



MEMBANGUN E-SHOP UNTUK KERAJINAN KULIT MANDING YOGYAKARTA MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

¹Irwan Pujiyanto (07018302) , ²Wahyu Pujiyono (0504116601)

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika
Universitas Ahmad Dahlan

Prof. Dr. Soepomo, S.H., Janturan, Umbulharjo, Yogyakarta 55164

²Email: yywahyup@tif.uad.ac.id

ABSTRAK

Toko online merupakan bagian dari kegiatan bisnis yang dilakukan di media internet seseorang dapat menjual produknya melalui media tersebut dengan cara mendirikan toko online atau dapat juga dilakukan dengan cara mendaftarkan diri pada situs yang melayani jual beli barang atau produk. Subyek dalam penelitian ini adalah membangun E-shop untuk kerajinan kulit Manding Yogyakarta dengan menggunakan framework codeigniter, terdapat berbagai macam tahap-tahap diantaranya adalah pengumpulan data meliputi studi literacture dan observasi.

Makalah menghasilkan sebuah website E-shop Manding yang merupakan sebuah toko online didalamnya terdapat beberapa toko kerajinan kulit yang terletak di Manding, Sabdodadi, Sewon Bantul Yogyakarta. Beberapa toko – toko yang terdapat di komunitas kerajinan kulit Manding diantaranya: Leather Manding, Leather Martha, Murni, Dika Collection, Hasrat Karya yang sudah tergabung dengan sistem sehingga beberapa toko tersebut dapat memasarkan atau menjual barang dagangan mereka seperti: sepatu kulit, jaket kulit, ikat pinggang, topi kulit, dompet kulit, melalui situs E-shop Manding.

E-shop Manding dibangun dengan menggunakan bahasa pemrogramman PHP Framework Codeigniter yang terletak pada alamat situs di www.e-shopmanding.com. Semenjak E-shop Manding dionlinekan hingga sampai saat ini sudah puluhan pengunjung yang berkunjung atau mengakses melalui internet ke situs ini baik dari dalam negri maupun luar negri, untuk mengetahui pengunjung didalam website E-shop Manding terdapat aplikasi Flag Counter yang dapat mencatat atau menyimpan pengunjung yang mengakses dari negara mana saja mereka berasal.

Kata kunci : Manding, E-shop, Framework, CodeIgniter.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin cepat seperti yang kita rasakan sekarang ini serta pengguna *internet* khususnya di negri ini semakin meningkat, segala macam bentuk informasi bisa kita peroleh melalui *internet* dengan cara *chatting, mailing, browsing, marketing, learning, social networking* dan lain sebagainya dengan berbagai sumber yang tersedia. Seiring maraknya perkembangan *social networking* atau sering kita kenal sebagai jejaring sosial

pertukaran informasi semakin cepat dan efisien, apalagi para pengembang teknologi *handphone* semakin memudahkan pengguna *internet* dapat langsung mengakses informasinya melalui *handphone* yang mereka punya.

Perindustrianpun juga terkena dampak positif dari perkembangan teknologi saat ini perusahaan – perusahaan kecil, menengah serta perusahaan besar untuk mempromosikan produk – produknya melalui periklanan media masa, penyebaran brosur – brosurnya kemudian tertarik untuk mempromosikan melalui *internet* dengan membangun sebuah *website* yang mana melalui promosi melalui media *internet* ini dapat tersebar keseluruh dunia yang tiada batasannya dapat melintasi daerah, pulau, antar negara bahkan antar benua-pun bisa inilah kelebihanannya promosi melalui *internet*.

Kerajinan kulit Manding yang terletak di jalan Parangtritis KM. 11 di Dusun Manding, Desa Sabdodadi Kecamatan Bantul daerah ini menjadi salah satu tujuan wisatawan yang berkunjung ke daerah Bantul, selain itu juga banyak masyarakat Jogja dan sekitarnya yang memilih kerajinan kulit Manding sebagai tujuan untuk mendapatkan hasil kerajinan dari berbagai macam kulit karena selain harganya yang terjangkau kualitasnya-pun tidak mengecewakan. Hasil kerajinan yang ditawarkan di daerah ini antara lain dompet, sepatu, tas, ikat pinggang, jaket dan *suvenir-suvenir* berbahan kulit lainnya. Hasil kerajinan kulit di daerah ini berasal dari kulit sapi dan masih diproduksi secara rumahan, seperti dalam proses pembuatan pola, menggunting, dan menjahit. Dengan mempekerjakan beberapa orang karyawan, pengrajin mampu membuka toko dan menjual sendiri barang dagangannya. Tak heran jika sepanjang jalan, hampir semua rumah berfungsi sebagai *showroom*. Di Manding, pengunjung tidak hanya membeli produk yang ada, tetapi juga bisa membeli sesuai dengan pesanan keinginan pembeli.

Kerajinan kulit terletak di dusun Manding desa Sabdodadi yang merupakan jalur utama dari Yogyakarta – Parangtritis yang terdapat beberapa toko untuk memasarkan produk –produknya seperti: tas, jaket, sepatu, dompet, ikat pinggang dan souvenir. Toko – toko tersebut diantaranya:

1. Kerajinan Kulit ENY.N
2. Dika Collection
3. Jennic
4. Leather Manding
5. Leather Sandra
6. Martha
7. Leather Seaga
8. Cinta
9. Murni
10. Hasrat Karya

Bagi para wisatawan yang berkunjung ke daerah Bantul dapat langsung membeli dengan cara datang langsung ketempatnya akan tetapi bagi yang tidak berkunjung atau jauh dari daerah ini yang hendak mencari informasi atau hendak membeli segala macam mengenai kerajinan kulit ini merupakan kendala, keterbatasan informasi menjadi sebuah masalah bagi para penjual/pengrajin dan pembeli.

2. LANDASAN TEORI

E-shop merupakan toko online yang fungsi utamanya adalah untuk memasarkan barang melalui website ataupun internet. Untuk dapat mengembangkan sebuah *E-shop* dengan lengkap, akurat, dan sesuai bagi pemakai/*user* maka dibutuhkan referensi atau tinjauan penelitian terdahulu mengenai topik permasalahan yang serupa.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan penulis kepada beberapa *E-shop* diantaranya: *Presta Shop* dan *Wordpress Plugin E-shop*. *Presta Shop* merupakan sebuah CMS (*Content Management System*) *open source* yang merupakan sistem *E-commerce* dengan berbagai fitur terkini. *Wordpress* sendiri merupakan CMS *open source* juga yang lebih sering digunakan didalam dunia *blogging*, namun dari pihak *Wordpress* juga menyediakan plugin untuk kepentingan transaksi online seperti *plugin E-shop* itu sendiri.

PHP adalah bahasa pemrograman yang dirancang untuk pembuatan website yang dinamis sedangkan *Framework* merupakan kumpulan perintah atau fungsi dasar untuk membentuk aturan – aturan tertentu dan saling berinteraksi satu sama lain. *Codeigniter* adalah *framework* yang cepat dan ringan ketika dijalankan, *codeigniter* dapat berjalan meskipun hanya me-*load* beberapa pustaka saja dengan demikian hanya membutuhkan *resource* yang sedikit sehingga ringan dan cepat dijalankan sedangkan pustaka – pustaka lainnya dapat digunakan dengan cara me-*load* sesuai dengan kebutuhan.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang penulis kerjakan di tugas akhir ini adalah *E-shop* untuk kerajinan kulit Manding yang terletak di jalan Parangtritis KM 11, dusun Manding desa Sabdodadi Kabupaten Bantul Profinsi D.I.Y.

3.2 Metode Penelitian

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data yang dilakukan diantara melalui *browsing internet*, perpustakaan dan buku – buku yang dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan peneltian ini.

2. Metode Wawancara (interview)

Metode ini berarti dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan secara langsung kepada pemilik toko kerajinan kulit yang terdapat di Sabdodadi Manding dan para calon pembeli.

3. Metode Observasi

Metode observasi atau pengamatan ini merupakan salah satu metode pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang diperlukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan dengan peninjauan langsung ke toko – toko yang terdapat di kawasan kerajinan kulit Manding yang terletak di dusun Sabdodadi, desa Manding, kecamatan Sewon, Bantul.

4. HASIL PEMBAHASAN

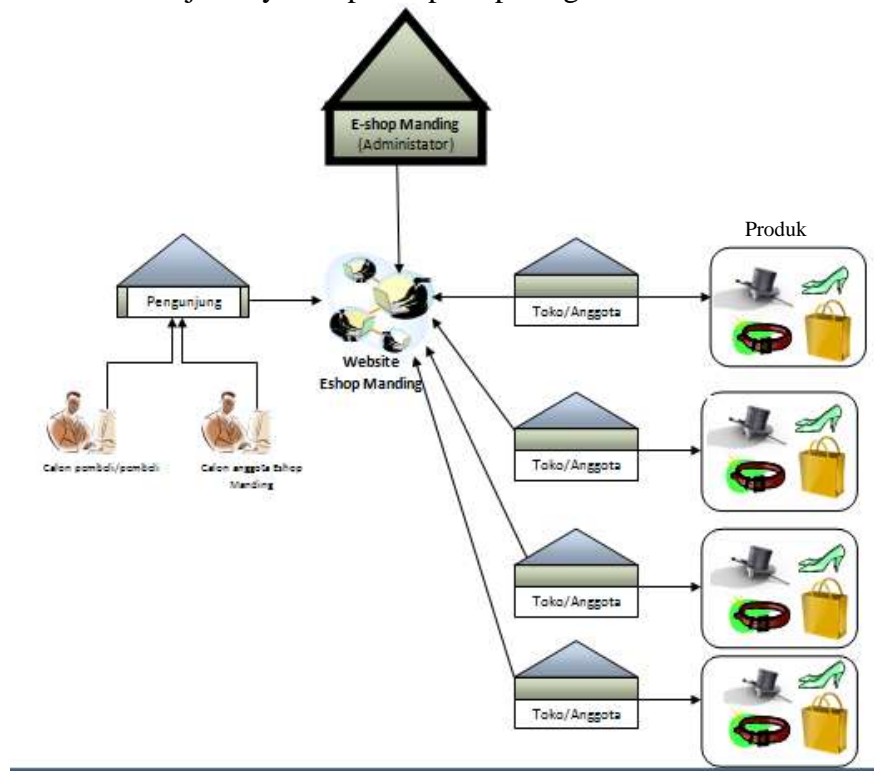
4.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Makalah difokuskan pada beberapa toko – toko kerajinan kulit Manding yang masih memasarkan barang dagangannya melalui media selain online atau melalui internet yang daerah jangkauannya belum begitu luas sehingga dengan adanya situs www.e-shopmanding.com ini para pengrajin dapat menggunakan media ini sebagai tempat mempromosikan dan menjual barang dagangannya.

4.2 Perancangan Sistem

1. Alur Kerja E-shop

Bentuk perancangan sistem yang dibangun terdiri dari beberapa toko – toko kerajinan kulit yang terletak dikawasan Manding Yogyakarta dan untuk lebih jelasnya tampak seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Alur Kerja Eshop Manding

Sesuai dengan gambar yang dijelaskan diatas terdapat dua jenis pengunjung yaitu pertama sebagai pengunjung atau calon pembeli dan yang kedua sebagai calon anggota yang akan bergabung dengan E-shop Manding ini jika akan menjadi anggota tentu syaratnya harus mendaftarkan diri terlebih dahulu mengisi form yang sudah disediakan. Setiap toko yang sudah terdaftar dan berhasil login dapat langsung mempromosikan bermacam – macam barang dagangannya melalui E-shop Manding ini.

4.3 Implementasi dan Pengujian

1. Implementasi

a. Menu Utama

Menu utama e-shop Manding merupakan tampilan awal ketika aplikasi dibuka yang terdapat pada alamat link berikut ini www.e-shopmanding.com



Gambar 3. Menu Utama

b. Detail Produk

Detail produk digunakan untuk menampilkan data ataupun barang dagangan secara detail yang didalamnya terdapat keterangan barang seperti harga, bahan, toko, kontak.



Gambar 4. Detail Produk

c. Kategori Produk

Produk yang ditampilkan diurutkan berdasarkan kategorinya masing – masing yang fungsi utamanya adalah memudahkan pengunjung atau calon pembeli untuk memilih.



Gambar 5. Kategori Produk

d. Daftar Anggota

Menu daftar anggota digunakan untuk para calon anggota yang ingin bergabung dengan e-shop Manding dan harus menginputkan data – data mengenai informasi tentang toko mereka secara jelas.



Gambar 6. Daftar Anggota

e. Saran / Beriklan

Pada menu ini digunakan untuk memberikan masukan kepada toko ataupun e-shop Manding guna pengembangan yang lebih baik dan sekaligus juga dapat digunakan untuk beriklan yang akan ditampilkan pada sebelah kiri dan kanan web.



Gambar 7. Saran

2. Pengujian Sistem

Dalam proses pengujian sistem ini menggunakan dua proses pengujian yaitu Black Box Test dan Alpha Test.

a. Black Box Test

Black box test merupakan suatu pengujian yang dilakukan untuk menyesuaikan antara masukan dan keluaran data, dilakukan oleh anggota dan calon pembeli.

Berdasarkan hasil penilaian didapat presentasi yaitu, Ya = $6/6 \times 100\%$, Tidak = $0/6 \times 100\% = 0\%$. Dari hasil prosentase tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa data dan informasi yang disampaikan sudah sesuai dengan aturan yang berlaku.

b. Alpha Test

Alpha test merupakan pengujian program dengan cara mengundang beberapa responden atau user untuk menjalankan program tersebut dan mengajukan beberapa pertanyaan kepada user dan diminta untuk mencoba sistem secara langsung. Kemudian user akan diberikan quisioner untuk memberikan penilaian terhadap program yang dijalankan.

Dari pengujian Alpha Test diperoleh presentasi penilaian terhadap sistem yaitu SS(sangat setuju) = 50%, S(setuju) 50%, KS(kurang setuju) = 0%, TS(tidak setuju) = 0%. Dari hasil penilaian terhadap sistem tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sistem layak digunakan untuk jual beli.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan Pada bab – bab sebelumnya telah diuraikan secara *detail* tentang tugas akhir ini yang dimulai dari perancangan sampai penerapan kedalam sistem yang berjudul Membangun *E-shop* Untuk Kerajinan Kulit Manding Yogyakarta Menggunakan *Framework Codeigniter*, sehingga dapat disimpulkan :

1. *E-shop* Manding merupakan sebuah *website* yang anggotanya terdiri dari beberapa toko – toko kerajinan kulit Manding yang terletak di Dusun Manding, Desa Sabdodadi Bantul Yogyakarta. Dari beberapa toko tersebut diantaranya:



- a. Kerajinan Kulit ENY.N
 - b. Dika Collection
 - c. Jennic
 - d. Leather Manding
 - e. Leather Sandra
 - f. Martha
 - g. Leather Seaga
 - h. Cinta
 - i. Murni
 - j. Hasrat Karya
2. Dengan adanya promosi ataupun pemasaran melalui *E-shop* Manding ini diharapkan minat pembeli dapat meningkat jumlahnya baik yang berasal dari kota Jogja maupun dari luar kota Jogja sehingga dapat meningkatkan pendapatan para pengrajin ataupun para pengusaha kerajinan kulit Manding ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wardana, S.Hut., M.Si, 2010, *Menjadi Master PHP dengan Framework Codeigniter*, PT Elex Media Komputindo
- [2] Toni Kun, 2010, *Membuat Website Canggih dengan jQuery untuk Pemula*, Mediakita
- [3] M. Syafi'i, 2006, *Membangun Aplikasi Berbasis PHP dan MySQL*, Andi
- [4] Lukmanul Hakim, 2010, *Bikin Website Super Keren dengan PHP & jQuery*, Lokomedia
- [5] Eko Priyo Utomo, 2011, *Bikin Web Keren dalam Hitungan Menit dengan Codeigniter*, Mediakom
- [6] <http://www.transition-plus.com/our-services/technology-solution/15-electronic-shop-e-shop.html>, di akses pada tanggal 2 Maret 2012
- [7] <http://www.jogjatrip.com/id/656/manding-leathercraft-center>, di akses pada tanggal 2 Maret 2012
- [8] <http://gedelumbang.com/category/tutorial-pemrograman/tutorial-codeigniter/>, di akses pada tanggal 2 Maret 2012
- [9] <http://ilmukomputer.org/2010/05/02/belajar-php-dengan-framework-code-igniter/>, di akses pada tanggal 2 Maret 2012