PEMBANGUNAN *ONLINE FASHION MARKET* PASAR TANAH ABANG – JAKARTA PUSAT

Rahman Taufik

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonrsia
Jln. Dipati Ukur No.112 Bandung 40132
If10105270@yahoo.com

ABSTRAK

Beragamnya produk yang ditawarkan kepada pembeli dari masing-masing pedagang yang berada di Tanah Abang menyebabkan sulitnya bagi para pembeli untuk mengetahui produk mana yang harganya sesuai dengan selera pembeli. Untuk mengetahui produk yang sesuai tersebut maka pelanggan hanya bisa mendatangi ke toko-toko atau kios-kios para pedagang satu persatu.

Bagi para pembeli di luar daerah kota Jakarta merasa terlalu jauh jika harus pergi langsung ke Pasar Tanah Abang dan juga bagi para pedagang sangat sulit untuk memasarkan produknya kepada pelanggan yang jauh dari wilayah Pasar Tanah Abang, dengan membangun suatu aplikasi jual beli berbasis web, dimana aplikasi Online Fashion Market yang dibuat ini memiliki beberapa fasilitas yang dapat memudahkan pencarian informasi tentang produk yang ditawarkan, dan produk yang dicari. Aplikasi Online Fashion Market ini juga sangat memudahkan user dalam melakukan pencarian informasi karena ada fasilitas search dan juga membantu pedagang dalam memasarkan dan mengelola barang dagangan secara online.

Hasil dari penelitian yang dilakukan untuk pembangunan aplikasi Online Fashion Market yaitu memudahkan pedagang dalam hal memasarkan produknya secara online juga memudahkan pedagang dalam mengelola barang dagangannya di web Online Fashion Market, dan memberikan kemudahan bagi pelanggan luar kota Jakarta dalam mncari barang dagangannya yang sesuai dengan keinginannya tanpa harus pergi ke Pasar Tanah Abang..

***Kata Kunci** : Online Fashion Market, website.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Identifikasi Masalah

Bagaimana cara membangun *Online Fashion Market.*

Objek penelitian dilakukan di Pasar Tanah Abang Jakarta Pusat.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk mengaplikasikan sebuah *e-commerce* yang bisa menampung banyak toko-toko atau kios-kios yang memudahkan dalam hal pemasaran produknya secara *online*.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk memberikan informasi penjualan pakaian para pedagang kepada para konsumen secara *online*.
2. Untuk memberikan kemudahan kepada pedagang yang akan memasarkan produknya secara *online*.
3. Untuk memberikan kemudahan kepada *user* (pemilik toko) dalam melihat hasil laporan transaksi penjualan

4. Untuk memberikan kemudahan kepada setiap *user* (pemilik toko) untuk memasukkan, merubah dan menghapus data barang penjualan di dalam aplikasi *Online Fashion Market*.

1.4 Manfaat

Manfaat yang didapat dalam pembangunan sistem informasi geografis ini antara lain :

1. Dapat memberikan informasi penjualan pakaian para pedagang kepada para konsumen secara *online*.
2. Dapat memberikan kemudahan kepada pedagang yang akan memasarkan produknya secara *online*.
3. Dapat memberikan kemudahan kepada *user* (pemilik toko) dalam melihat hasil laporan transaksi penjualan.
4. Dapat memberikan kemudahan kepada setiap *user* (pemilik toko) untuk memasukkan, merubah dan menghapus data barang penjualan di dalam aplikasi *Online Fashion Market*.

2. MODEL, ANALISA, DESAIN, DAN IMPLEMENTASI

2.1 Model

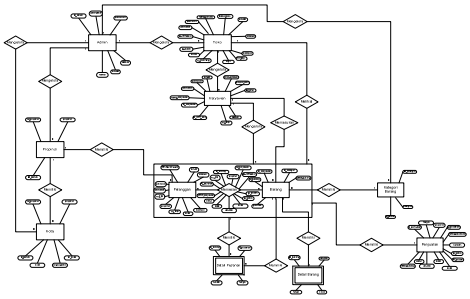
1. Tahap pengumpulan data
   a. Studi Kepustakaan.
   b. Observasi.
   c. Wawancara.
2. Tahap pembuatan perangkat lunak.
   a. *Requirements analysis and definition*
   b. *System and software design*
   c. *Implementation and unit testing*
   d. *Integration and system testing*
   e. *Operation and maintenance*

2.2 Analisis Sistem

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya untuk mengidentifikasikan masalah-masalah, dan hambatan-hambatan sehingga dapat diusulkan kebutuhan-kebutuhan untuk perbaikannya. Tahap analisis merupakan tahap yang paling kritis dan sangat penting, karena kesalahan didalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan di tahap selanjutnya. Analisis sistem ini diperoleh melalui wawancara dan observasi yang akan ditemukan beberapa data dan fakta yang akan dijadikan bahan uji dan analisis menuju penerapan dan pengembangan sebuah aplikasi sistem yang diusulkan.

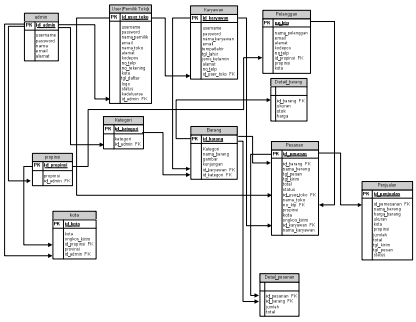
2.3 Desain

1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)



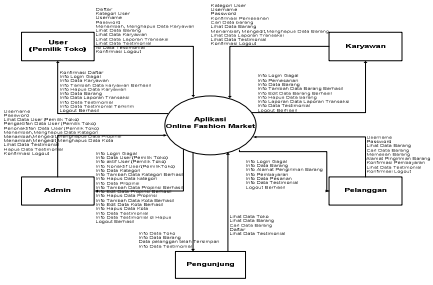
Gambar 1. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

2. Relasi tabel



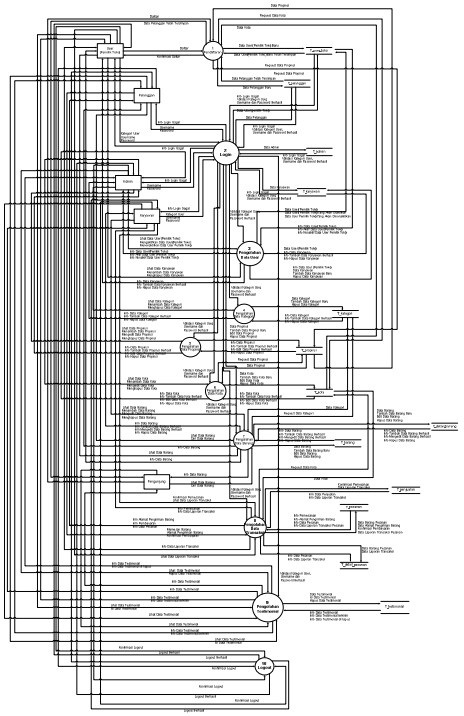
Gambar 2. Relasi table

3. Diagram Konteks



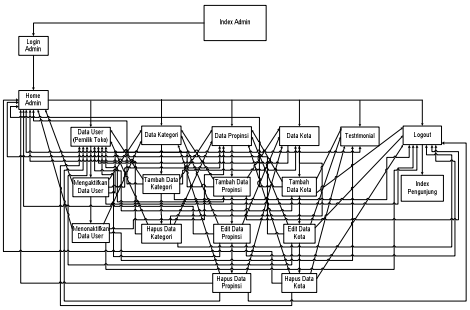
Gambar 3. Diagram konteks

4. DFD (*Data Flow Diagram*)



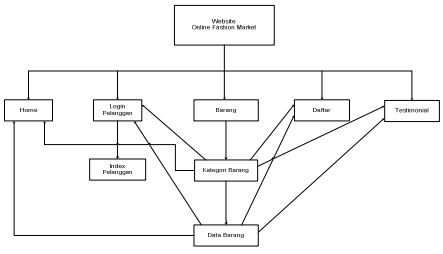
Gambar 4. DFD level 1

5. Menu *web admin*



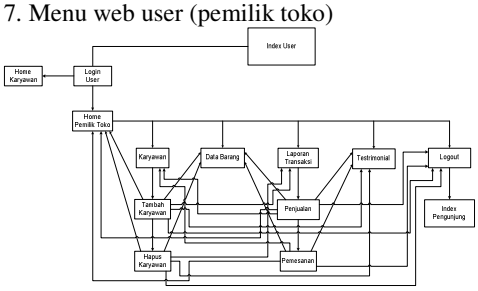
Gambar 5. Arsitektur menu web *admin*.

6. Menu web pengunjung



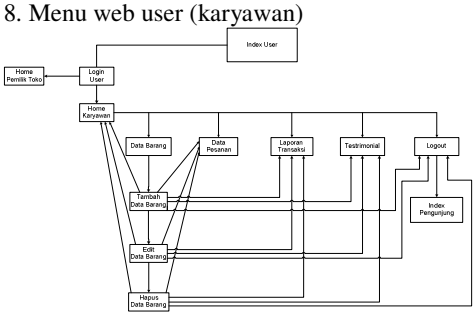
Gambar 6. Arsitektur menu web pengunjung.

7. Menu web user (pemilik toko)



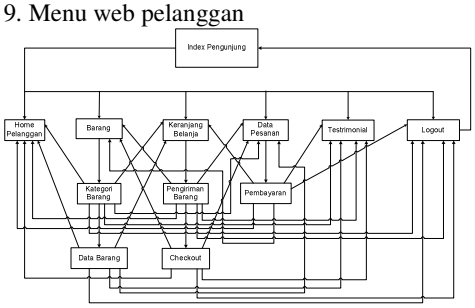
Gambar 7. Arsitektur menu web user (pemilik toko).

8. Menu web user (karyawan)



Gambar 8. Arsitektur menu web user (karyawan).

9. Menu web pelanggan



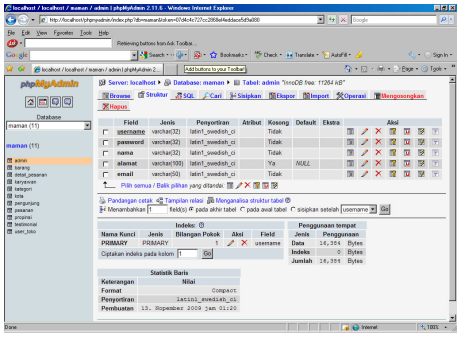
Gambar 9. Arsitektur menu web pelanggan.

2.8 Implementasi

Perangkat lunak yang digunakan pada sistem komputer dalam membangun Website *Online Fashion Market i*ni adalah sebagai berikut:

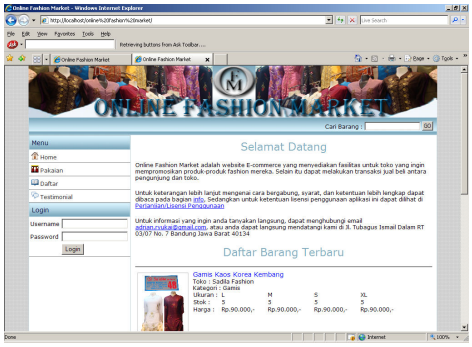
1. Sistem Operasi *Windows XP Profesional SP 1*.
2. *WAMP* untuk *local* internet dan penyimpanan *database*.
3. *Macromedia Dreamweaver* 8 untuk penulisan kode program.
4. www.byethost.com untuk *web hosting* website *Online Fashion Market*
5. *Web Browser* untuk memanggil jendela website *Online Fashion Market*

1. Database *Online Fashion Market* format mysql.



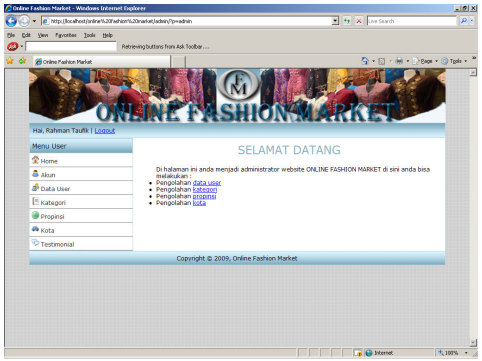
Gambar 10. Database *Online Fashion Market* mysql

2. Tampilan halaman utama pengunjung



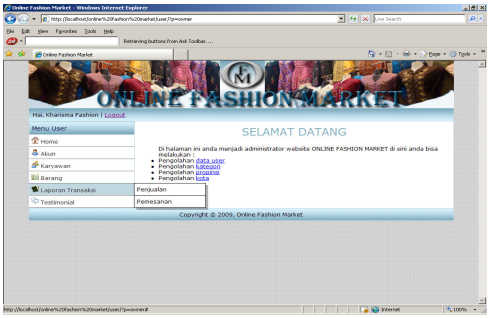
Gambar 11. Halaman utama pengunjung.

3. Tampilan halaman utama admin



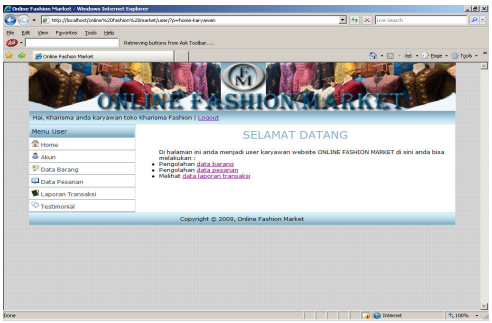
Gambar 12. Halaman utama admin

4. Tampilan halaman utama user (pemilik toko)



Gambar 13. Halaman utama user (pemilik toko)

5. Tampilan utama user (karyawan)



Gambar 14. Halaman utama user (karyawan)

6. Tampilan halaman utama pelanggan



Gambar 15. Halaman menu admin

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1 Fasilitas *Online Fashion Market*

Sistem informasi yang dibangun mempunyai kemampuan sebagai berikut :

1. Dapat memberikan informasi penjualan pakaian para pedagang kepada para konsumen secara *online*.
2. Dapat memberikan kemudahan kepada pedagang yang akan memasarkan produknya secara *online*.
3. Dapat memberikan kemudahan kepada *user* (pemilik toko) dalam melihat hasil laporan transaksi penjualan.
4. Dapat memberikan kemudahan kepada setiap *user* (pemilik toko) untuk memasukkan, merubah dan menghapus data barang penjualan di dalam aplikasi *Online Fashion Market.*

3.2 Perangkat Lunak

Web Online Fashion Market ini akan berjalan normal pada spesifikasi software sebagai berikut :

a. Sistem Operasi Windows

b. Web Browser

4. KESIMPILAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

1. Aplikasi *Online Fashion Market* di bangun untuk memudahkan pelanggan mencari barang yang sesuai dengan yang diinginkannya.
2. Aplikasi *Online Fashion Market* ini dapat mempermudah pedagang yang akan memasarkan produknya secara *online*.
3. Aplikasi *Online Fashion Market* ini memberikan kemudahan kepada *user* (pemilik toko) dalam melihat hasil laporan transaksi penjualan.
4. Aplikasi *Online Fashion Market* ini memberikan kemudahan kepada pelanggan dalam melakukan transaksi pembelian barang dan memudahkan pedagang dalam melakuakan penjualan barang secara *online*.

4.2 Saran

1. Teknologi internet memudahkan informasi untuk bisa diakses dari mana saja dan oleh siapa saja. Oleh karena itu, masalah keamanan harus selalu diperhatikan agar sistem dapat tetap terjaga dari pihak lain yang tidak berkepentingan.
2. Program aplikasi yang sudah dibangun hanya dapat digunakan oleh empat macam *user*, yaitu administrator, pemilik toko, karyawan dan pelanggan.
3. Sebaiknya ada hubungan komunikasi antara setiap pengguna dalam aplikasi ini dalam bentuk pesan atau E-mail untuk saling berkomunikasi antar pengguna.

5. DAFTAR PUSTAKA

[1]. Betha Sidik, Ir., (2004), *Pemrograman Web dengan PHP,* Informatika, Bandung.

[2]. Dadan Sutisna, (2007), *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster,* Mediakita, Jakarta Selatan.

[3]. Wiwit Siswoutomo, (2005), *PHP Enterprise Kiat Jitu Membangun Web Skala Besar*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

[4]. Dewi Handayani U.N, (2001), *Sistem Berkas*, J & J Learning, Yogyakarta.

[5]. Bunafit Nugroho. (2008), *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL,* Gava Media, Yogyakarta.

[6]. Abdul Kadir. (2008), *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP,* Andi, Yogyakarta.

[7]. Abdul Kadir. (2008), *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP,* Andi, Yogyakarta,2.

[8] Jonathan Sarwono dan Tutty Martadireja, (2008), *Teori E-Commerce Kunci Sukses Perdagangan Di Internet*, Gava Media, Yogyakarta.

[9] Ilham Perdana, (2008), Petunjuk Penulisan Ilmiah, Perumusan Masalah, Pengumpulan Data Penelitian, Petunjuk Tata Tulis Ilmiah, *Handout Metodologi Penelitian*.

[10] Wikipedia. (03 Maret 2009), *Macromedia*, www.wikipedia.org/id

[11] Wikipedia. (03 Maret 2009), *Adobe Dreamweaver*, www.wikipedia.org/id

[12] Wikipedia. (03 Maret 2009), *Pengertian Wampserver*, www.wikipedia.org/id

[13] Focus Nusantara. (11 November 2009), *Harga Ongkos Kirim Untuk Tiki / JNE*, http://www.focusnusantara.com