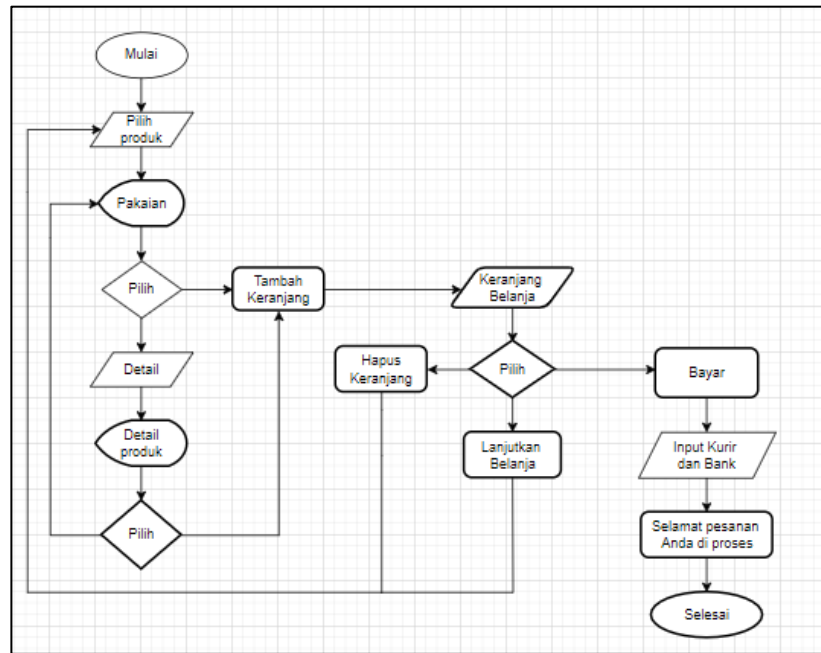
Class diagram merupakan model yang menggambarkan struktur dan fungsi-fungsi deskripsi untuk dapat menghubungkan antar class (Anggraini, Pasha, & Setiawan, 2020). Untuk field dan kolom dari entity bisa dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Class Diagram

4. Flowchart

Flowchart adalah diagram yang menunjukkan rangkaian secara alur pengendalian suatu algoritma yakni melaksanakan rangkaian secara logis dan sistematis (Saed Novendri et al., 2019). Bisa dilihat pada Gambar 5



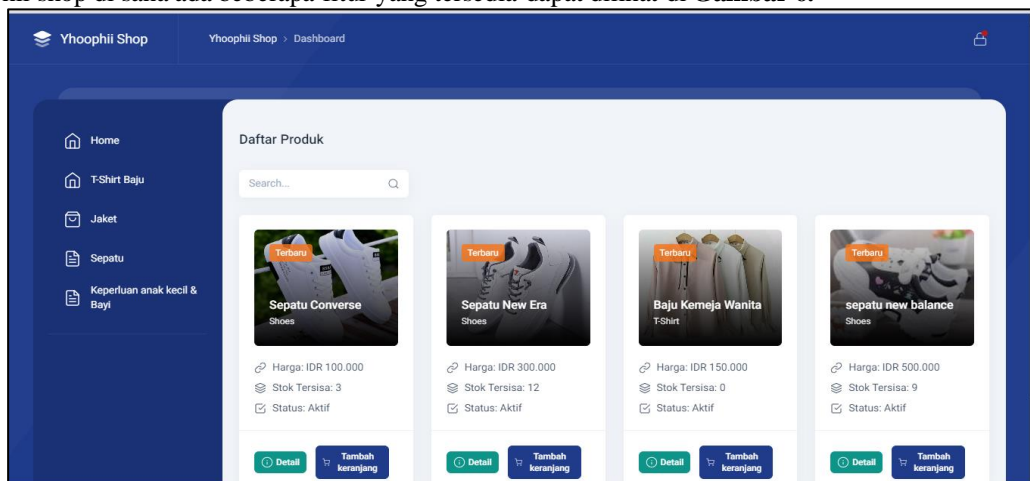
Gambar 5. flowchart

PEMBAHASAN

Implementasi sistem adalah proses yang telah diterapkan saat melakukan pembuatan sistem biasanya hasil ini akan banyak melalu proses seperti pengujian dan akan menuju ke pemeliharaan sistem berikut di bawah ini beberapa hasil implementasi dari penelitian ini:

a. Halaman Home

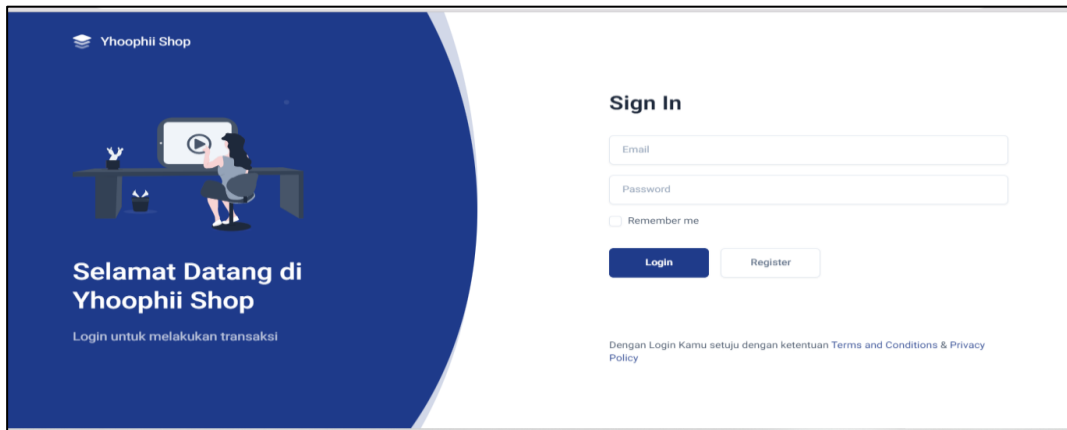
Halaman home landing page digunakan untuk mengakses tampilan awal ketika berhasil login dalam website yhoophii shop di sana ada beberapa fitur yang tersedia dapat dilihat di **Gambar 6**.



Gambar 6. Home

b. Halaman Login

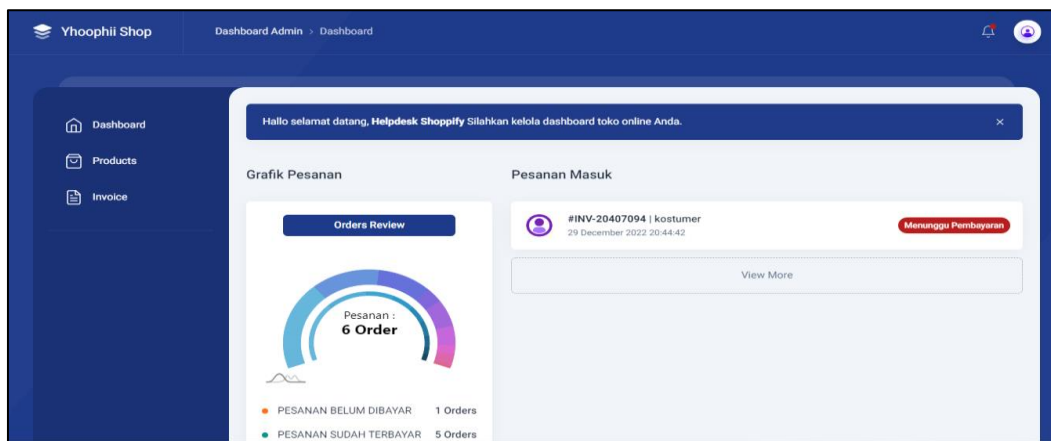
Halaman login digunakan untuk melakukan autentikasi masuk dalam website yang sudah terdaftar pada database website tersebut halaman login ini untuk jalur masuknya semua user, dapat dilihat pada **Gambar 7**.



Gambar 7. Login

c. Halaman Dashboard Admin

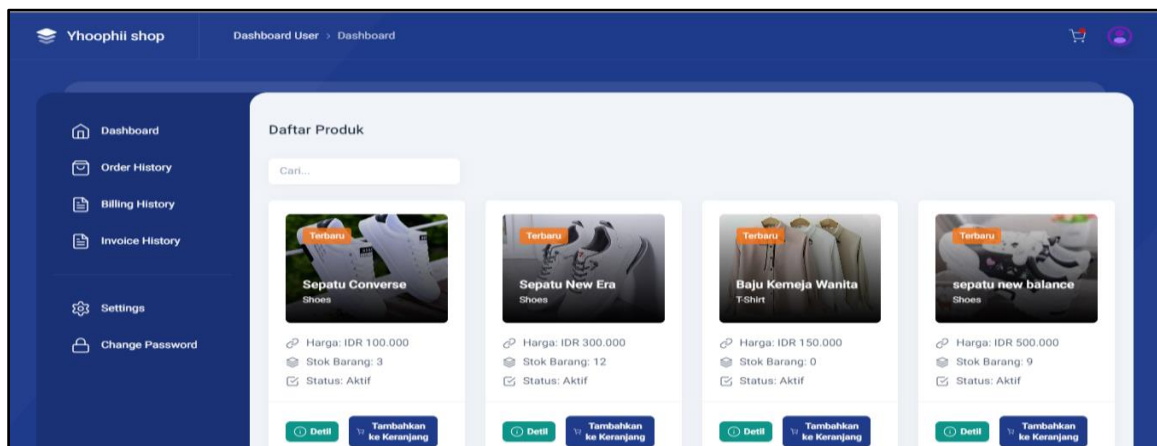
Halaman ini ketika admin berhasil login dan akan menampilkan informasi tentang order dan akun admin dan ada beberapa fitur lainnya. dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Admin

d. Halaman Dashboard Costumer

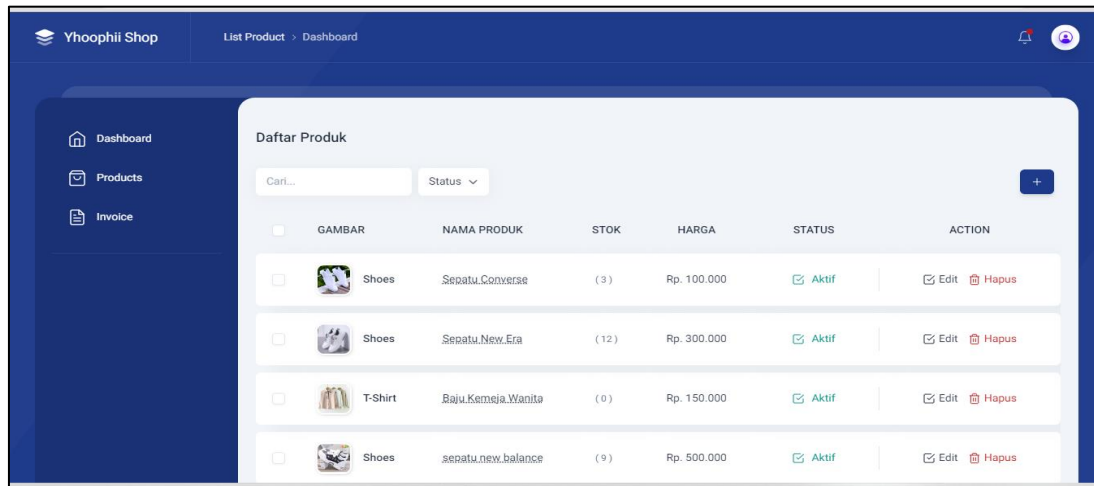
Halaman ini digunakan untuk costumer ketika berhasil login dan akan langsung menampilkan beberapa menu serta informasi produk yang telah promosikan di dalam website ,bisa dilihat pada Gambar 9.







Gambar 9. Costumer

e. Halaman Produk

Halaman ini dapat dilakukan oleh yang nantinya akan bisa menambah produk yang akan dipromosikan dalam website, di isi dapat dilihat seperti pada Gambar 10.



The screenshot shows a web dashboard for 'Yhoophii Shop'. The main content area is titled 'Daftar Produk' (Product List). It features a search bar and a status dropdown menu. Below these is a table with columns for 'GAMBAR' (Image), 'NAMA PRODUK' (Product Name), 'STOK' (Stock), 'HARGA' (Price), 'STATUS' (Status), and 'ACTION' (Actions). The table contains four rows of product data.

GAMBAR	NAMA PRODUK	STOK	HARGA	STATUS	ACTION
	Shoes - Sepatu Converse	(3)	Rp. 100.000	Aktif	Edit Hapus
	Shoes - Sepatu New Era	(12)	Rp. 300.000	Aktif	Edit Hapus
	T-Shirt - Baju Kemeja Wanita	(0)	Rp. 150.000	Aktif	Edit Hapus
	Shoes - sepatu new balance	(9)	Rp. 500.000	Aktif	Edit Hapus

Gambar 10. Produk

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan uraian hasil penelitian pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut : Pada toko Yhoophii Shop dalam proses pemesanan dan penjualan masih bersifat pasif sebatas melakukan penjualan di toko serta bersifat verbal dengan menawarkan produk dari mulut kemulut dan belum menggunakan teknologi yang berbentuk website. Dengan adanya website e-commerce ini dapat membantu toko dalam meningkatkan pemasaran produk dan toko dapat dikenal oleh masyarakat luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan berlangsung tanpa support owner, admin toko yhoophii palembang dan dosen pembimbing serta penguji Universitas Muhammadiyah Palembang. Terima kasih.

REFERENSI

- Afrianingsih, A., Putri, A. R., & Munir, M. M. (2019). Karakteristik huruf hijaiyah sebagai sarana pembelajaran baca tulis awal anak usia dini. *Online*, 5(2), 2581–0413.
- Aini, N., Anggraeni, D., Sistem Informasi, P., Royal Kisaran, S., & Sistem Komputer, P. (2023). JUTSI: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi pembangunan sistem informasi strategi crm dengan framework codeigniter pada laundry bang tris, 3(2), 89–96. doi:10.33330/jutsi.v3i2.2248
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem informasi penjualan sepeda berbasis web menggunakan framework codeigniter (studi kasus : orbit station). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 64–70. Retrieved from <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Aryanata adiprdana, & Kristoko Dwi Hartomo. (2021). Rancang bangun Aplikasi penjualan online berbasis web menggunakan metode scrum, 19(1), 161–172.
- Dani feki kris koro, Achmad Daengs, Sugiharto, RIna dewi, & Harsono teguh santoso. (2023). Pengaruh Online Shop Dan Harga Terhadap Minat Beli Barang Secara Online Pada Karyawan Toko Sinar Welisa Jaya Di Citraland Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Manajemen Dan Akutansi*, 2(2).
- Johanes Fernande Andry, Edric Suryady, Malvin Adrianus, Kevin samuel, & Honni. (2023). Analisis pengaruh kualitas webshop uniqlo terhadap kepuasan konsumen dengan menggunakan metode webqual 4.0 & importance performance analysis. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 9(1).
- Juliyanto, F. (2021). Rekayasa aplikasi manajemen e-filling dokumen surat pada pt alp (atosim lampung pelayaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 43–49. Retrieved from <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Kharisma, D. (2022). Aplikasi e-commerce untuk pemesanan sparepart motor berbasis web menggunakan framework codeigniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(1), 83–89. Retrieved from <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Nurelasari, E. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada Sekolah Menengah Pertama Berbasis Web. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 9(1), 67–73. doi:10.34010/komputika.v9i1.2243
- Nurfitriana, E., Apriliah, W., Ferliyanti, H., Basri, H., & Ratnawati, R. (2020). Implementasi Model Waterfall Dalam Sistem Informasi Akuntansi Piutang Jasa Penyewaan Kendaraan Pada PT. TRICIPTA SWADAYA

- KARAWANG. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(1), 36–45. doi:10.35969/interkom.v15i1.66
- Saed Novendri, M., Saputra, A., Firman, C. E., Manajemen Informatika, J., Dumai, A., Informatika, J. T., ... Kode, D.-. (2019). *Aplikasi Inventaris Barang Pada Mts Nurul Islam Dumai Menggunakan Php Dan Mysql*.
- Susilo, M., & Kurniati, R. (2018). *Rancang bangun website toko online menggunakan metode waterfall* (vol. 2).
- Yunahar Herianto. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis web pada PT.APM Rent Car, 2(2).
- Yusa Rahman, F. (2021). *Penerapan metode waterfall pada aplikasi laundry berbasis web*. *Technologia* (Vol. 12).