

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN CUTTING STICKER BERBASIS WEB PADA USAHA SHR CUTTING STIKER

Putri Ayu Oktaviani dan Adi Permana

Abstract

SHR cutting sticker is one place where cutting sticker. There are several problems that arise in this SHR cutting sticker bussiness, one of which is the difficulty of finding information about cutting sticker, incomplete data from customers and also the absence of clear book keeping on the SHR cutting sticker bussiness. The research aims to design media presentation of information on SHR cutting sticker bussiness, especially information about sticker, clear data collection, easy access to information or order cutting sticker, and more intoudece SHR cutting sticker bussiness to public.

The design of web-based visitor data processing system is designed to facilitate to ordering, record and increase public interest on cutting sticker.

Key words : Cutting Sticker, Ordering

1.1.Latar Belakang

Sticker merupakan salah satu media seseorang untuk mengekspresikan pesan apa yang sedang ingin disampaikan oleh seseorang untuk lingkungan luas. Perkembangan yang sangat pesat maka *sticker* juga hadir dalam berbagai pilihan salah satunya adalah dengan mendesain sendiri *sticker* sesuai keinginan atau sering disebut dengan *custom*.

Dengan adanya pilihan *custom* ini, *customer* lebih dibebaskan untuk mengekspresikan kepribadiannya lewat *sticker* yang ingin dibuat dan dengan bantuan *SHR cutting sticker customer* juga dibantu untuk lebih mempermudah lagi dalam mendesain bentuk dan ukuran *sticker* yang diinginkan, dengan begitu *customer* akan sangat merasa diberi kesempatan untuk menunjukkan untuk mengenalkan personalitynya lewat *sticker* yang dibuat.

Dilihat dari peminat yang terus bertambah *SHR cutting sticker* melihat akan adanya peluang yang semakin besar untuk menjadikan usaha *cutting sticker* ini lebih dikenal oleh para *cuttinger* diberbagai wilayah. Namun usaha *SHR cutting sticker* ini masih minim informasi yang artinya *cuttinger* atau sebutan untuk para pecinta *sticker* tidak dengan mudah mendapatkan info-info tentang *cutting sticker*.

Dengan minimnya informasi tentang penjualan *cutting sticker* ini tidak memungkinkan para penjual mempromosikannya dengan mudah, karena *SHR cutting sticker* hanya mempromosikan nya dari mulut ke mulut. *Cuttinger* mungkin akan lebih merasa efisien bila ada wadah khusus untuk mereka yang ingin mengetahui tentang *cutting sticker* tanpa harus mendatangi tempat *cutting sticker* tersebut mengingat masyarakat sekarang lebih memilih yang instant agar lebih menghemat tenaga dan waktu.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis membuat suatu rancangan “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan *Cutting sticker* Berbasis Web pada Usaha *SHR Cutting sticker*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat *SHR Cutting sticker* lebih dikenal oleh masyarakat luas. Dengan dibangun nya website ini maka *SHR Cutting sticker* akan lebih mudah untuk dikenal oleh

masyarakat, dan dengan dibangunnya website ini maka para *Cuttinger* akan lebih mudah untuk mendapatkan informasi dan juga memesan *Sticker* dengan sangat mudah dan juga sangat cepat. Karna website ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja oleh masyarakat.

1.3 Dreamweaver

Dreamweaver merupakan sebuah HTML authoring (tool pembuat halaman web berbasis HTML untuk membuat/mengedit berbagai kode pemrograman web secara cepat) dan dapat digunakan dalam manajemen sebuah website (dari sisi developing). Banyak sekali profesional web developer yang menggunakan *Dreamweaver* untuk membangun dan mengelola suatu website dikarenakan kemudahan dalam pemakaiannya.

Selain itu *Dreamweaver* juga digunakan sebagai tool untuk memadukan desain web yang dibuat dengan HTML dan melakukan *coding scripting* Bahasa pemrograman web dalam membuat web menjadi lebih dinamis.

MySQL

MySQL merupakan sistem *database* yang banyak digunakan untuk membangun aplikasi web. Alasannya mungkin karena gratis, pengelolaan datannya sederhana, memiliki tingkat keamanan yang bagus, mudah diperoleh dan lain-lain.

Hypertext Markup Language (HTML)

HTML kependekan dari *Hypertext Markup Language*. Dokumen HTML adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarangan. Dokumen ini dikenal sebagai web page. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam browser web surfer. Dokumen ini umumnya berisi informasi atau interface aplikasi didalam internet.

PHP

PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor*. Ia merupakan Bahasa berbentuk skrip yang diterapkan dalam server dan diproses diserver. Hasilnya yang dikirimkan ke klien tempat pemakai menggunakan browser. Secara khusus PHP dirancang untuk membentuk web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, menampilkan isi *database* ke halaman web. Pada prinsipnya PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (*Active Server Page*), *Cold Fusion*, ataupun *Perl*.

Kelahiran PHP bermula saat rasmus Ledorf membuat sejumlah skrip Perl yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat daftar riwayat hidupnya, yakni pada tahun 1994-. Skrip-skrip ini selanjutnya dikemas menjadi tool yang disebut "*Personal Home Page*". Paket inilah yang menjadi cikal bakal PHP pada tahun 1995, Rasmus menciptakan PHP/FI Versi 2. Pada versi inilah pemrograman dapat menempelkan kode terstruktur di dalam tag HTML. Yang menarik, kode PHP juga bisa berkomunikasi dengan *database* dan melakukan perhitungan – perhitungan yang kompleks sambil jalan.

XAMPP

Menurut Wicaksono (2008:7) menjelaskan bahwa "XAMPP adalah sebuah

software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MYSQL di computer local". XAMPP berperan sebagai server web pada computer local;. XAMPP juga dapat disebut sebuah *Cpanel server virtual*, yang dapat membantu melakukan preview sehingga dapat dimodifikasi website tanpa harus online atau terakses dengan internet.

2 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang system untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah di mengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain.

UML merupakan kesatuan dari bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh *Booch*, *Object Modeling Technique (OMT)* dan *Object Oriented Software Engineering (OOSE)*. Metode *Booch* dari *Grady Booch* sangat terkenal dengan nama metode *Design Object Oriented*. Metode ini menjadikan proses analisis dan design kedalam empat tahapan iterative, yaitu :identifikasi kelas-kelas dan obyek-obyek, identifikasi semantic dari hubungan obyek dan kelas tersebut, perincian interface dan implementasi. Keunggulan metode *Booch* adalah pada detail dan kayanya dengan notasi dan elemen. Pemodelan *OMT* yang dikembangkan oleh *Rumbaugh* didasarkan pada analisis terstruktur dan pemodelan entity- relationship. Tahapan utama dalam metodologi ini adalah analisi, desain sistem, desain obyek dan implementasi. Keunggulan metode ini adalah dalam penotasian yang mendukung semua konsep OO. Metode *OOSE* dari *Jacobson* lebih member penekanan pada *use case*. *OOSE* memiliki tiga tahapan yaitu membuat model requirement dan analisi, desain dan implementasi, dan model pengujian (test model). Keunggulan metode ini adalah mudah dipelajari karena memiliki notasi yang sederhana namun mencakup seluruh tahapan dalam rekayasa perangkat lunak.

Dengan UML, metode *Booch*, *OMT* dan *OOSE* digabungkan dengan membuang elemen-elemen yang tidak praktis ditambah dengan elemen-elemen dari metode lain yang lebih efektif dan elemen-elemen baru yang belum ada pada metode terdahulu sehingga UML lebih ekspresif dan seragam dari pada metode lainnya.

o Model UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut *Widodo (2011:10)*, "beberapa literatur menyebutkan bahwa UML menyediakan sembilan jenis *diagram*, yang lain menyebutkan delapan karena ada beberapa *diagram* yang di gabung, misalnya *diagram* komunikasi, *diagram* urutan dan *diagram* pewaktu digabung menjadi *diagram* interaksi". Namun demikian model-model itu dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis. Jenis *diagram* itu antara lain.

3 Aplikasi

Aplikasi atau perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk

melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang terintegrasi berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, pemutar media.

4 Software Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe System* yang digunakan untuk pengeditan foto/ gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe System*, Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama *Photoshop CS (Creative Suite)*, versi sembilan disebut *Adobe Photoshop CS2*, versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop CS3*, versi kesebelas adalah *Adobe Photoshop CS4*, versi duabelas adalah *Adobe Photoshop CS5*, dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah *Adobe Photoshop CS6*.

5. Analisa Sistem yang Berjalan

Sistem yang berjalan pada *SHR Cutting sticker* saat ini masih manual yaitu :

Konsumen membuat janji kepada sang pemilik untuk datang ke toko melalui media yang tersedia setelah konsumen datang ke toko biasanya bertanya untuk mengetahui lebih lanjut tentang *cutting sticker* itu sendiri, jika konsumen tertarik biasanya akan langsung berdiskusi kepada sang pemilik toko ataupun karyawan toko. Konsumen yang ingin memakai jasa *cutting sticker* biasanya sudah memiliki gambaran atau design yang sesuai dengan keinginannya dan setelah melakukan diskusi ulang maka pemilik akan memberikan kisaran harga yang harus dibayar oleh konsumen dan juga konsumen akan diberitahu estimasi pembuatan dan juga pengerjaannya.

Setelah sepakat pihak *SHR cutting sticker* melakukan pekerjaan mulai dari mendesign ulang ke aplikasi sampai sesuai dengan keinginan konsumen, jika konsumen menyetujui design tersebut maka langsung dicetak sebagai stiker. Setelah stiker siap barulah proses pemasangan stiker pada objek/barang dilakukan dengan secara teliti. Proses pengerjaan berlangsung 4-7 hari sesuai dengan detail stiker itu sendiri, karena proses pengerjaan membutuhkan waktu yang tidak sedikit.

6. Perancangan Sistem

Website *SHR cutting sticker* terdiri dari dua halaman utama yang merupakan halaman untuk admin dan juga halaman untuk user, halaman admin digunakan untuk mengupdate tentang usaha *SHR cutting sticker* dan juga pemberitahuan persediaan barang atau adanya penambahan barang yang lain. Lain halnya dengan halaman user yang hanya menampilkan informasi-informasi yang telah diupdate oleh admin sistem tersebut. Dibuatnya halaman user ini berfungsi agar memudahkan konsumen yang ingin memesan barang atau yang hanya ingin sekedar melihat informasi

tentang SHR *cutting sticker*

Website ini dibuat untuk para masyarakat luas yang belum mengetahui tentang keberadaan jasa SHR *cutting sticker* dan juga bagi yang memang sudah mengetahui tapi tidak mempunyai banyak waktu untuk langsung ke SHR *cutting sticker* tersebut.

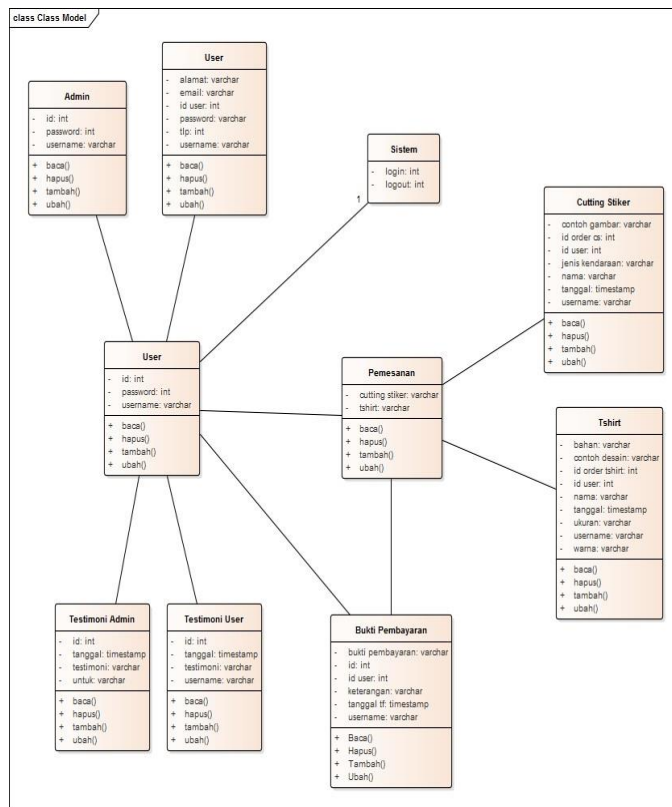
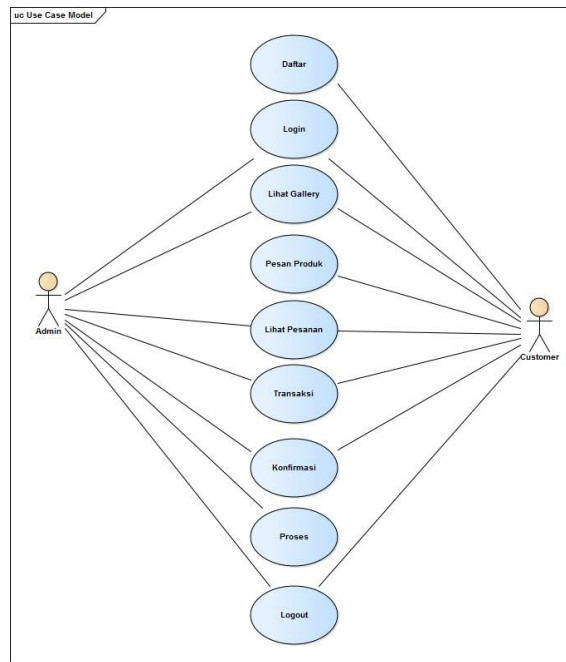
Berikut merupakan gambaran kepada user tentang sistem yang akan dibuat oleh penulis :

1. Konsumen akan masuk ke halaman utama dimana ada beberapa pilihan seperti Home, Customer care, Gallery, Testimoni.
2. Bagi para konsumen yang ingin memesan dapat melakukan register yang diharuskan memasuka beberapa data pribadi seperti Nama, No HP, Alamat, Email.
3. Jika sudah berhasil terdaftar, makan konsumen diharuskan Login kembali dengan menggunakan Username dan juga Password.
4. Admin disistem akan berguna untuk menyimpan data yang sudah dimasukan oleh user saat mendaftar saat ingin memesan barang.
5. Admin akan bertugas untuk selalu mengupdate informasi- informasi tentang usaha SHR *cutting sticker* sehingga user yang ingin mencari informasi akan lebih mudah.

Perancangan Sistem yang diusulkan

Dari adanya permasalahan yang muncul disistem yang sedang berjalan, maka penulis merancang sebuah sistem untuk membantu sistem lama yang sedang berjalan saat ini.

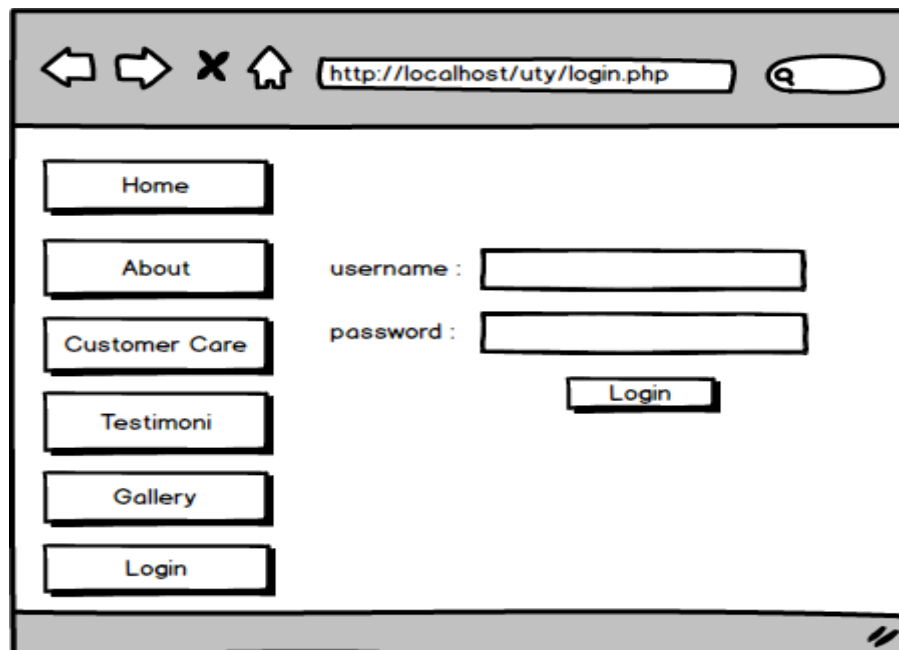
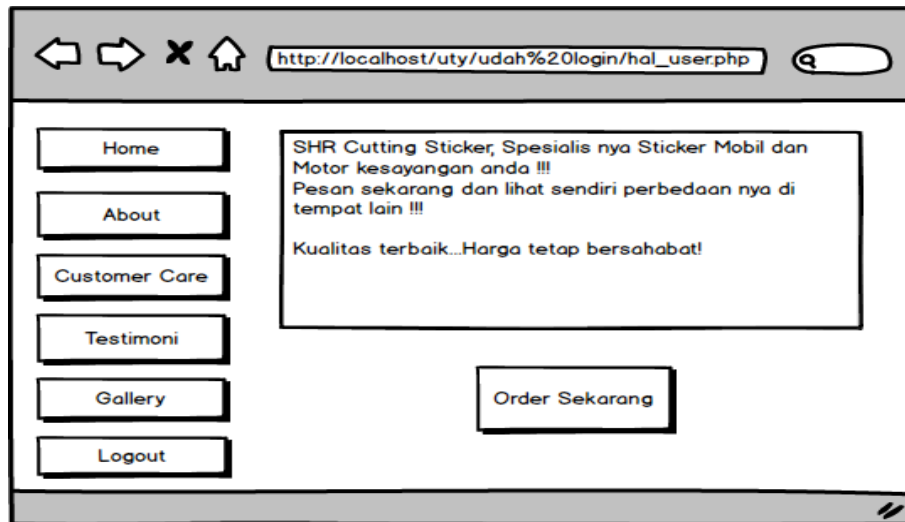
Perancangan yang dilakukan untuk usaha SHR *Cutting sticker* akan diawali dengan pembuatan UML. Berikut adalah perancangan- perancangan yang sudah penulis buat melalui software UML.

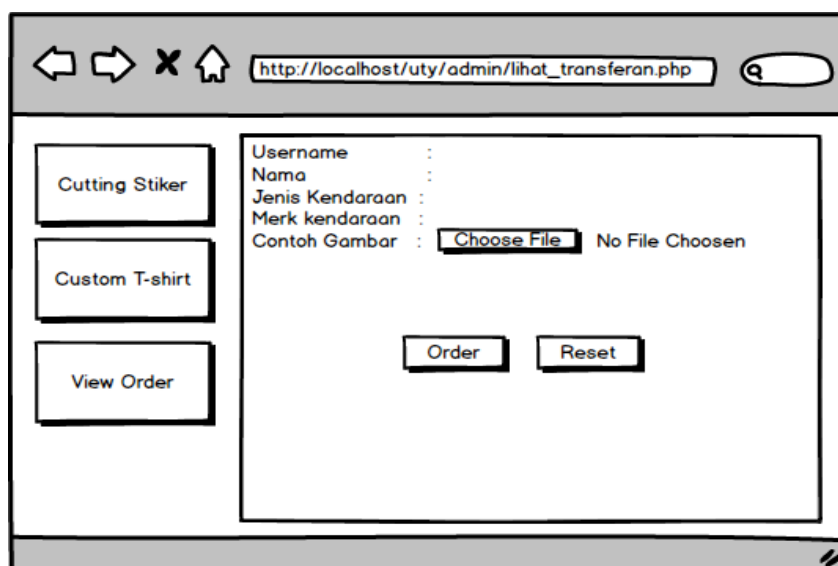
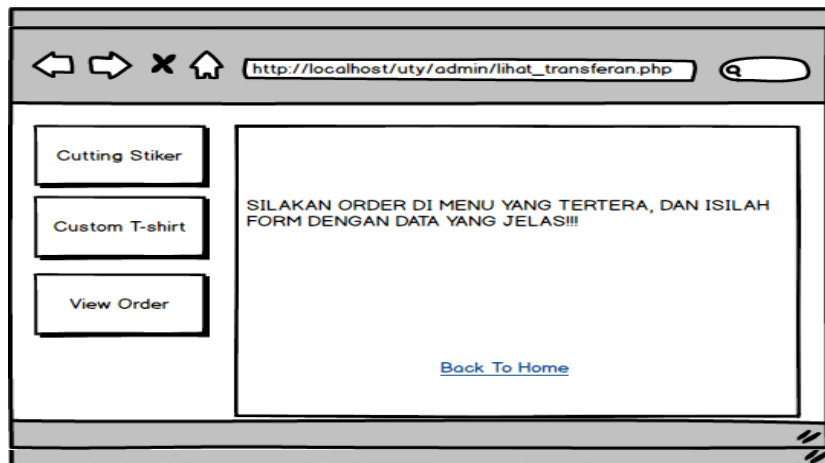
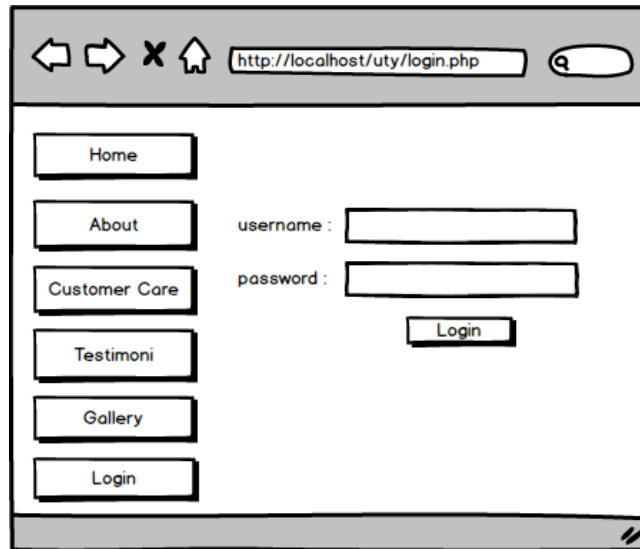


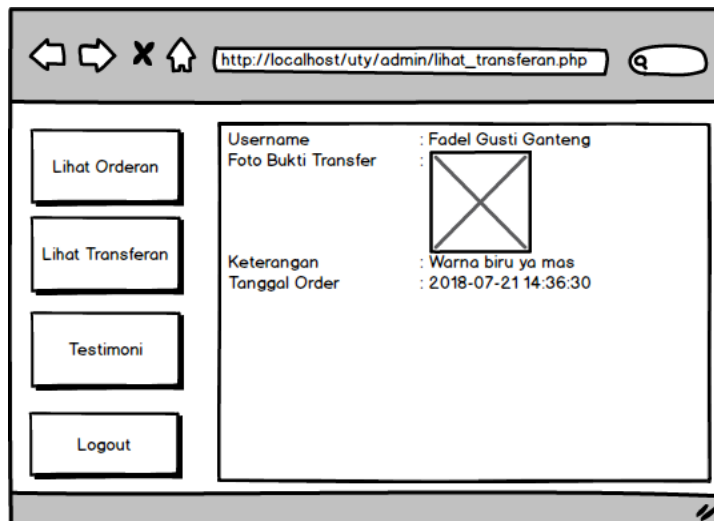
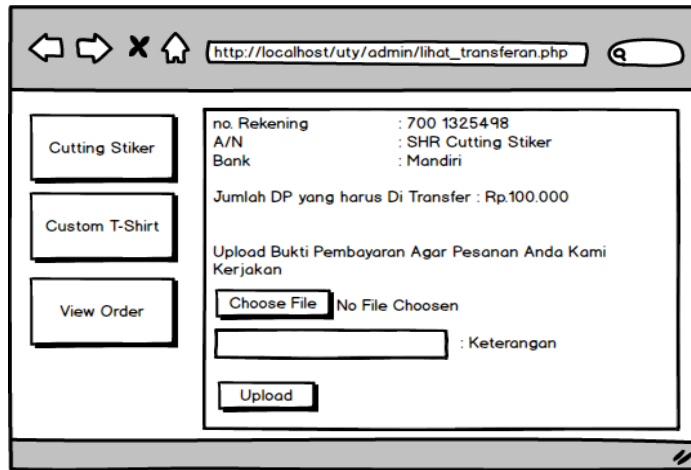
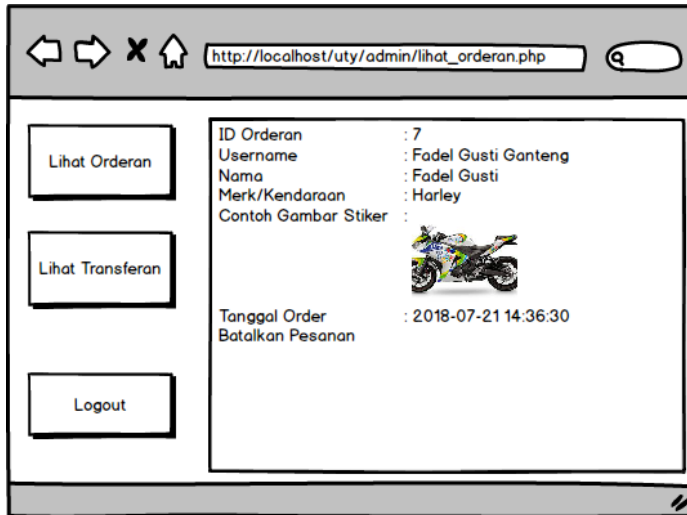
Berikut merupakan *Sequence* Login perancangan aplikasi Pemesanan pada Usaha SHR *Cutting sticker*

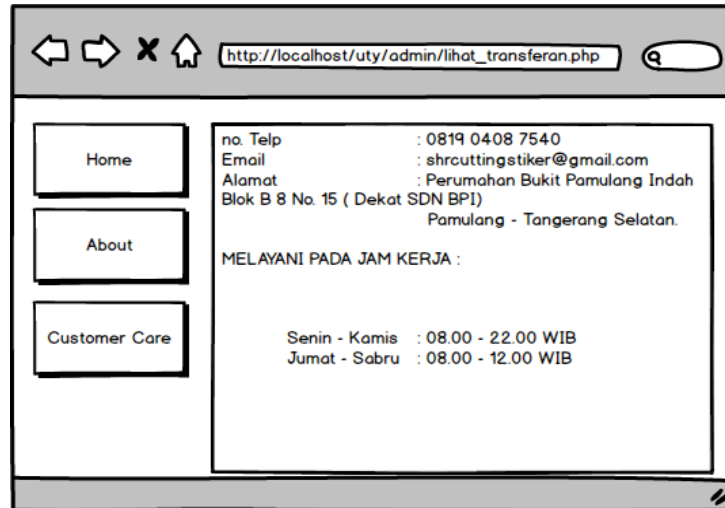
1. Story Board Design

Berikut merupakan Story Board untuk sistem yang penulis buat untuk aplikasi perancangan :





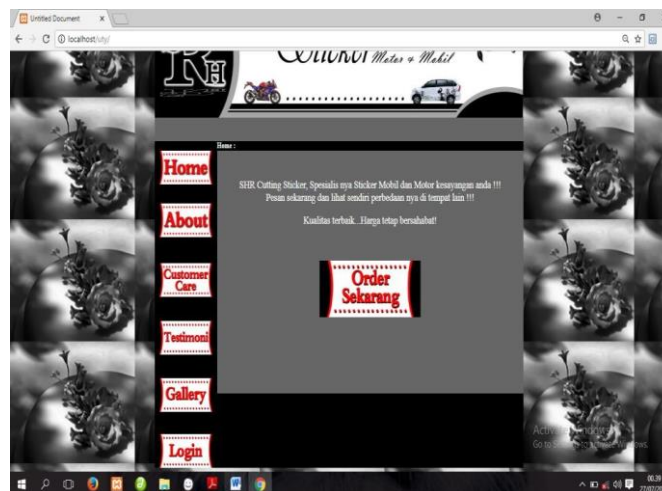




Hasil Dan Implementasi

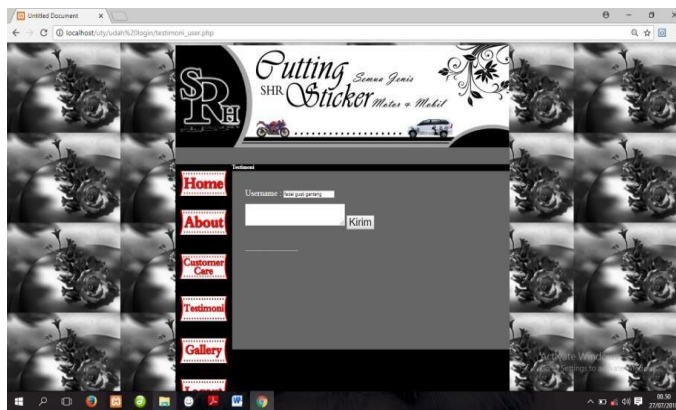
Halaman Utama Website

Tampilan website yang dikunjungi oleh *Cuttinger*



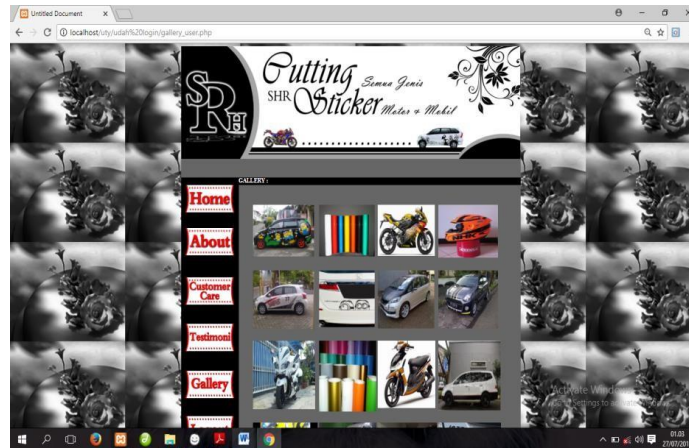
Halaman About

Penjelasan singkat tentang Usaha SHR *cutting sticker* bagi para *Cuttinger*



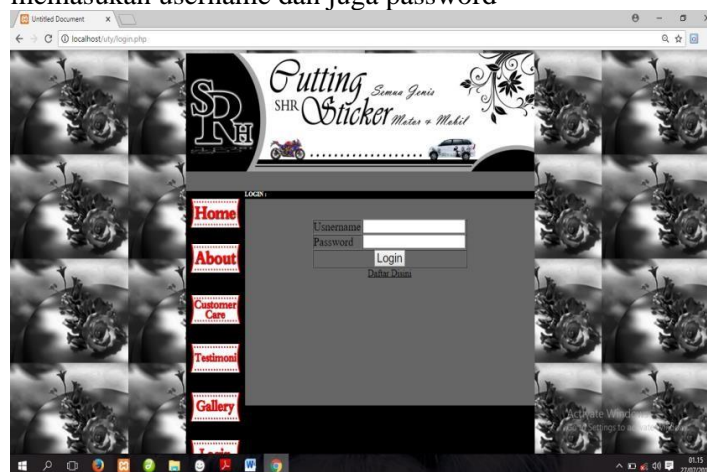
Halaman Gallery

Halaman Gallery merupakan kumpulan contoh untuk referensi para *Cuttinger*.



Halaman Login

Jika *cuttinger* sudah memiliki akun maka hanya memasukan username dan juga password



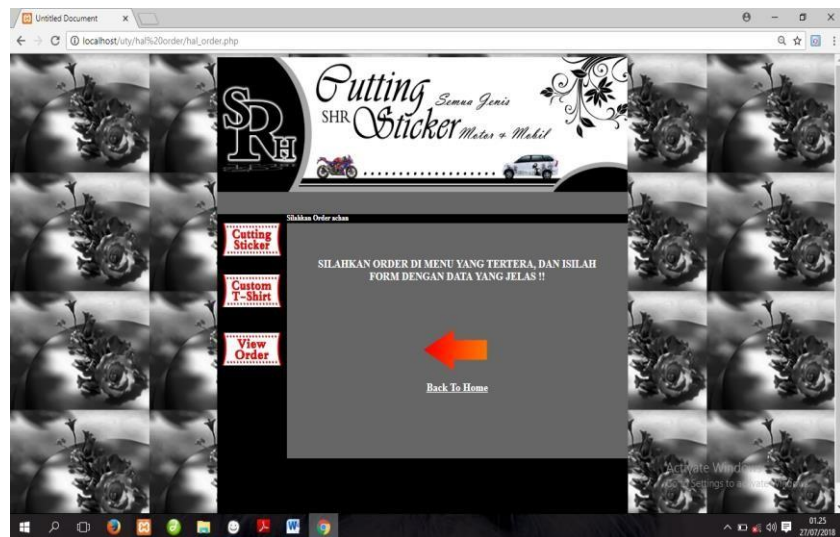
a. Halaman Daftar

Cuttinger yang belum memiliki akun maka akan diwajibkan untuk mengisi data.



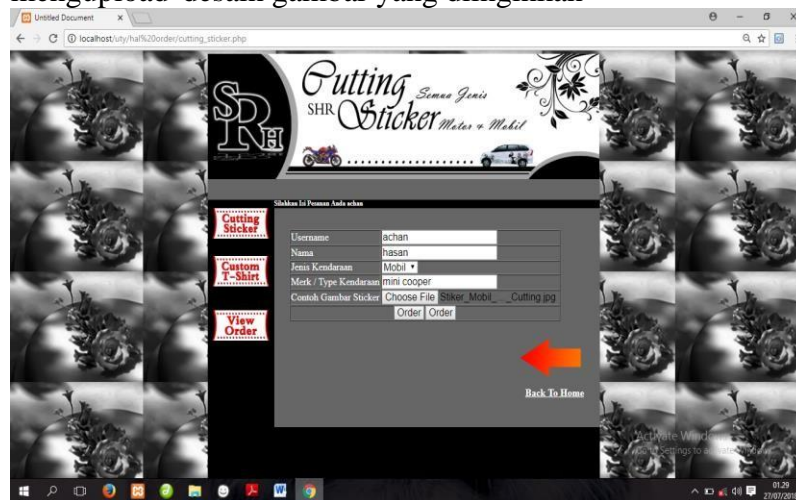
b. Halaman Pemilihan Order

Pemilihan pesanan



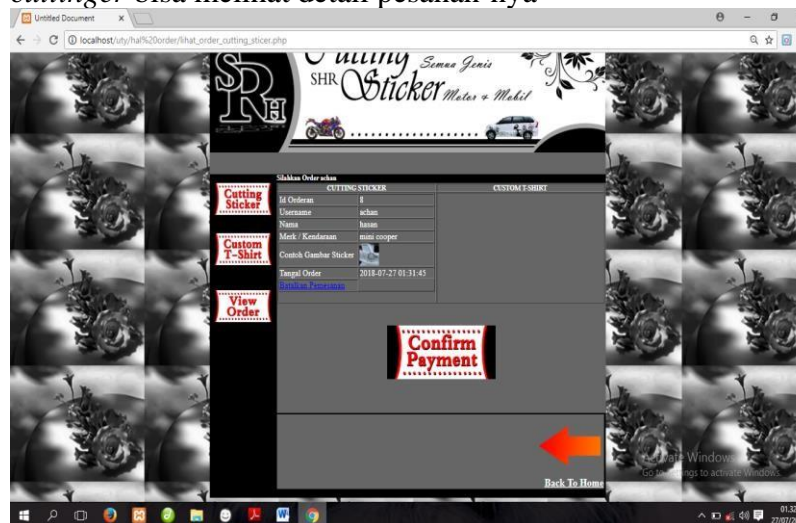
Halaman Form Pemesanan

Cuttinger yang akan memesan produk bisa mengupload desain gambar yang diinginkan



Halaman Lihat Pemesanan

Jika *cuttinger* sudah mengisi form pemesanan maka *cuttinger* bisa melihat detail pesanannya



c. Halaman Pembayaran

Disini *cuttinger* membayar via transfer, dan jika *cuttinger* sudah transfer maka diwajibkan untuk mengkonfirmasi bila sudah bayar dengan cara mengupload foto bukti transfer.

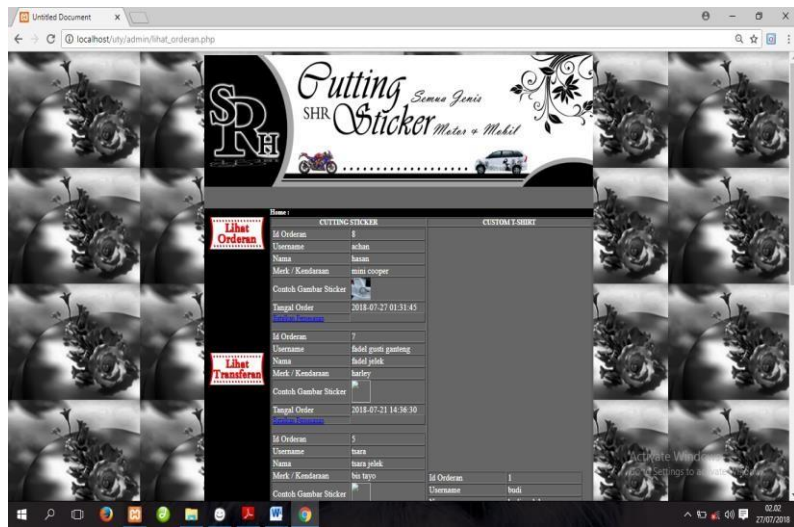


d. Halaman Utama Admin



e. Halaman Admin Melihat Orderan Masuk

Admin bertugas melihat setiap ada pesanan yang masuk



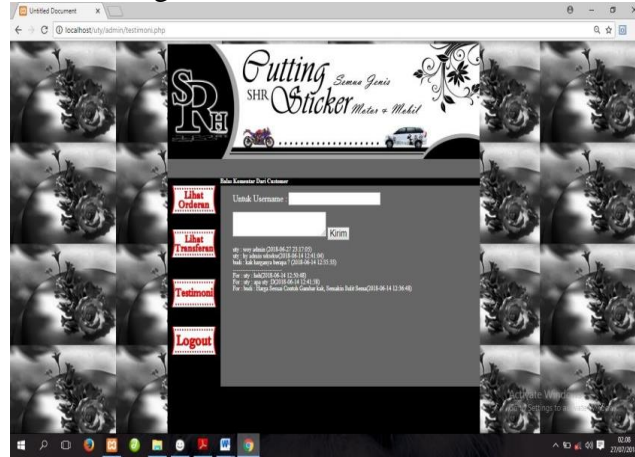
f. Halaman Admin Melihat Bukti Transferan Masuk

Admin juga bertugas untuk melihat bukti pembayaran *cuttinger* agar pesanan langsung diproses



Halaman Testimoni Admin

Halaman testimoni Admin untuk membalas para *cuttinger* yang memberi kesan atau pesan untuk Usaha SHR cutting sticker.



Kesimpulan dan Saran

Telah Dirancang Dan Dibangun Aplikasi pemesanan SHR *Cutting sticker*. Aplikasi pemesanan SHR *cutting sticker* dapat disajikan dalam bentuk aplikasi berbasis web, yang dapat mempermudah pemesanan serta pembukuan usaha toko dan juga dapat menyimpan data-data pembeli.

Saran

Agar website ini lebih dikembangkan kembali oleh pihak SHR *Cutting sticker* untuk memberikan layanan informasi untuk para *Cuttinger*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2002. Rekaya Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu). Yogyakarta.
- Budi, Imam, Enjang. 2010. Model Pemograman *WEB (HTML, PHP, & MySQL)*. Modula. Bandung.
- Betha, Husni. 2009. Pemrograman *WEB* dengan *HTML*. Informasi Bandung. Bandung.
- Hendratman,Hendi. 2012. *The Magic of Adobe Photoshop*. Informatika Bandung. Bandung
- Herlawati,Widodo. 2011.Menggunakan UML. Informatika. Bandung.
- Jogiyanto HM. 2005. Analisis & Desain, Ed ke-III, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kadir, Abdul. 2002. Dasar Pemrograman *WEB* Dinamis menggunakan *PHP*. Andi. Yogyakarta.
- Ladjamuddin. B, Al-Bahra. 2006. Rekayasa Perangkat Lunak ,Cet-keII GRAHA ILMU. Yogyakarta.
- Master.com. 2012. Menguasai *PHP* dan *My SQL*. Kuncikom. Jakarta Pusat.
- M.ichwan. 2011. Pemrograman Basis Data *Delphi 7 & MySQL*. Informatika Bandung. Bandung.
- Munawar. 2005. Pemodelan Visual Dengan *UML*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Presman RS. 2002. Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi(Buku Satu). Andi Yogyakarta
- Putra I Gusti Bagus Maha. 2014. Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Bangun Datar Menggunakan Metode *Invariant Moment*. Karmapati
- Wicaksono, Yogi. 2008. Membangun Bisnis Online dengan Mambo. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Winarko, Edi. 2006. Perancangan Database dengan *Power Designer*. Prestasi Pustaka. Jakarta.