

Kode>Nama Rumpun Ilmu: 123/Ilmu Komputer

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**Membangun E-Commerce untuk Meningkatkan Jaringan  
Pemasaran Kerajinan Kain Khas Palembang  
(Studi Kasus Pertokoan Pasar 16 Ilir baru Komplek Ilir Barat Permai)**

**Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun**

**Ketua/Anggota TIM**

**Siti Sa'uda, S.Kom., M.Kom.**

**Helda Yudiastuti, M.Kom**

**NIDN : 0211118601**

**NIDN : 0207077701**

**UNIVERSITAS BINA DARMA  
Nopember 2015**

#### HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Membangun E-Commerce untuk Meningkatkan Jaringan Pemasaran Kerajinan Kain Khas Palembang (Studi Kasus Pertokoan Pasar 16 Ilir baru Komplek Ilir Barat Permai)

**Peneliti/Pelaksana**

Nama Lengkap : SITI SAUDA M.Kom.  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Darma  
NIDN : 0211118601  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli  
Program Studi : Teknik Informatika  
Nomor HP : 08994378733  
Alamat surel (e-mail) : sitisauda@mail.binadarma.ac.id

**Anggota (1)**

Nama Lengkap : HELDA YUDIASTUTI M.Kom.  
NIDN : 0207077701  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Darma  
Institusi Mitra (jika ada) : -  
Nama Institusi Mitra : -  
Alamat : -  
Penanggung Jawab : -  
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun  
Biaya Tahun Berjalan : Rp 13.000.000,00  
Biaya Keseluruhan : Rp 13.370.000,00

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



(M. Izzah Herumulyanti, S.T.,M.M.,Ph.D)  
NIP/NIK 990109088

Palembang, 7 - 11 - 2015  
Ketua,



(SITI SAUDA M.Kom.)  
NIP/NIK 110103320

Menyetujui,  
Ketua Lembaga Penelitian



(Ir. Erna Yuliyati, M.T., Ph.D)  
NIP/NIK 13090987/0228076701

## **RINGKASAN**

*Penelitian ini dilakukan pada industri kerajinan kain khas Palembang menerapkan sebuah solusi teknologi informasi untuk sistem pemasaran dengan memanfaatkan e-commerce yang belum digunakan oleh para pedagang di pertokoan pasar 16 ilir baru komplek ilir barat permai. Hal ini dikarenakan masih terbatasnya pengetahuan mereka mengenai teknologi informasi, dan juga sistem pemasaran yang mereka lakukan masih secara konvensional yaitu dengan menjual langsung ke konsumen yang datang ke toko mereka. Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah metode Web Engineering, metode ini sangat cocok digunakan dalam penelitian ini karena penelitian ini menggunakan CMS Prestashop. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan sebuah website e-commerce kelompok pedagang kain khas Palembang di Komplek pertokoan Ilir Barat Permai sebagai upaya untuk meningkatkan pemasaran dan penjualan. sistem e-commerce ini lebih memudahkan dalam mengelola toko online yang didalamnya terdapat beberapa fasilitas pengelolaan produk, melayani penjualan, dan dapat melakukan promosi produk yang terhubung langsung dengan media facebook, twitter, blog, google serta memberikan fasilitas untuk optimalisasi halaman web dengan menggunakan teknologi SEO (Search Engine Optimization).*

**Kata Kunci :** *Kerajinan, Kain, PrestaShop, e-commerce, web engineering, CMS*

## **PRAKATA**

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan akhir penelitian dosen Pemula ini yang berjudul : ”Membangun *E-Commerce* untuk Meningkatkan Jaringan Pemasaran Kain Khas Palembang” ini.

Dalam penyusunan laporan akhir penelitian dosen Pemula ini , berbagai pihak telah banyak memberikan dorongan, menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga laporan akhir penelitian ini dapat diselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Laporan akhir Penelitian ini masih banyak kekurangan, oleh karenanya kritik dan saran sangat penulis harapkan guna menyempurnakan penulisan.

Akhir kata peneliti mengucapkan banyak terima kasih dan semoga penelitian ini dapat berguna bagi kita semua.

Palembang, Nopember 2015

Tim Peneliti,

## DAFTAR ISI

|  |           |
|--|-----------|
| HALAMAN SAMPUL .....                             | i         |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                         | ii        |
| RINGKASAN .....                                  | iii       |
| PRAKATA .....                                    | iv        |
| DAFTAR ISI .....                                 | v         |
| DAFTAR TABEL.....                                | vi        |
| DAFTAR GAMBAR.....                               | vii       |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                            | viii      |
| <br>   |           |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>                    | <b>1</b>  |
| 1.1 Latar Belakang.....                          | 1         |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                         | 3         |
| 1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....                | 3         |
| <br>   |           |
| <b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>               | <b>4</b>  |
| 2.1 Penjualan.....                               | 4         |
| 2.2 Kerajinan Kain Khas Palembang.....           | 4         |
| 2.3 MySql.....                                   | 7         |
| 2.4 Database .....                               | 8         |
| 2.5 Prestashop .....                             | 8         |
| 2.6 E-Commerce .....                             | 9         |
| 2.7 CMS (Content Management System) .....        | 10        |
| <br>   |           |
| <b>BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....</b> | <b>12</b> |
| 3.1 Tujuan Penelitian .....                      | 12        |
| 3.2 Manfaat penelitian.....                      | 12        |
| <br>   |           |
| <b>BAB 4 METODE PENELITIAN .....</b>             | <b>13</b> |
| 4.1 Bentuk Penelitian.....                       | 13        |
| 4.2 Lokasi Penelitian.....                       | 13        |
| 4.3 Teknik Pengumpulan Data .....                | 14        |
| 4.4 Metode Pengembangan Sistem.....              | 15        |
| <br>   |           |
| <b>BAB 5 HASIL YANG DICAPAI .....</b>            | <b>18</b> |
| 5.1 Customer Communication.....                  | 20        |
| 5.2 Identifikasi Pelaku Bisnis .....             | 20        |
| 5.3 Analisis .....                               | 21        |
| 5.4 Perancangan.....                             | 22        |
| 5.5 Construction.....                            | 23        |
| <br>   |           |
| <b>BAB 6 RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA.....</b>     | <b>28</b> |
| <b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                | <b>29</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Tabel 5.1 Identifikasi Aktor Bisnis .....</b> | <b>20</b> |
|--|-----------|

## DAFTAR GAMBAR

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Gambar 4.1 Tahapan Rekayasa Web.....</b>                          | <b>15</b> |
| <b>Gambar 5.1 Use Case Diagram e-Commerce kain khas Palembang ..</b> | <b>21</b> |
| <b>Gambar 5.2 Sequence Diagram e-Commerce kain khas Palembang..</b>  | <b>22</b> |
| <b>Gambar 5.3 Class Diagram e-Commerce kain khas Palembang.....</b>  | <b>23</b> |
| <b>Gambar 5.4 Tampilan Halaman menu utama .....</b>                  | <b>24</b> |
| <b>Gambar 5.5 Tampilan Halaman Login .....</b>                       | <b>25</b> |
| <b>Gambar 5.6 Tampilan Halaman Toko .....</b>                        | <b>26</b> |
| <b>Gambar 5.7 Tampilan Halaman Belanja.....</b>                      | <b>28</b> |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Internet merupakan suatu cara yang digunakan sebagai wadah untuk aplikasi bisnis yang lebih luas, dengan internet dapat memperluas perusahaan untuk berkomunikasi dan meningkatkan kemampuan perusahaan untuk saling berbagi informasi (Nugroho, 2006). Tujuan menggunakan media internet adalah agar dapat membantu dalam memberikan pengenalan produk secara tepat yang tidak terbatas ruang dan waktu.

Saat ini, penggunaan teknologi informasi sangat dibutuhkan oleh semua tingkat usaha, mulai dari usaha yang besar sampai tingkat Usaha Kecil Menengah (UKM). UKM saat ini sangat memerlukan perhatian yang khusus dari pemerintah, khususnya dalam hal pemasaran produk. Dengan didukung informasi yang akurat diharapkan dapat terjadi *link* bisnis yang terarah antara pelaku UKM dengan jaringan pasar. Pasar 16 ilir baru komplek ilir barat permai adalah sebuah kawasan pertokoan di Palembang yang merupakan salah satu sentranya penjualan kerajinan kain khas Palembang. Kain khas Palembang merupakan salah satu kerajinan unggulan yang mempunyai prospek yang cukup bagus untuk dikembangkan di masa mendatang. Hal ini dikarenakan selain sudah mempunyai potensi pasar yang cukup bagus juga didukung dengan tenaga terampil yang cukup banyak.

Pemasaran kain khas Palembang belum bisa menyamai kain-kain khas Jawa. Sebenarnya bukan karena tidak dapat bersaing, tapi karena kurangnya strategi pemasaran yang tepat.



Dalam perkembangannya usaha industri kecil ini memiliki keterbatasan dalam berbagai hal, diantaranya keterbatasan dalam hal mengakses informasi pasar, masih keterbatasan menjangkau pasar, keterbatasan jejaring kerja, dan belum tersedianya fasilitas komputer dan masih awamnya tentang teknologi informasi. Untuk itu diperlukan upaya untuk meningkatkan akses pedagang pada informasi pasar dan jejaring usaha agar penjualan dan daya saingnya meningkat. Oleh karena itu menuntut adanya peran dan partisipasi berbagai pihak dan kalangan perguruan tinggi untuk membantu dan memfasilitasi akses informasi bagi para pedagang. Dari berbagai kendala tersebut mengakibatkan usaha penjualan kain Khas Palembang belum berkembang dengan baik. Dengan kondisi usaha yang dialami oleh usaha ini memerlukan sentuhan dari berbagai pihak agar terjadi pengembangan usaha yang signifikan. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan suatu penelitian mengenai perancangan sistem informasi manajemen pemasaran, yaitu dengan menggunakan *e-commerce* yang dapat mendukung pemasaran dan pengenalan produk kepada masyarakat di dalam maupun luar negeri.

*E-Commerce* merupakan suatu proses jual beli barang atau jasa menggunakan *web* pada media internet (Shim, Qureshi, Siegel, 2000). Adapun *software* yang digunakan adalah CMS (*Content Management System*) *Prestashop* yang merupakan *software e-commerce* yang bersifat *free open source* yang dibuat dengan menggunakan PHP dan MySQL. *Prestashop* mempunyai fitur-fitur yang cukup lengkap, mudah dipahami, sederhana, siap pakai, bisa di-*install* dengan mudah dalam *web hosting*, dan gratis (Pujohastomo, 2011).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengambil penelitian mengenai *e-commerce* dengan judul penelitian “Membangun *e-Commerce* untuk

meningkatkan Jaringan Pemasaran Kerajinan kain Khas Palembang (Studi Kasus Pertokoan Pasar 16 Ilir Baru Komplek Ilir Barat Permai)''.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membangun Sistem Informasi Pemasaran berbasis *e-commerce* bagi pedagang kain khas Palembang di Pertokoan Pasar 16 Ilir baru Komplek Ilir Barat Permai ?
2. Bagaimana membuat model pemasaran di internet / *e-commerce* untuk mendukung penjualan kain khas Palembang?

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian dibatasi dengan cakupan sebagai berikut:

1. Penyajian informasi penjualan meliputi informasi jenis produk dengan fasilitas informasi pemesanan, konfirmasi pembayaran dan produk.
2. Program yang digunakan untuk perancangan website adalah Prestashop.
3. Proses order barang ditampilkan pada web hanya sampai dengan proses pembayaran yang dilakukan oleh konsumen.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penjualan**

(Manullang, 2002:208), penjualan adalah suatu sistem kegiatan bisnis secara total yang dirancang sedemikian rupa untuk merencanakan jenis barang yang dijual, menetapkan harga, promosi dan mendistribusikan barang-barang dan jasa yang dapat memuaskan konsumen.

Sedangkan definisi penjualan menurut Mulyadi (2008:202), “Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli.”

Berdasarkan dua definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah kegiatan bisnis guna mendistribusikan barang atau jasa kepada konsumen dengan harapan akan memperoleh laba.

#### **2.2 Kerajinan Kain Khas Palembang**

Berikut merupakan jenis-jenis kerajinan kain khas Palembang, yaitu :

##### **1. Sewet Songket**

Sewet Songket adalah kain yang biasanya dipakai atau dikenakan sebagai pembalut bagian bawah pakaian wanita. Biasanya sewet ini berteman dengan kemben atau selendang. Bahan Sewet Songket ini ditenun secara teliti dengan menggunakan benang. Ciri khas songket Palembang terletak pada kehalusan dan keanggunannya sangat menonjol serta

motifnya tidak sama dengan motif kain songket daerah lain. Oleh karena itu sewet songket ini dibuat dengan bahan yang halus dan seni yang tinggi, maka harganya cukup mahal. Biasanya dipakai pada waktu tertentu pada saat perayaan perkawinan.

Pakaian Songket lengkap dan dikenakan oleh penganten, biasanya dengan Aesan Gede (kebesaran), Aesan Penganggon (paksangko), Aesan Selendang mantri, Aesan Gandek (gandik) dan sebagainya.

Macam-macam Kain Songket :

1. Songket benang mas Lepus dan warna warni
2. Songket benang mas Lepus biasa
3. Songket benang mas Lepus Jando Beraes
4. Songket benang Jando Penganten
5. Songket benang emas Bungo Inten
6. Songket benang emas Tretes Midar atau Bidar
7. Songket benang emas Pulir Biru
8. Songket benang emas Kembang Siku Hijau
9. Songket benang emas Bungo Cino
10. Songket benang emas Pacik
11. Songket benang emas Cukitan

## **2. Sewet Tajung**

Sewet Tajung adalah kain yang khusus dipakai untuk laki-laki. Kalau wanita ada kain Tajung khususnya pula yang disebut dengan kain Tajung Blongsong. Sedangkan kain Tajung khusus untuk pria adalah yang disebut dengan Gebeng dan ada lagi yang disebut dengan Tajung Rumpak atau Tajung Bumpak. Sewet Tajung ini dalam pembuatannya memakai benang emas walau tak penuh.

Macam-macam Sewet Tajung adalah:

1. Limar
2. Limar Patut
3. Petak-petak berwarna
4. Geribik
5. Belongsong

### **3. Sewet Pelangi dan Jumputan**

Kain Pelangi ini sangat beraneka ragam dan sangat indah. Bahannyapun dari benang kain sutra serta cat khusus yang tidak luntur. Pembuatannya tetap secara tradisional.

Sewet Pelangi permukaannya licin dan halus serta bisa dikepal dengan tangan sedangkan kain atau sewet jumputan itu bunga-bunganya tampak seperti dijemput-jemput dengan benang sewaktu perebusan sehingga selesainya menjadi indah dan bagus.

### **4. Sewet Peradan**

Sewet peradan disebut juga Sewet Prada. Kain yang sudah jadi kemudian di Prada dengan cat emas yang khusus untuk mengecat kain. Biasanya kain yang di Prada adalah kain yang bagus baik bahan maupun motifnya.

### **5. Sewet Batik Palembang**

Selain kain-kain yang disebut diatas ada juga kain Batik. Batik Palembang mempunyai ciri khusus dengan motif yang halus dan warnanya yang manggis. Sewet Batik Palembang yang terkenal adalah Sewet Batik Jupri dan Batik Lasem.

(<http://kominfo.palembang.go.id/?nmodul=halaman&judul=kerajinan-khas-palembang>)

## 2.3 MySQL

Menurut Peranginangin (2006:381) *MySQL* merupakan suatu *Relational database management system* (RDBMS) yang mendukung *database* yang terdiri dari sekumpulan relasi atau tabel.

MySQL adalah sebuah sistem manajemen database relasi (*relational database management system*) yang bersifat open source. (Arbie, 2004: 5) MySQL merupakan buah pikiran dari Michael “Monty” Widenius, David Axmark dan Allan Larson yang di mulai tahun 1995. Mereka bertiga kemudian mendirikan perusahaan bernama MySQL AB di Swedia.

Pengertian MySQL menurut MySQL manual adalah sebuah *open source software database SQL* (*Search Query Language*) yang menangani sistem manajemen database dan sistem manajemen database relational. MySQL adalah *open source software* yang dibuat oleh sebuah perusahaan Swedia yaitu MySQL AB. MySQL mempunyai fitur-fitur yang sangat mudah dipelajari bagi para penggunanya dan dikembangkan untuk menangani database yang besar dengan waktu yang lebih singkat. Kecepatan, konektivitas dan keamanannya yang lebih baik membuat MySQL sangat dibutuhkan untuk mengakses database di internet.

MySQL versi 1.0 di rilis pada Mei 1996 dan penggunaannya hanya terbatas di kalangan perusahaan saja. Barulah pada bulan Oktober 1996, MySQL versi 3.11.0 di rilis ke masyarakat luas. MySQL menggunakan bahasa standar SQL (*Structure Query Language*) sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. MySQL memiliki kinerja, kecepatan proses dan ketangguhan yang tidak kalah dibanding database-database besar lainnya yang komersil seperti ORACLE, Sybase, Unify dan sebagainya. MySQL dapat berjalan di atas banyak sistem operasi seperti Linux, Windows, Solaris, FreeBSD, Mac

OS X, dan lain sebagainya.

## **2.4 Database**

Basis data (*Database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Basis data dimaksudkan untuk mengatasi *problem* pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas. (Fatta, 2007:254)

## **2.5 Prestashop**

Prestashop merupakan salah satu CMS toko online gratis yang mulai banyak digunakan saat ini. Disamping karena kemudahan instalasi dan penggunaannya, disertai juga dengan fitur-fitur lengkap untuk keperluan toko online. Adapun dari segi tampilan disediakan banyak template cantik yang bisa digonta-ganti, serta interaktifitas tinggi menggunakan teknologi AJAX, dan dukungan Bahasa Indonesia.

Beberapa fitur unggulan Prestashop, diantaranya: Newsletter. Program Afiliasi. Customer Review. Cash on Delivery. Mendukung Produk Digital untuk Jualan Software dan E-book. Pembuatan Kategori dan Sub-kategori Tak Terbatas. Mendukung Kombinasi Beberapa Produk dan Variasi Kapasitas. Penggunaan Voucher Diskon yang Bisa diberikan Kepada Konsumen Tertentu. Mendukung Diskon untuk Pembelian Jumlah Tertentu. Faktur dan Laporan Berbentuk PDF. Metode Pembayaran bisa Melalui Transfer, Kartu Kredit, dan Paypal. Dan sebagainya.(Pujohastomo,Hanung. 2011).

## **2.6 E-Commerce**

Definisi dari *e-commerce* sangat beragam, tergantung dari pemanfaatannya.

*Association for Electronic Commerce* secara sederhana mendefinisikan *e-commerce* sebagai mekanisme bisnis secara elektronik. Kemudian *commerceNet*, sebuah konsorsium industri, memberikan definisi lain, yaitu penggunaan jejaring komputer sebagai sarana penciptaan bisnis. Tidak cukup dengan hal tersebut, *commerceNet* menambahkan bahwa dalam *e-commerce* terjadi proses jual beli jasa atau produk antara dua belah pihak melalui internet atau pertukaran dan distribusi informasi antara dua pihak dalam suatu perusahaan dengan menggunakan internet.

Sementara Amir Hartman dalam bukunya “*Net-Ready*” (Hartman, 2000) secara terperinci menjelaskan *e-commerce* sebagai suatu jenis dari mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis

individu dengan menggunakan internet sebagai medium pertukaran barang atau jasa baik antara dua buah institusi (*B-to-B*) maupun antar institusi dan konsumen langsung (*B-to-C*) (Indrajit, 2001). Di luar semua definisi diatas, *e-commerce* memiliki beberapa karakteristik antara lain:

- a. Terjadi transaksi antara dua belah pihak;
- b. Adanya pertukaran barang, jasa, atau informasi;
- c. Internet merupakan medium dalam proses atau mekanisme perdagangan tersebut.

Dari karakteristik tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya *e-commerce* merupakan dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi, sehingga secara signifikan merubah cara manusia berinteraksi dengan lingkungannya, terutama dalam mekanisme perdagangan.

Pada dasarnya dalam dunia bisnis yang biasa terjalin oleh sebuah perusahaan terdapat 4 jenis relasi di dalamnya (Fingar, 2000), yaitu:

- a. Relasi dengan pemasok (Supplier);
- b. Relasi dengan distributor;
- c. Relasi dengan rekanan (Partner);
- d. Relasi dengan konsumen (Customer). (Indrajit, 2001)

## **2.7 CMS (*Content Management System*)**

Sistem manajemen konten atau *Content Management System* disingkat



CMS (Ann Rockley, Pamela Kostur, Steve Manning, 2003), adalah perangkat lunak yang memungkinkan seseorang untuk menambahkan dan/atau memanipulasi (mengubah) isi dari suatu situs web. Umumnya, sebuah CMS (*Content Management System*) terdiri dari dua elemen:

- a. aplikasi manajemen isi (*Content Management Application, CMA*)
- b. aplikasi pengiriman isi (*Content Delivery Application, CDA*)

Elemen CMA memungkinkan pengelola konten yang mungkin tidak memiliki pengetahuan mengenai HTML untuk mengelola pembuatan, perubahan, dan penghapusan isi dari suatu situs web tanpa perlu memiliki keahlian sebagai seorang *webmaster*. Elemen CDA menggunakan dan menghimpun informasi-informasi yang sebelumnya telah ditambah, dikurangi atau diubah oleh pemilik situs web untuk memperbaharui situs web tersebut. Kemampuan atau fitur dari sebuah sistem CMS berbeda-beda. Walaupun begitu, kebanyakan dari perangkat lunak ini memiliki fitur publikasi berbasis *Web*, manajemen format, kontrol revisi, pembuatan indeks, pencarian, dan pengarsipan.

CMS merupakan situs web yang menerapkan sistem ini berorientasi terhadap konten. Sudah bukan merupakan kendala yang berarti bagi manajemen atau humas suatu perusahaan/institusi/organisasi untuk memperbaharui situs webnya. Dengan hak akses dan otoritas masing-masing, setiap bagian dari perusahaan/institusi/organisasi dapat memberikan kontribusinya kedalam website tanpa prosedur yang sulit.

Pada umumnya sebuah CMS memiliki 2 bagian kategori yaitu bagian *Front-end* dan *Back-end*. Kecanggihan dan fitur masing-masing CMS bergantung pada CMS yang digunakan. Penggunaan sistem hirarki pengguna yang diterapkan CMS dalam hak aksesnya pun sangat bervariasi sesuai CMS masing-masing. Mulai dari level akses user anggota yang hanya dapat mengirimkan data tertentu berupa komentar, kemudian editor yang dapat mengirimkan suatu artikel/berita (untuk CMS yang menyediakan fasilitas ini), hingga level administrator yang dapat melakukan semua fitur yang ada.

## **BAB III**

### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **3.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan suatu cara untuk mengetahui apakah penelitian ini sudah terlaksana dengan baik atau belum, adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun *e-commerce* untuk meningkatkan jaringan pemasaran kerajinan kain khas Palembang pada kelompok pedagang di pertokoan pasar 16 ilir baru kompleks ilir barat permai.

#### **3.2. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah :

1. Mengasilkan *e-commerce* untuk meningkatkan jaringan pemasaran kerajinan kain khas Palembang pada kelompok pedagang di pertokoan pasar 16 ilir baru kompleks ilir barat permai.
2. E-commerce ini akan memberikan layanan kepada para pedagang kain kerajinan khas Palembang yang memberikan kemudahan dalam mengelola toko online yang di dalamnya terdapat fasilitas pengelolaan produk, melayani penjualan dan melakukan promosi produk terhubung langsung di *facebook, twitter, blog, google+* serta memberikan fasilitas untuk optimalisasi halaman web dengan menggunakan teknologi SEO (*search engine optimization*) sehingga produk akan lebih dikenal luas karena *page range* akan naik di mesin pencari seperti google, yahoo, bing dan lainnya.

## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

#### **4.1 Bentuk Penelitian**

Penulis dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Menurut Moh. Nazir, Ph. D (2005:54), metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Dalam metode deskriptif, peneliti bisa saja membandingkan fenomena-fenomena tertentu sehingga merupakan suatu studi komparatif. Adakalanya peneliti mengadakan klasifikasi, serta penelitian terhadap fenomena-fenomena dengan menetapkan suatu standar atau suatu norma tertentu, sehingga banyak ahli menamakan metode deskriptif ini dengan nama survei normatif (*normative survey*). Dengan metode deskriptif ini juga diselidiki kedudukan (*status*) fenomena atau faktor dan melihat hubungan antara satu faktor dengan faktor yang lain, karena metode deskriptif juga dinamakan studi status (*status study*).

#### **4.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada Pertokoan Pasar 16 Ilir Baru Komplek Ilir Barat Permai. Sedangkan yang menjadi objek pada penelitian ini adalah Pedagang kain khas Palembang di Pertokoan Pasar 16 Ilir Baru Komplek Ilir Barat Permai.

### 4.3 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

#### a. Data Primer

Data primer yaitu data yang dikumpulkan peneliti langsung dari sumbernya melalui metode :

##### 1. Observasi

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada Pedagang di pertokoan pasar 16 ilir baru kompleks ilir barat permai.

##### 1. Wawancara

Yaitu melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak *intern* perusahaan yang mempunyai wewenang untuk memberikan informasi, dalam hal ini penulis bertanya kepada para pedagang.

#### b. Data Sekunder

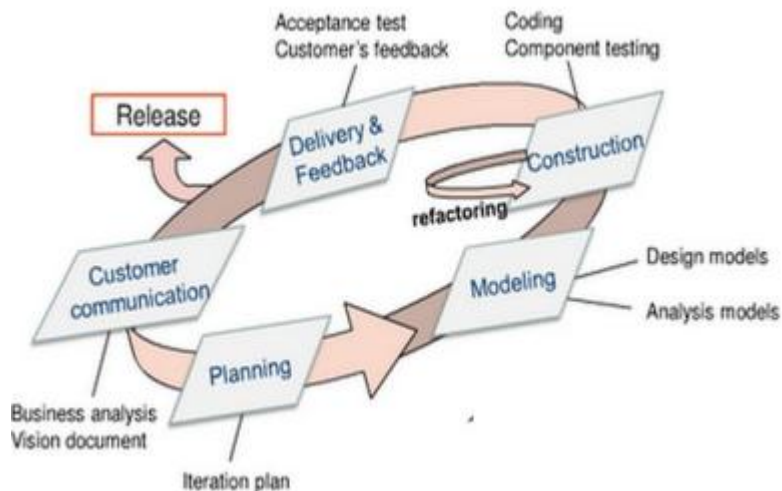
Data Sekunder yaitu metode pengumpulan data yang di lakukan secara tidak langsung dimana data diperoleh dari mempelajari buku-buku, sumber lain dan instansi-instansi yang berhubungan dengan penelitian ini.

Cara yang di gunakan untuk pengumpulan data sekunder adalah sebagai berikut :

- a. Dokumentasi, penulis menggunakan data-data keadaan umum dari Pedagang di pertokoan pasar 16 ilir baru kompleks ilir barat permai dan semua data-data yang berhubungan dengan tampilan halaman aplikasi nantinya yang akan dibangun supaya lebih jelas untuk dimengerti oleh pemakai.
- b. Study *Literatur*, dengan membaca dan mempelajari semua buku yang berkaitan dengan penulisan penelitian.

### 4.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan Dalam membangun *e-commerce* untuk sentra penjualan kain khas Palembang dikomplek pertokoan ilir barat permai ini adalah metode rekayasa web (*Web Engineering*) (Pressman, 2005) . Metode rekayasa web terdiri dari beberapa tahap seperti terlihat pada Gambar di bawah ini :



**Gambar 4.1** : Tahapan rekayasa web (Pressman, 2005)

Tahapan *Web Engineering* :

**a. Customer Communication**

Komunikasi dalam hal ini terutama terkonsentrasi pada 2 hal, analisa bisnis dan perumusan. Analisa bisnis akan mendefinisikan hal-hal apa saja yang akan termuat di dalam e-commerce, yaitu menentukan pengguna *e-commerce*, perubahan potensial dalam lingkungan bisnis penjualan, serta database *e-commerce*. Perumusan adalah pengumpulan informasi tentang hal-hal yang akan dimuat dalam *e-commerce* dengan melakukan wawancara dengan perwakilan pedagang kain khas Palembang di komplek pertokoan ilir barat permai.

### ***b. Planning***

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan proyek pengembangan *e-commerce* yang kemudian ditentukan, perencanaan terdiri dari pendefinisian pekerjaan dan target waktu atas pekerjaan maupun sub pekerjaan yang ditentukan untuk menghasilkan *e-commerce*.

### ***c. Modeling***

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menjelaskan hal-hal apa saja yang dibutuhkan pada *e-commerce* yang akan dibangun dan solusi yang ditawarkan yang diharapkan dapat menjawab apa yang tersirat dari hasil- hasil analisa dan pengumpulan data, pemodelan sistem menggunakan pemodelan UML (*unified modeling language*) (Fowler, Martin, 2004).

adapun yang dilakukan pada tahapan *modelling* ini ntara lain adalah:

#### 1) Analisis Model

Proses analisis ini merupakan lanjutan dari tahapan komunikasi dengan pengguna.

- a. Analisis Isi (*Content*), dilakukan dengan merumuskan kebutuhan dari sistem pengolahan data toko beserta permasalahannya.
- b. Analisis Interaksi, dilakukan dengan mengidentifikasi interaksi pengguna dengan sistem berdasarkan hak akses pengguna.
- c. Analisis Fungsional, dilakukan dengan mengidentifikasi operasi-operasi yang akan dijalankan dan proses-proses yang terpisah dengan sistem tetapi sangat penting bagi pengguna.
- d. Analisis Konfigurasi, dilakukan dengan mengidentifikasi lingkungan dan infrastruktur yang tepat untuk *e-commerce*.

## 2) *Design Modelling*

Tahap desain modelling yang dilakukan dalam proses web engineering yaitu :

### a. Desain Antarmuka (*interface*)

Desain antarmuka dilakukan dengan memeriksa kumpulan informasi yang telah dilakukan pada tahap analisis, membuat sketsa antarmuka dari *website*, memetakan obyektif pengguna ke dalam antarmuka yang spesifik.

### a. Desain Estetika

Desain estetika dilakukan dengan merancang tampilan halaman dengan kombinasi warna, teks dan gambar yang sesuai dengan isis dan tujuan e-commerce serta sesuai dengan kebutuhan pedagang kain kerajinan khas Palembang.

### b. Desain Isi

Desain isi dilakukan dengan merancang isi dari aplikasi *e-commerce*. Desain- desain tersebut dirancang berdasarkan kebutuhan informasi yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Sedangkan desain basisdata yang dilakukan yaitu : desain model konseptual, desain model *logic* dan desain model fisik.

### e. Desain Navigasi

Desain navigasi untuk *e-commerce* memiliki aturan atau hak otorisasi untuk setiap pengguna sesuai dengan alur kerja sistem

### f. Desain Arsitektur

Desain arsitektur untuk aplikasi berbasis *web* difokuskan pada struktur *hypermedia* secara keseluruhan dari aplikasi *web*. Struktur arsitektur

berkaitan erat dengan tujuan dari pengembangan situs, content yang disediakan dan pengguna yang mengunjungi situs (*end-user*)

#### ***d. Construction***

Pembangunan *e-commerce* memadukan antara perkembangan teknologi dengan tools pengembangan web yang telah ada, artinya memilih tools yang efektif namun tetap dapat menyesuaikan dengan teknologi yang berkembang saat ini.

##### 1) Implementasi (*Coding*)

Implementasi dilakukan dengan mengaplikasikan halaman *e-commerce* dalam bentuk *PHP* secara keseluruhan berdasarkan hasil proses perancangan isi pada aktivitas *non technical* maupun *technical member*, begitu juga dengan implementasi isi dibuat dalam bentuk *PHP* dan menggunakan database MySQL dengan konsep CMS menggunakan *prestashop*.

##### 2) Pengujian (*Component Test*)

Proses pengujian dilakukan untuk mengetahui kemungkinan terjadinya kesalahan seperti kesalahan pada skrip atau form, navigasi ataupun tampilan. Pengujian dilakukan secara *whitebox*, *blackbox* dan UAT (*user acceptance test*).

#### ***e. Delivery & Feedback***

Aplikasi *e-market* diciptakan untuk dapat berguna bagi kebutuhan kelompok usaha pemuda binaan Dinpora Jateng, dapat dioperasikan oleh *end-user* yaitu kelompok usaha pemuda binaan Dinpora dan calon pelanggan yang akan membeli produk, dan kemudian dilakukan evaluasi secara berkala, memberi



masukan- masukan kepada team pengembang dan apabila diperlukan akan dilakukan modifikasi pada aplikasi *e-market* tersebut.

## BAB V

### HASIL YANG DICAPAI

#### 5.1 *Customer Communication*

Tahap ini peneliti mengidentifikasi *pelaku bisnis* di E-Commerce Untuk Kelompok pedagang kain khas Palembang di kompleks pertokoan ilir barat permai. Sebagai Upaya Peningkatan Pemasaran Dan Penjualan

#### 5.2 Identifikasi Pelaku Bisnis

Dalam pembahasan ini yang dimaksud dengan pelaku bisnis adalah pemakai, pengguna atau aktor yang memanfaatkan sistem yang akan dibuat. Sesuai dengan batasan sistem yang dibuat, maka aktor-aktor yang terlibat dalam sistem e-commerce yang akan dibuat adalah Admin, Toko, Pelanggan dan pengunjung, dan yang menjadi aktor utama dalam sistem ini adalah pelanggan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

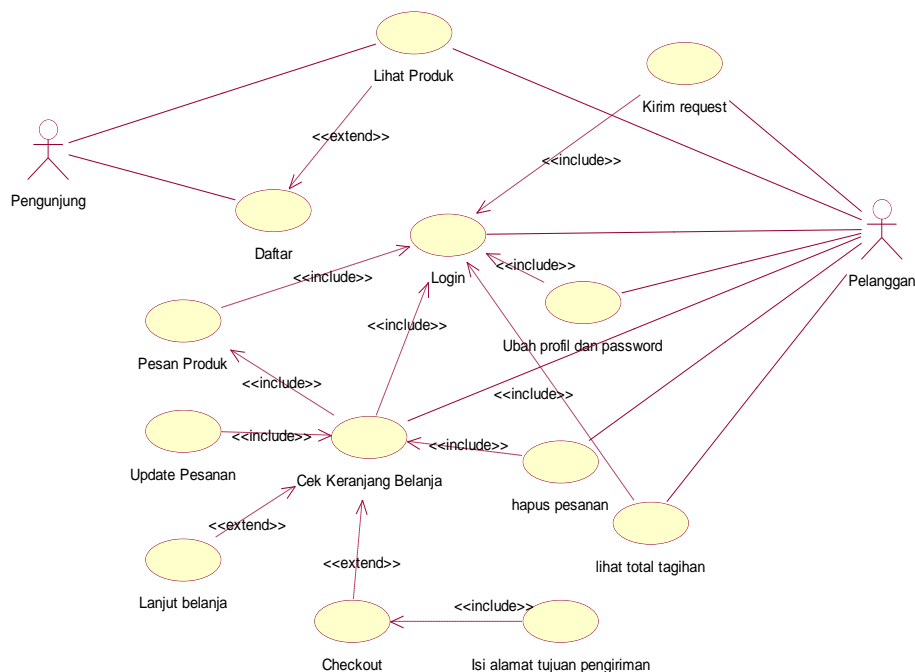
**Tabel 5.1 Identifikasi Aktor Bisnis**

| <b>Istilah</b> | <b>Deskripsi</b>   |
|----------------|--|
| Pelanggan      | Adalah seseorang yang memanfaatkan sistem yang sudah jadi untuk melakukan pemesanan barang secara online. Pelanggan terlebih dahulu harus melakukan registrasi untuk mendapatkan username dan password sebagai pelanggan |
| Pengunjung     | Merupakan individu yang memanfaatkan sistem yang sudah jadi tetapi hanya sebatas melihat pada toko – toko yang sudah ada tanpa harus login terlebih dahulu.  |
| Admin          | Seseorang yang memiliki akses penuh terhadap   |

|      |   |
|------|---|
|      | sistem dan bertanggung jawab atas pemantauan sistem. Selain itu, admin juga bertanggung jawab atas transaksi yang terjadi pada sistem ini.              |
| Toko | Kelompok pedagang yang bertugas menyetok barang ke admin dan menentukan harga barang. Pihak toko hanya bisa memantau transaksi yang terjadi di tokonya. |

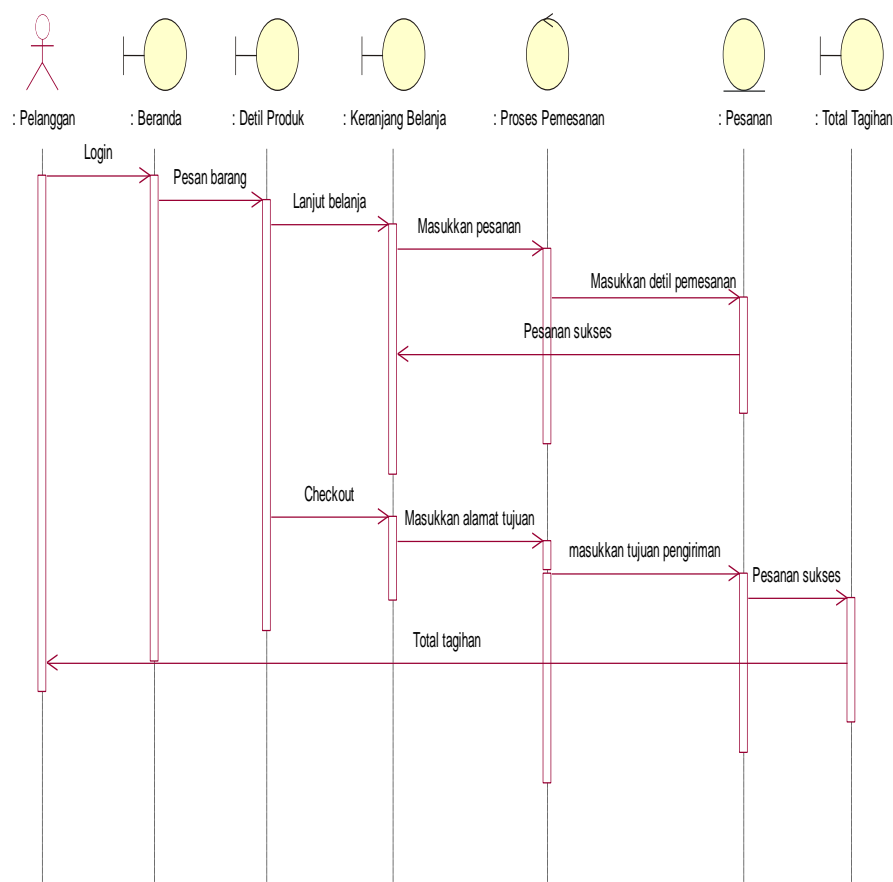
### 5.2.1 Analisis

Analisis yang dilakukan pada tahap ini menggunakan dua diagram UML yaitu *usecase diagram* dan *sequence diagram*, *use case diagram* merupakan sebuah diagram yang menggambarkan interaksi yang dilakukan oleh aktor terhadap sistem, adapun *use case diagram* pada sistem yang dibuat dapat dilihat pada gambar 5.1 berikut:



Gambar 5.1. Use Case Diagram E-commerce Kain Khas Palembang

Dari *use case diagram* diatas tampak ada dua aktor, yaitu pengunjung dan pelanggan, untuk aktor pengunjung hanya dapat melihat produk, jika ingin melakukan pembelian maka pengunjung harus terlebih dahulu melakukan pendaftaran untuk menjadi pelanggan. *Sequence diagram* dapat dilihat pada gambar 5.2 dibawah ini.

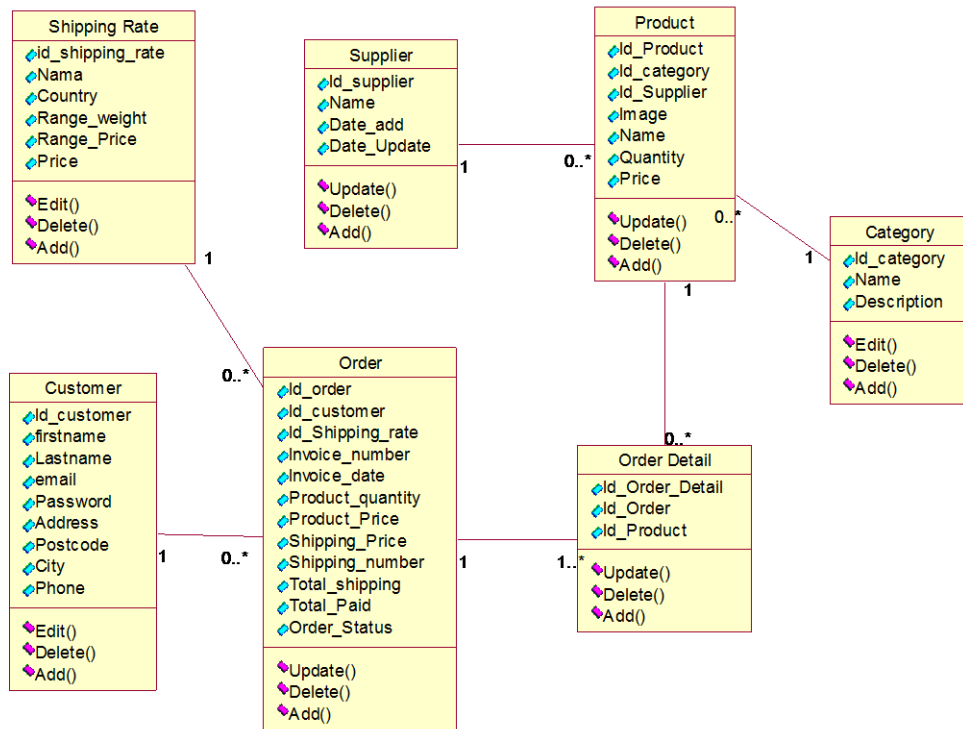


Gambar 5.2. *Sequence Diagram E-commerce Kain Khas Palembang*

### 5.2.2 Perancangan

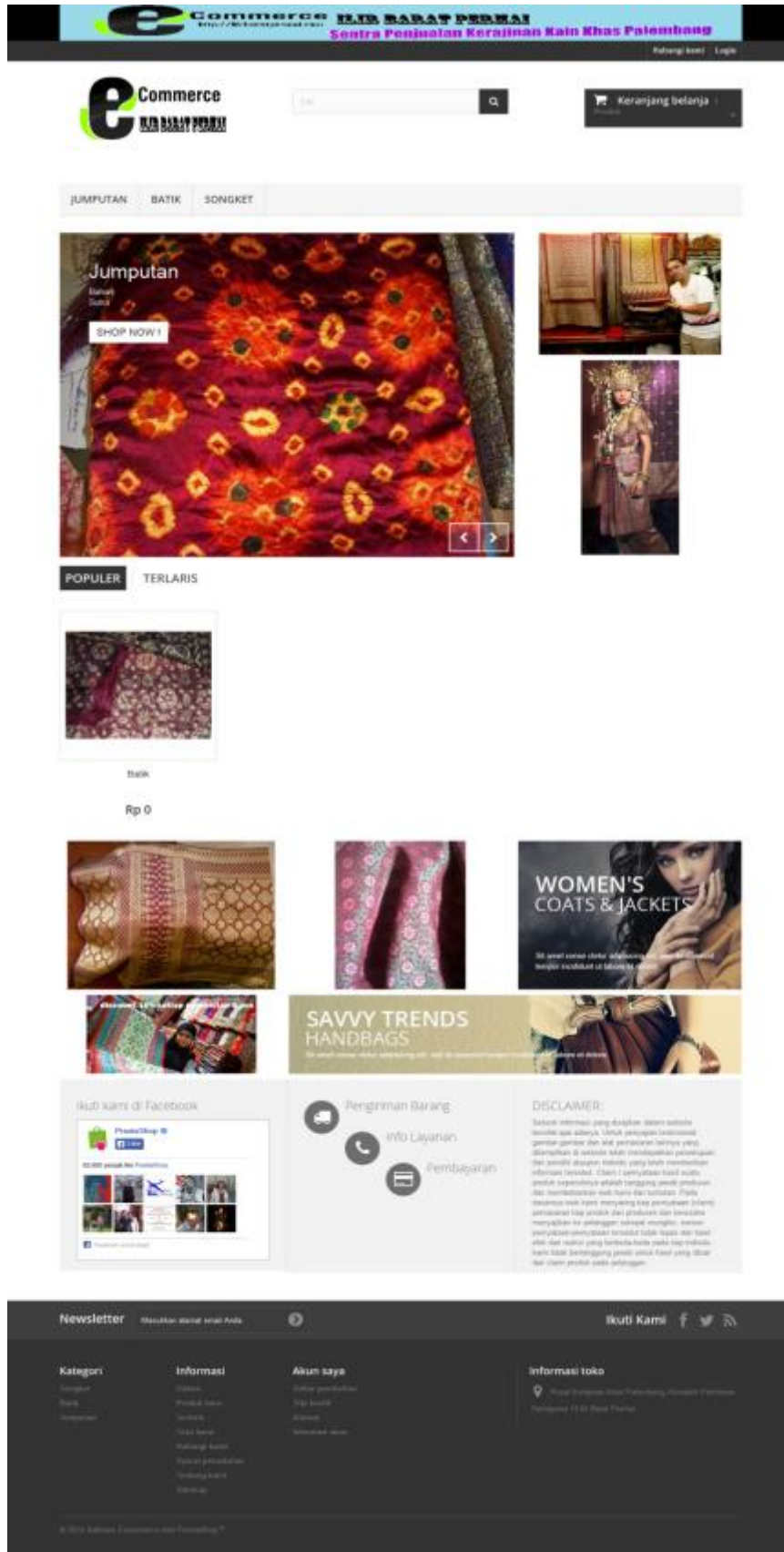
Tahap ini peneliti melakukan perancangan database dengan menggunakan Class diagram, class diagram ini menunjukkan relasi atau hubungan yang terjadi

diantara class-class. Class diagram dapat dilihat Pada gambar 5.3

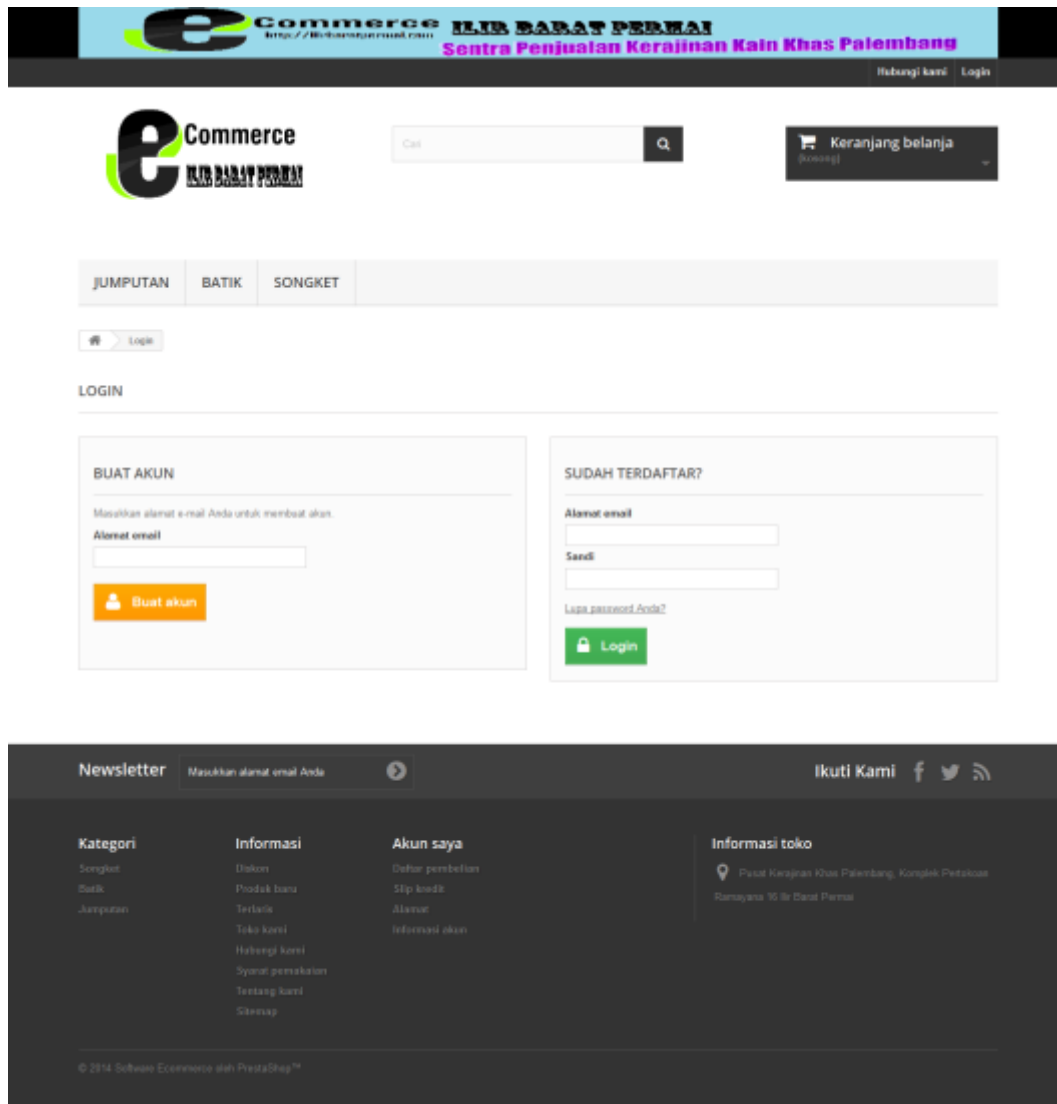


Gambar 5.3 . *Class Diagram E-commerce Kain Khas Palembang*

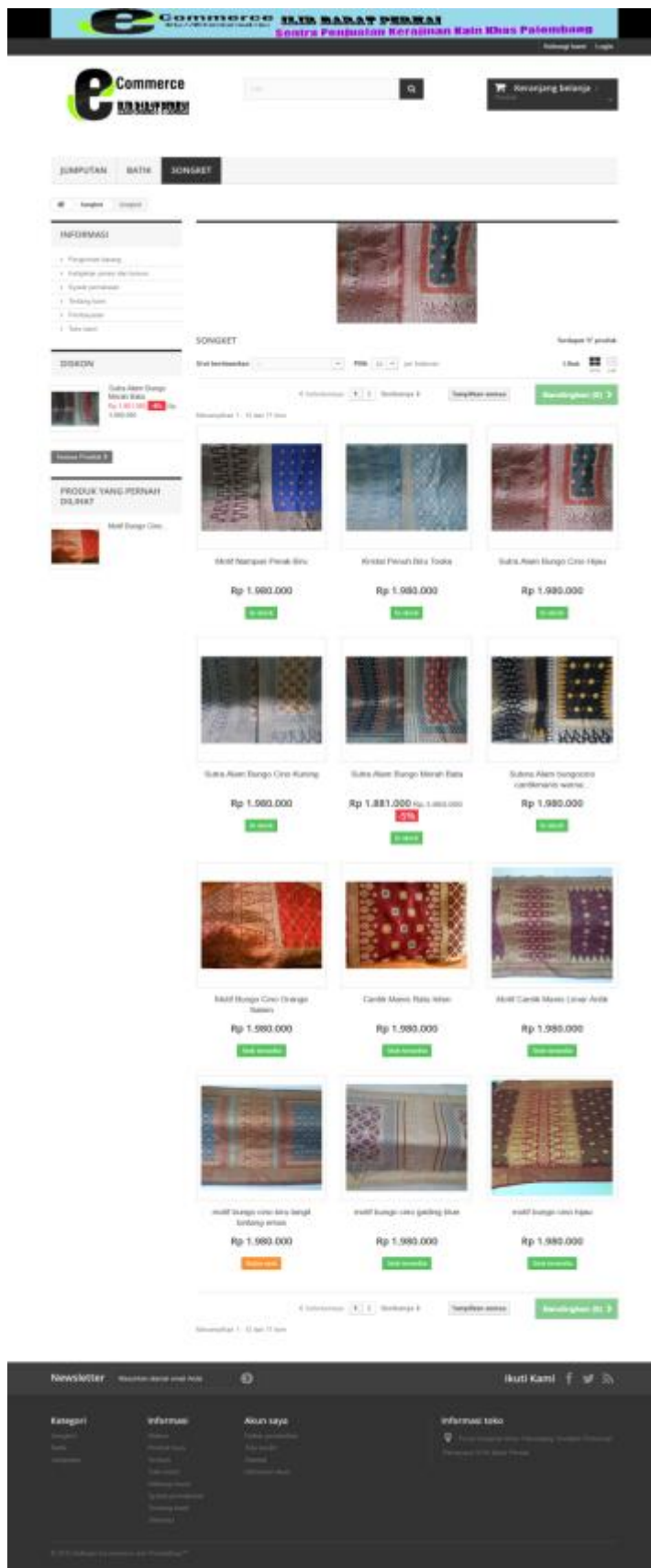
### 5.3 Construction



Gambar 5.4 Tampilan Halaman Menu Utama

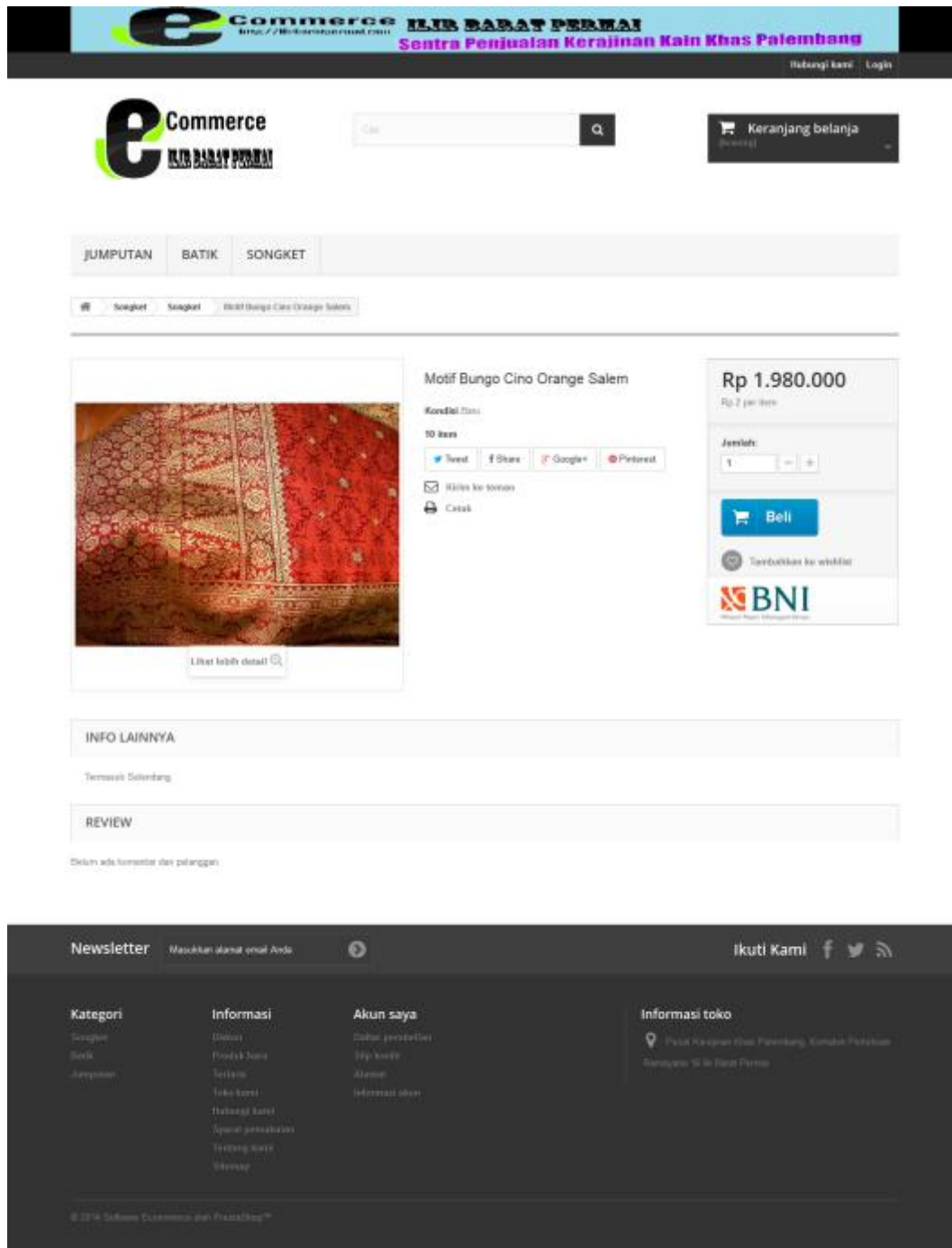


Gambar 5.5 Tampilan Halaman Login



Gambar 5.6 Tampilan Halaman Toko





Gambar 5.7. Gambar Tampilan Halaman Belanja

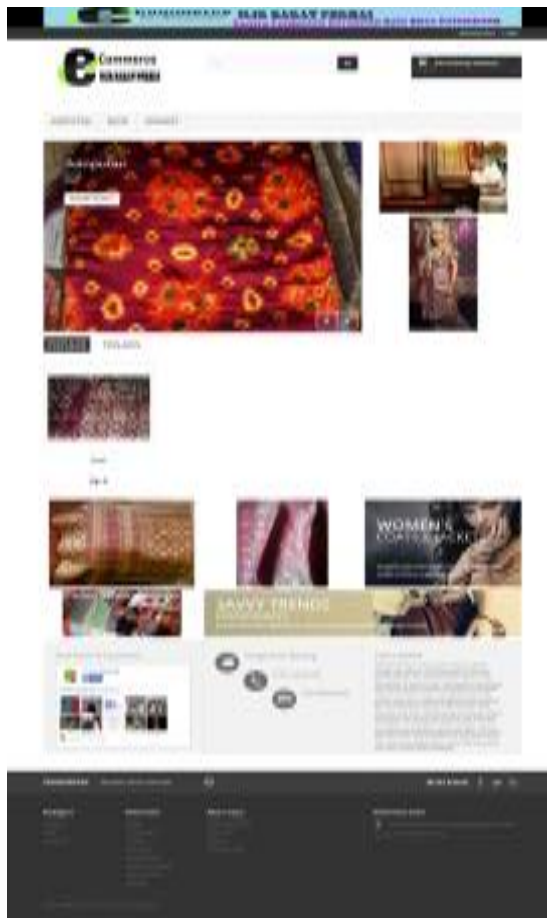
## BAB VI

### PEMBAHASAN

#### 61 Implementasi Sistem

Pada tahap ini peneliti mulai membangun *e-commerce*, Halaman ini menunjukkan halaman awal dari *website e-commerce* yang dapat diakses oleh Pelanggan. Halaman ini berisi tentang isi *website* secara umum, yaitu gambar produk, deskripsi produk, dan informasi umum perusahaan.

hasil tampilan dari *website e-commerce* Kain Kerajinan Khas Palembang ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 6.1. Tampilan Menu Utama

## 6.2 Pengujian Website

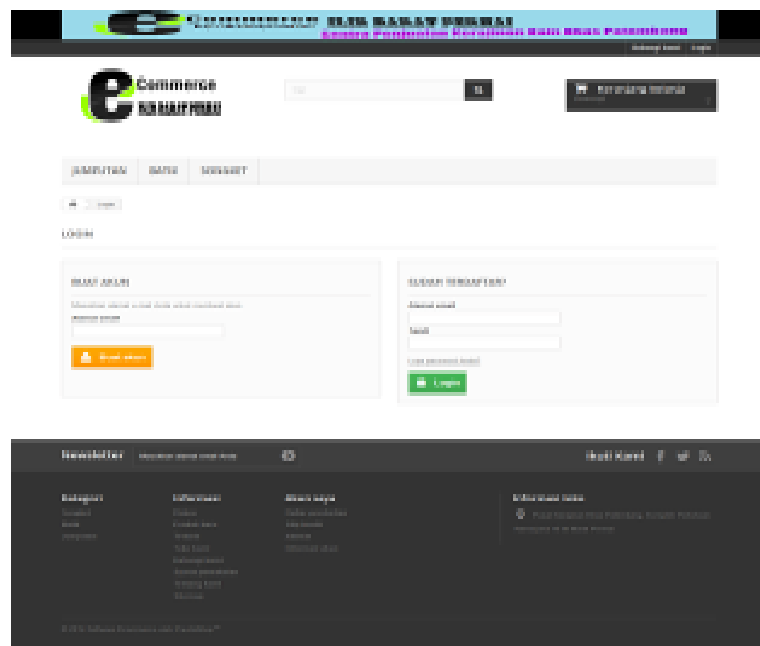
Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah teknik pengujian langsung yaitu dengan menggunakan teknik pengujian *black box* pengujian ini berfokus pada persyaratan perangkat lunak.

1. Skenario Pengujian : Pada halaman ini, Pelanggan melakukan *login* dengan memasukkan alamat *e-mail* dan *password*.

Hasil yang diharapkan : halaman login kain muncul

Status : Sukses

Tampilan halaman login Pelanggan muncul



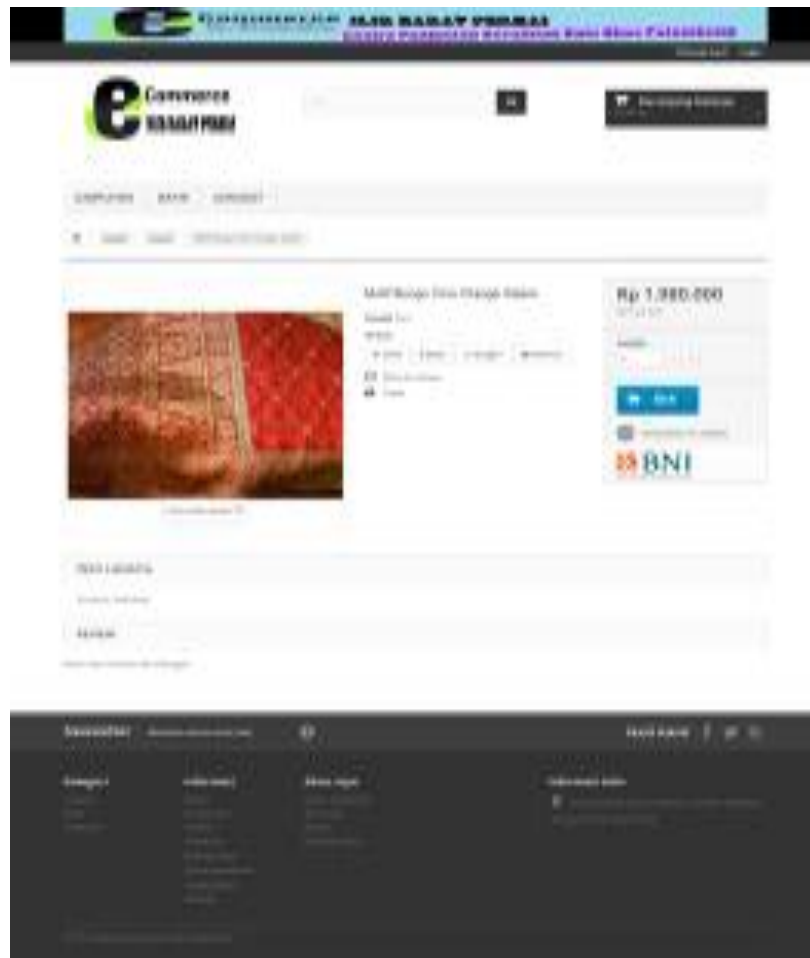
Gambar 6.2. Tampilan Halaman Login

2. Skenario Pengujian : Customer dapat melihat detail barang dengan mengklik gambar yang dipilih

Hasil yang diharapkan : Halaman detail kain muncul

Status : Sukses

Tampilan : Halaman Detail Barang



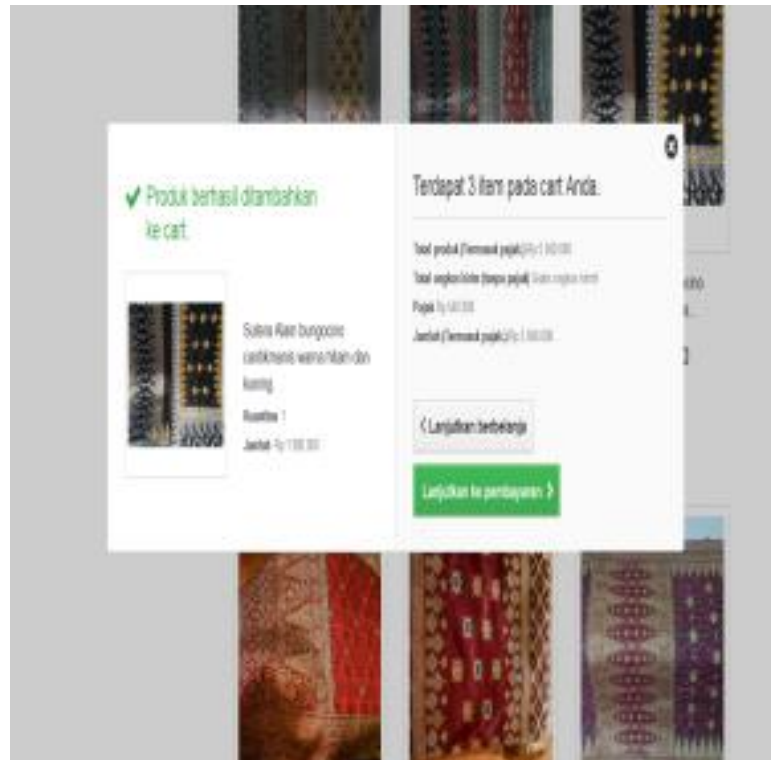
Gambar 6.3. Tampilan Halaman Detail Barang

3. Skenario Pengujian : *customer* dapat melakukan pembelian produk berdasarkan item produk yang dipilih dengan mengklik tombol keranjang belanja atau tombol beli.

Hasil yang diharapkan : halaman pembelian muncul, selanjutnya dengan mengklik tombol lanjutkan pembayaran maka akan muncul tampilan ringkasan belanja

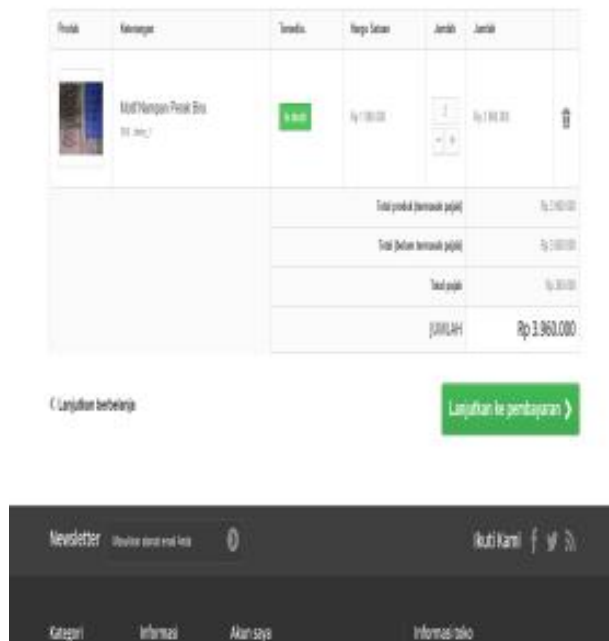
Status : Sukses

Tampilan : halaman keranjang belanja/pembelian



Gambar 6.4 Tampilan Halaman Pemesanan

Tampilan : Halaman ringkasan belanja



Gambar 6.5 Halaman Ringkasan Belanja

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **7.1 KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembangunan *website e-commerce* Pusat Pertokoan 16 ilir Barat Permai yang menjual kain kerajinan khas Palembang, yaitu:

1. Dengan adanya *e-Commerce* Ilir Barat Permai ini dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pembelian barang secara online sehingga pelanggan tidak perlu datang ke Pertokoan Pasar 16 baru Ilir Barat Permai.
2. Dengan adanya *e-Commerce* Ilir Barat Permai ini dapat memberikan kemudahan bagi Para pemilik toko untuk memasarkan kerajinan kain khas Palembang secara lebih luas sehingga dapat meningkatkan hasil penjualan.

#### **7.2 SARAN**

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis serta kesimpulan, maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan penjualan kain kerajinan khas Palembang pada pusat pertokoan Ilir Barat Permai ini diharapkan dapat digunakan oleh pengelola sehingga dapat mempermudah peneliti, pengelola toko, dan pemakai lainnya dalam berkomunikasi melalui web e-commerce ini.

2. E-commerce ini tidak link dengan web e-commerce lain, maupun web pengrajin kerajinan kain khas Palembang. harapan kedepan bahwa web e-commerce ini dapat terkoneksi atau link ke web-web pengrajin atau penjual kain khas Palembang lainnya di luar pusat pertokoan 16 ilir Barat Permai, sehingga promosi dan omset penjualan yang diharapkan dapat dicapai.
3. Dapat menjadi referensi bagi penulis lain untuk mengembangkan e-commerce penjualan kain khas Palembang ini..

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, H. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Ann Rockley, Pamela Kostur, Steve Manning, 2003. *“Managing Enterprise Content: A Unified Content Strategy”*. New Riders.
- Eko Indrajit, Richardus, 2001, *“E-commerce: Strategi Bisnis Di Dunia Maya”*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Pressman, Roger. 2005. *“Software Engineering: A Practitioner’s Approach (Terjemahan)”*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.



**Lampiran 1:**

