

APLIKASI PENJUALAN E-VOUCHER DENGAN FITUR TIME LIMIT MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL

Nur Riza Ziaraharja

D3 Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, nurziaraharja@mhs.unesa.ac.id

Ari Kurniawan

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, arikurniawan@unesa.ac.id

Abstrak

Dunia *marketing digital* sudah berada di masa kejayaan. Penjualan melalui metode konvensional sudah tidak lagi dilirik oleh para pegiat usaha. Kebanyakan dari mereka akan melirik dunia internet yang menyajikan lebih banyak keuntungan yang tidak bisa didapat didalam metode penjualan konvensional. Selain itu, dunia internet juga menawarkan pemasaran produk yang mudah dan murah dari pada menggunakan media konvensional yang di anggap kuno dan memakan banyak biaya dalam melakukan promosinya. Namun, banyaknya saingan usaha pada bidang *e-commerce digital* yang harus selalu memutar otak agar bisa memberikan pelayanan yang baru dan *update* untuk para pelanggan. Sehingga hal yang disuguhkan akan senantiasa mendapat perhatian dari para pengguna aplikasi terutama yang menggemari dunia belanja *online*.

Dari permasalahan tersebut munculah gagasan untuk membuat aplikasi *e-commerce* yang unik sehingga bisa menarik perhatian pasar. Aplikasi ini menggunakan fitur *time limit* untuk memberi batasan waktu yang tersedia pada kupon yang telah di diskon. Hal ini bertujuan agar kupon yang tersedia harus segera di beli agar menambah suasana belanja menjadi lebih menarik. Metode yang digunakan yaitu metode *waterfall* serta menggunakan teknologi *framework* Laravel 5.4 untuk menunjang kinerja dari aplikasi ini. Sehingga aplikasi ini bisa di kembangkan pula oleh *developer* lainnya. Tak lupa juga untuk media penyimpanan data menggunakan *database* MySQL.

Aplikasi ini digunakan untuk para konsumen yang hendak mencari kupon murah dari berbagai *merchant* yang telah bekerja sama dengan pihak aplikasi. Selain itu, aplikasi ini juga bisa menjadi pilihan salah satu aplikasi *market place* yang menarik dan berbeda dari yang lain. Sehingga diharapkan bisa memberikan wajah baru dalam dunia *marketing digital* Indonesia dan menjadi pilihan baru untuk para pecinta belanja *online*.

Kata Kunci : *application, e-commerce, digital marketing, informasi, framework* Laravel.

Abstract

The world of digital marketing is in its heyday. Sales through conventional methods are no longer ogled by business activists. Most of them will glance at the internet world which presents more benefits that cannot be obtained in conventional sales methods. In addition, the world of the internet also offers easy and inexpensive product marketing rather than using conventional media which is considered old-fashioned and takes a lot of money in making promos. However, many business rivals in the field of digital e-commerce must always rack their brains in order to provide new services and updates for customers. So that things that are served will always get the attention of application users, especially those who like the world of online shopping.

From these problems came the idea to create a unique e-commerce application so that it could attract market attention. This application uses the time limit feature to impose a time limit available on discounted coupons. It is intended that the available coupons must be purchased immediately so that the shopping atmosphere becomes more attractive. The method used is the *waterfall* method and using Laravel 5.4 framework technology to support the performance of this application. So that this application can be developed also by other developers. Do not forget also to data storage media using a MySQL database.

This application is used for consumers who want to find cheap coupons from various merchants who have worked with the application. In addition, this application can also be a choice of an interesting market place application and different from the others. So that it is expected to give a new face in the world of digital marketing in Indonesia and become a new choice for online shopping lovers.

Keywords: *application, e-commerce, digital marketing, information, Laravel framework.*

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 sudah memasuki era ini. Mungkin, semua atau sebagian masyarakat telah merasakan pesatnya kemajuan teknologi. Banyak sekali contoh bukti pesatnya teknologi yang berada dipasaran yakni menjamurnya *e-commerce* di dunia maya.

Banyaknya peluang dalam *e-commerce* menjadikan banyak pula persaingan didunia *digital* ini. Menjamurnya website penjualan dalam banyak variasi dan penawaran serta ide bisnis baru yang menjanjikan.

Sayangnya, jika tidak selaras dengan nuansa yang berbeda serta penawaran yang menarik maka *e-commerce* juga akan cepat tergeseakan dan tergantikan oleh *e-*

commerce yang lebih menggiurkan dimata pelanggan. Akhirnya satu persatu perusahaan *e-commerce* akan mundur seiring dengan berjalannya waktu dan karena tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi yang sudah sangat cepat.

Perlunya produk aplikasi yang unik dan *limited* menjadi target sasaran di dunia pasar maya ini. Sehingga para pelanggan akan selalu membutuhkan dan menanti produk apa yang akan nantinya di tawarkan. Mereka juga akan berlomba-lomba dalam membeli produk yang berada di aplikasi *e-commerce* yang mereka sukai sehingga profit *e-commerce* tidak akan menurun.

Solusi untuk semua ini adalah dibutuhkan *e-commerce* yang mempunyai nuansa berbeda dan menggiurkan agar para pelanggan tertarik dengan apa yang ditawarkan. Sistem ini merupakan toko *online* yang menjual banyak kupon dengan berbagai macam kategori. Namun, terdapat *limit* atau batasan waktu dalam penjualan disebabkan karena harga kupon yang murah alias diskon yang terbatas. Selain itu fitur dalam aplikasi ini cukup menarik dengan tawaran diskon yang besar sehingga akan dinanti oleh para konsumen yang memburu fasilitas kupon yang memberi potongan harga.

Dalam hal ini penulis melakukan penelitian di sekitar lingkungan unesa yakni dengan membaca refrensi TA di ruang baca serta mencari informasi dan referensi di internet yang kemudian menjadikan hal tersebut sebagai gagasan untuk menentukan topik ide tugas akhir yang berjudul “**Aplikasi Penjualan E-Voucher dengan Fitur Time Limit menggunakan Framework Laravel**”. Tujuannya agar pelanggan bisa memilih kupon diskon murah namun dibatasi oleh waktu dari suatu *merchant*. Tentunya hal ini akan memberikan wajah baru dalam dunia *e-commerce* Indonesia.

KAJIAN PUSTAKA

E-commerce

Beberapa para peneliti ahli menyimpulkan definisi dari *E-commerce* yakni “*Electronic Commerce*” atau biasa disebut disebut *E-universe* adalah gagasan dalam pengembangan perdagangan melalui internet. *E-commerce* sendiri bisa di artikan berbisnis dari internet karena pemasaran dilakukan di internet serta toko yang ada tak hadir secara fisik namun secara daring. Dengan begitu sesuai pada gagasan awal bisnis dengan *E-commerce* adalah usaha atau bisnis tanpa surat atau juga bisa disebut *paperless trading*. (Munir Fuady, 2002)

E-commerce sendiri bisa di artikan dengan hal-hal yang menyangkut dengan pelanggan (*consumers*), manufaktur (*manufactures*), *service providers* dan pedagangan dengan menggunakan perantara (*intermediateries*) yang ditopang oleh sekumpulan

jaringan komputer yang terhubung (*computer network*) yaitu internet.

Hal ini sangatlah menguntungkan bagi pedagang karena berdagang melalui daring tidak membutuhkan modal yang besar seperti berdagang jika menyewa tempat. Perdagangan dalam dunia virtual inilah yang disebut dengan *E-commerce*.

Website

Website atau yang biasa disebut situs internet bisa diartikan sebagai kumpulan atau beberapa jendela halaman pada dunia maya yang menampilkan informasi berupa data teks, data gambar statis atau dinamis dan lain-lain. Serta bisa berpindah dari halaman satu ke halaman lainnya atau bisa disebut dengan (hyperlink). Ada beberapa contoh website yakni webiste statis dan webiste dinamis. Website statis merupakan webiste yang informasinya hanya bisa sekedar di baca dan tidak cepat dalam merubah informasi. Sedangkan website dinamis adalah webiste yang dalam memberikan informasi selalu uptodate. Para ahli menyimpulkan bahwa website statis adalah webiste yang hanya bisa dirubah oleh sang pemilik webiste sedangkan website dinamis bisa berubah dengan semua orang yang mengaksesnya. (Abdul Kadir 2009 : 10)

Responsive Website

Kebutuhan teknologi yang fleksibel sangat perlu, kebutuhan fleksibel tersebut adalah bisa mengakses kebutuhan dari perangkat yang tersedia misalnya saja bisa di akses dari PC ataupun dari perangkat *mobile*. Tuntutan *responsive* dilakukan agar semua platform bisa mengakses informasi yang tersedia di website ini dengan mudah dan nyaman tanpa terkendala oleh gadget. Istilah *responsive* sendiri digunakan bahwa website memiliki kemampuan merespon ukuran halaman sesuai dengan lebar layar gadget pada peramban (*browser*) yang terpasang di perangkat bergerak seperti handphone ataupun laptop atau bahkan perangkat diam seperti pc.

Maka untuk pembuatan website ini nantinya akan dibuat *responsive* agar bisa di akses oleh PC ataupun perangkat *mobile* yang lebih praktis digunakan.

Skala Likert

Skala Likert adalah perhitungan sederhana untuk mengetahui tingkat kepuasan dalam survei yang biasanya dilakukan untuk menilai produk yang disampaikan oleh (Djaali 2008:28) ialah skala likert yakni perhitungan yang dipergunakan dalam mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang-orang tentang suatu gejala atau produk yang dihasilkan. Skala Likert adalah suatu Skala psikometrik yang biasa digunakan dalam perhitungan kuisioner atau survei, dan juga skala

ini biasa digunakan dalam survei karena kemudahannya dalam perhitungannya. Nama Skala Likert ini diambil dari nama penemunya Rensis Likert, yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya.

Ada dua buah metode yang menggunakan Skala Likert yaitu pertanyaan yang bersifat positif untuk mengetahui minat positif masyarakat dalam produk, dan juga pertanyaan bersifat negatif untuk mengukur minat negatif dari masyarakat. Pertanyaan positif akan diberi skor 5, 4, sedangkan bentuk pertanyaan negatif akan diberi skor 1, 2. Bentuk pertanyaan biasanya disediakan menjadi lima bagian yakni:

1. Sangat tidak setuju
2. Tidak setuju
3. Netral
4. Setuju
5. Sangat setuju

Database MySQL

Menurut ahli yakni (Nugroho 2013:26), “MySQL adalah *software* atau bisa disebut program *Database Server*”. Sedangkan SQL sendiri adalah bahasa pemrogramannya, bahasa perintah atau biasa juga disebut dengan (*query*) dalam database MySQL itu sendiri. SQL juga dipakai dalam *software database* server lain, seperti SQL Server, Oracle, PostgreSQL dan lainnya.

Menurut (Buana 2014:2), “MySQL Merupakan *database server* yang paling sering ditemui dan digunakan dalam pemrograman PHP. MySQL digunakan dan berfungsi untuk menyimpan data dalam *database* dan memanipulasi data yang ada.

Database MySQL berguna untuk menyimpan *voucher* barang atau produk pada aplikasi ini. Sehingga memungkinkan para *user* untuk melihat *voucher* yang tersedia sesuai kebutuhannya.

PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut (Nugroho 2006 b:61) “PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page* adalah bahasa skrip yang biasa terdapat dalam kode HTML untuk dieksekusi bersifat *server side*”. PHP sendiri termasuk dalam kategori bahasa *open source product*, sehingga *source code* PHP dapat diubah dan dikembangkan secara bebas tanpa melakukan pembayaran atau pembelian produk.

Apache

Apache merupakan salah satu dari berbagai jenis web server yang dapat dioperasikan di berbagai sistem operasi, contohnya Microsoft Windows, Linux, Unix, dan *platform* lainnya dan digunakan untuk melayani kebutuhan dan serta melakukan pengaturan dalam fasilitas website menggunakan sebuah protokol yang lebih dikenal dengan HTTP (*Hypertext Transfer*

Protocol). Nama Apache sebagai nama produk ini digunakan sebagai penghargaan terhadap suku Indian Apache di Amerika yang menginspirasi menggunakan keterampilan dan strateginya yang sangat dikagumi dalam peperangan sehingga ini menjadi salah satu pelopor pemberian nama Apache.

Laravel 5.4

Laravel merupakan sebuah *framework* yang diluncurkan dibawah naungan lisensi MIT, dan dibangun dengan konsep yang diterapkan yakni MVC (*Model, View, Controller*). Laravel juga bisa digunakan dalam pembuatan kerangka kerja aplikasi website dengan lebih mudah dan terstruktur. Tujuan dari pengembangan *framework* Laravel adalah memudahkan bagi para programmer untuk mengembangkan dan menciptakan program yang mereka punya. Laravel sendiri sangat mudah di akses serta digunakan bagi para pengembang dan menyediakan direktori canggih guna memanjakan para *programmer* yang memakai aplikasinya. (<https://laravel.com/docs/4.2/introduction>).

Time Limit

Time limit merupakan batasan waktu untuk *issued* dalam pencetakan tiket yang sudah ditetapkan atau sudah permanen (Adhi Prasetyo : 2011 : 25). Yang perlu dilakukan adalah membicarakan kepada calon pembeli untuk merekan melakukan *issued* tiket sebelum batas waktu tersebut sehingga tiket bisa digunakan. Waktu yang sudah ditentukan, adalah wewenang dan kuasa penjual untuk menjual produknya yang mempunyai stok terbatas.

Time limit bisa diatur sesuai yang penjual mau tergantung dengan jumlah *voucher* atau waktu berlaku sampai batas yang telah ditentukan.

Pada aplikasi ini *Time Limit* digunakan untuk memberikan suasana berbelanja yang berbeda dari berbelanja pada umumnya. Dalam hal ini aplikasi ini menunjukkan adanya fitur ini maka barang yang tersedia hanya terbatas dan tidak banyak sehingga adanya *Time Limit* membuat pembeli ”yang cepat adalah yang dapat”.

Voucher

Definisi atau pengertian *voucher* menurut kamus *Oxford Dictionary* yang berarti: searik kertas yang dicetak sedemikian rupa untuk memberikan hak lebih terhadap suatu barang kepada pemegang-nya untuk mendapat diskon atau untuk ditukar dengan barang atau jasa. (*Voucher: A small printed piece of paper that entitles the holder to a discount, or that may be exchanged for goods or services*). (Oxford : 2005).

Merchant

Merchant adalah penjual yang bisa meliputi menjual barang atau jasa yang telah memiliki gerai usaha (*physical store*) maupun *online store* serta bekerjasama dengan untuk menerima layanan pembelian dengan melakukan penerimaan pembayaran via *e-money* atau transfer bank yang sudah didaftarkan. Merchant sendiri dibagi menjadi dua yaitu *merchant* perorangan dan *merchant* yang berbadan hukum.

Chatting

Menurut (Ismail 2009: Halaman 12). *Chatting* adalah suatu *feature* pada suatu program yang ada di Internet untuk berkomunikasi atau berkonsultasi langsung sesama dengan pengguna internet lain yang dalam hal ini merek di tuntut *online* dan sama-sama menggunakan Internet.

Yang berarti definisi *chatting* sendiri ialah suatu pesan cepat (*instant*) ataupun *instant messaging* pada teknologi baik mobile maupun pc yang saling terhubung sehingga bisa bertukar informasi.

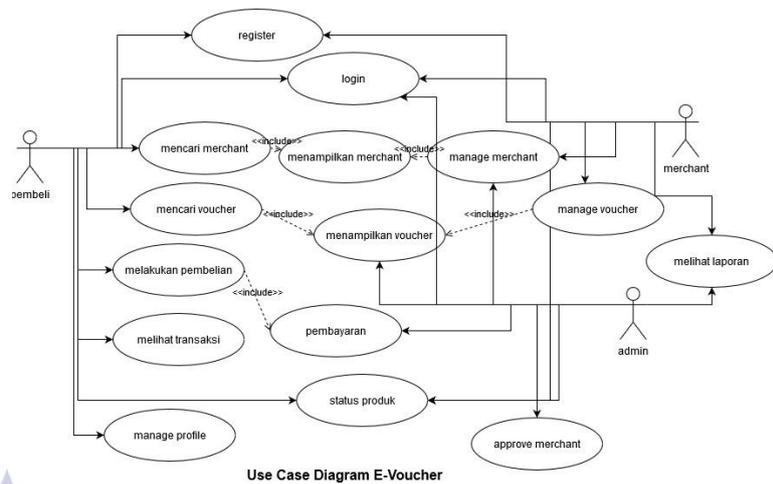
Transfer

Menurut (Kasmir 2012 : 130) yang dikutip dalam bukunya berjudul Dasar – Dasar Perbankan menjelaskan bahwa transfer bisa diartikan dengan pemindahan uang yang dilakukan dari rekening yang satu ke rekening yang lain dengan berbagai tujuan. Sedangkan menurut seorang ahli (Jopie Yusuf 2010 : 85) dalam bukunya menjelaskan bahwa : Pengiriman uang atau transfer merupakan jasa pelayanan pada bank untuk mengirimkan sejumlah atau beberapa uang kepada pihak – pihak lain .

METODE

Sistem yang diusulkan

Pada tahap ini akan dijabarkan berjalannya skema aplikasi sehingga para pembaca bisa mengetahui alur aplikasi ini untuk para penggunanya. Diketahui dalam berjalannya aplikasi ini terdapat tingkatan user yakni merchant, pembeli dan admin yang kesemuanya mempunyai perannya masing-masing. Penjabaran sistem tersebut dengan menggunakan *Use Case* skema.



Gambar 1. Use Case Aplikasi E-Voucher

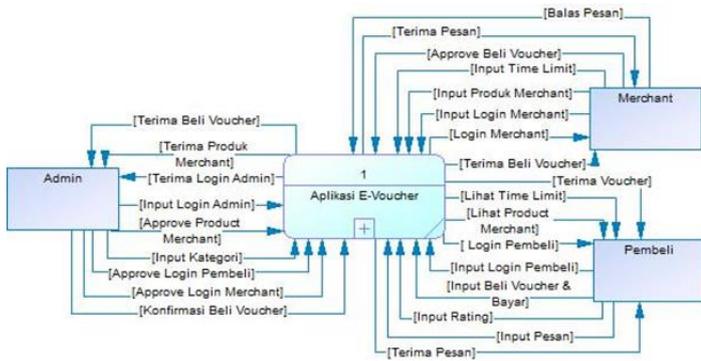
Diketahui dari *Use Case* di atas bahwa user bisa memilih *login* untuk menjadi *Merchant* atau hanya sebagai user saja. Karena pada tahap ini, untuk masuk ke aplikasi akan dibutuhkan *login* dan *register* terlebih dahulu jika memang belum terdaftar.

Jika *login* sebagai *Merchant* maka tujuannya adalah untuk menjual *Voucher* yang ia punya dengan cara *Upload voucher* dan nantinya akan menunggu persetujuan *admin* untuk menayangkan *voucher* tersebut.

Jika *login* sebagai *user*, *user* bisa melihat *voucher* yang tersedia dan membelinya dengan melihat waktu yang telah ditentukan. Kemudian, *user* bisa melakukan pembayaran dan bisa menggunakan *voucher* tersebut sesuai dengan *merchant* yang mengeluarkan *voucher*.

Sedangkan *admin* berfungsi sebagai Otorisasi jika ada user yang mendaftar atau *merchant* yang hendak menayangkan vouchernya, adminlah yang menyetujui atau menolak produk *merchant* tersebut.

Desain Proses



Gambar 2. DFD Level Konteks

a. DFD Level Konteks

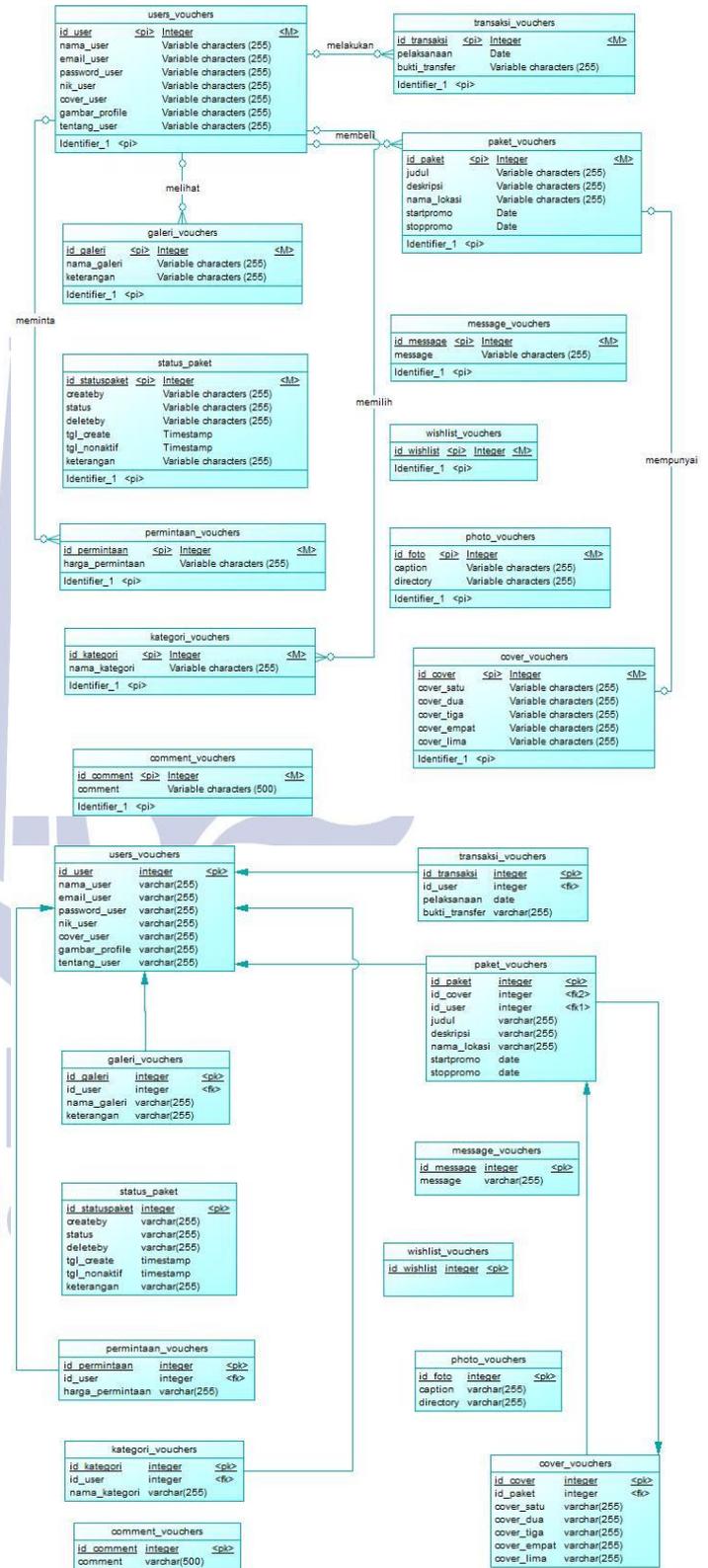
DFD Level Konteks merupakan alur sistem yang tertinggi pada sebuah perencanaan diagram. Diagram level 0 atau biasa disebut diagram konteks juga merupakan diagram yang paling pertama yang harus dirancang sebelum membuat diagram level lainnya. Berikut ini adalah diagram konteks dari aplikasi *E-voucher*:

- 1) Dalam diagram ini terdapat tiga entitas yakni *admin*, *merchant* dan pembeli.
- 2) Pembeli bisa mengakses aplikasi ini untuk melakukan transaksi pembelian *voucher*, melihat *voucher* yang tayang, memberikan *rating*, memberikan ulasan, dan menyimpan ke tempat favorit *user* itu sendiri.
- 3) *Merchant* pula mempunyai andil untuk menyetujui pembelian *voucher* yang sudah dilaporkan oleh *admin* dan dilakukan oleh *user*.
- 4) Dalam hal ini *user* bisa bertindak sebagai *merchant* atau sebaliknya.
- 5) Sedangkan *admin* sendiri mempunyai peran yakni menyetujui pendaftaran *merchant* dan pembeli selain itu *admin* juga menyetujui penayangan *voucher* yang telah di inputkan dan memvalidasi pembelian *voucher* yang dilakukan oleh pembeli.

Desain Database

Setelah melalui tahap DFD, yakni selanjutnya untuk perancangan *database* dibutuhkan CDM dan PDM untuk memudahkan mempelajari *database* yang digunakan. Dalam hal ini sistem mempunyai beberapa tabel yang berelasi dalam website ini yang bisa dilihat. Dalam hal ini *database login* berelasi dengan semua tabel tersebut yang berguna untuk mengetahui siapa saja yang menginputkan data. Dalam hal ini terlihat tabel paket *voucher* memiliki beberapa *foreign key* untuk menjadikannya relasi dengan tabel lainnya.

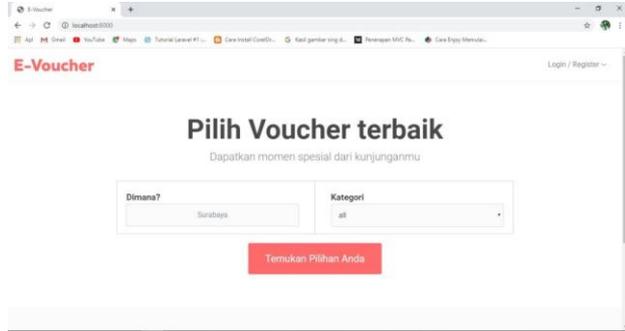
Semua relasi tersebut bisa di lihat secara jelas di *Conceptual Data Model* dan *Physcal Data Model* di bawah ini:



Gambar 3. Design Database (CDM & PDM)

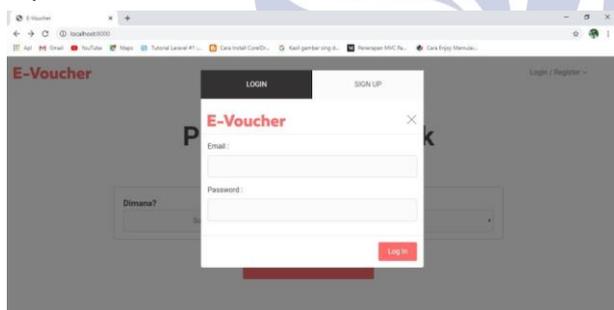
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian sistem merupakan proses yang harus dilewati saat sebuah sistem telah rampung dalam proses pembuatannya. Tujuan yang diharapkan dari pengujian ini adalah mengetahui sistem yang telah dibangun apakah sudah sesuai dengan kenyamanan dan kebutuhan *user* atau tidak. Jika terdapat kesalahan dan ketidakpuasan, maka dengan adanya hasil dan pembahasan kali ini diharapkan bisa memperbaiki kesalahan yang ada. Dalam hal ini, ada beberapa *screenshot* program yang telah dibangun.



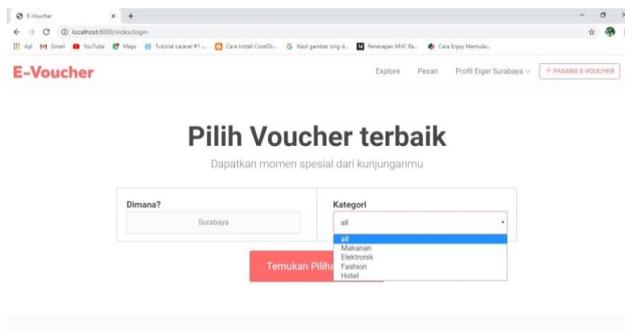
Gambar 4. Halaman Beranda

Inilah tampilan *dashboard user* sebelum masuk ke menu aplikasi *e-voucher*. Terlihat *user* masih bisa melihat produk yang ada namun tidak bisa melakukan transaksi karena belum terdaftar menjadi member.



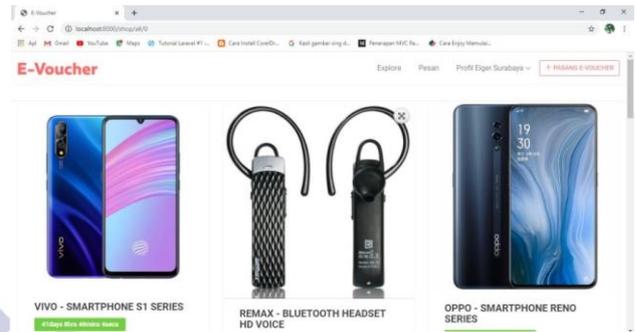
Gambar 5. Halaman Login User

Pada gambar di atas menunjukkan *login user* untuk memasuki aplikasi *e-voucher*. *User* harus menginputkan *email* dan *password* yang sudah terdaftar sewaktu melakukan registrasi.



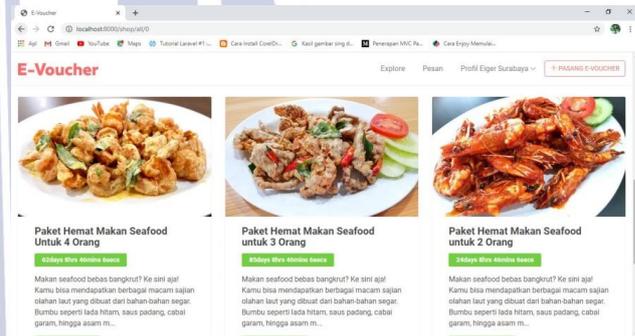
Gambar 6. Cari Produk

Menu cari produk memudahkan *user* untuk mencari produk yang diinginkan, kategori yang tersedia akan bisa *user* lihat dan nantinya mudah memilih sesuai dengan kebutuhan *user* itu sendiri.



Gambar 7. Produk Tersedia

Produk tersedia merupakan produk yang masih tayang di *e-voucher* dan masih bisa dibeli oleh *user*.



Gambar 8. Deskripsi Produk

Pada bagian ini terdapat deskripsi produk yang di tayangkan mengenai kualitas produk, bahan dan lain-lain guna membahas lebih *detail* mengenai produk yang dijual. Sehingga *user* sendiri bisa mempertimbangkan dengan melihat deskripsi produk yang ada.

Pada pembahasan di bawah ini, penulis akan memasuki tahap pengujian untuk mengetahui kepuasan dengan cara membagikan angket untuk seluruh warga *unesa* yang menjadi *participan* atau menjadi *sample* untuk penggunaan aplikasi ini. Dalam aplikasi ini, aplikasi masih dikategorikan aplikasi percobaan atau sebagai aplikasi yang dalam tahap uji coba. Dengan adanya angke pertanyaan ini bisa memberi gambaran penggunaan apakah *user* merasakan nyaman dalam aplikasi ini. Penulis akan mengambil sampel acak dari 5 orang yang terpilih untuk di hitung persentasenya.

No.	Pernyataan
1.	Tampilan aplikasi <i>E-Voucher</i> dengan <i>time limit</i> menarik dan tidak membosankan?
2.	Fitur atau menu-menu aplikasi tersebut mudah dipahami oleh user
3.	Aplikasi tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan user
4.	Aplikasi tersebut membantu user untuk lebih mudah mendapatkan <i>Voucher</i> diskon
5.	Aplikasi mudah untuk di gunakan
6.	Fitur yang sudah sesuai dengan kebutuhan user

Gambar 9. Pertanyaan Pada *User*

No.	Pernyataan
1.	Tampilan aplikasi Admin <i>E-Voucher</i> menarik dan tidak membosankan
2.	Fitur atau menu-menu aplikasi tersebut mudah dipahami oleh admin
3.	Aplikasi tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan admin
4.	Aplikasi tersebut membantu admin dalam penambahan kategori <i>E-Voucher</i>
5.	Aplikasi ini membantu admin dalam memverifikasi Paket <i>Voucher</i>
6.	Aplikasi ini membantu admin dalam proses transaksi <i>E-Voucher</i>
7.	Tombol yang terdapat di aplikasi ini mudah dimengerti

Gambar 10. Pertanyaan Untuk *Admin*

Pada angket ini, perhitungan dilakukan dengan metode perhitungan Skala Likert. Skala likert merupakan Skala untuk menghitung pendapat dari partisipan yang ada. Dengan Skala ini, perhitungan dimulai. Skala Likert sendiri mempunyai 5 variabel yakni:

- Sangat Setuju (SS) dgn Nilai = 5
- Setuju (S) dgn Nilai = 4
- Ragu-ragu (RG) dgn Nilai = 3
- Tidak Setuju (TS) dgn Nilai = 2
- Sangat Tidak Setu (STS) dgn Nilai = 1

Berikut ini adalah perhitungan Skala Likert yang telah dihimpun oleh penulis tentang aplikasi ini. Berikut ini adalah *score* nilai untuk urutan jawaban bagi para panelis

- Partisipan menyatakan SS (5)
- Partisipan menyatakan S (4)
- Partisipan menyatakan RG (3)
- Partisipan menyatakan TS (2)
- Partisipan menyatakan STS (1)

Rumus = T x SL (1)

Ket : T = Total Pemilih
: SL = Skor Likert

- Perhitungan Angket User
 - Pertanyaan 1

- Partisipan menyatakan SS : $3 \times 5 = 15$
 - Partisipan menyatakan S : $2 \times 4 = 8$
 - Partisipan menyatakan RG : 0
 - Partisipan menyatakan TS : 0
 - Partisipan menyatakan STS : 0
- +
Total = 23

• Pertanyaan 2

- Partisipan menyatakan SS : $3 \times 5 = 15$
 - Partisipan menyatakan S : $2 \times 4 = 8$
 - Partisipan menyatakan RG : 0
 - Partisipan menyatakan TS : 0
 - Partisipan menyatakan STS : 0
- +
Total = 23

• Pertanyaan 3

- Partisipan menyatakan SS : $4 \times 5 = 20$
 - Partisipan menyatakan S : $1 \times 4 = 4$
 - Partisipan menyatakan RG : 0
 - Partisipan menyatakan TS : 0
 - Partisipan menyatakan STS : 0
- +
Total = 24

• Pertanyaan 4

- Partisipan menyatakan SS : $5 \times 5 = 25$
 - Partisipan menyatakan S : 0
 - Partisipan menyatakan RG : 0
 - Partisipan menyatakan TS : 0
 - Partisipan menyatakan STS : 0
- +
Total = 25

• Pertanyaan 5

- Partisipan menyatakan SS : $2 \times 5 = 10$
 - Partisipan menyatakan S : $3 \times 4 = 12$
 - Partisipan menyatakan RG : 0
 - Partisipan menyatakan TS : 0
 - Partisipan menyatakan STS : 0
- +
Total = 22

• Pertanyaan 6

- Partisipan menyatakan SS : $4 \times 5 = 20$
 - Partisipan menyatakan S : $1 \times 4 = 4$
 - Partisipan menyatakan RG : 0
 - Partisipan menyatakan TS : 0
 - Partisipan menyatakan STS : 0
- +
Total = 24

Untuk memperoleh persentase dari perhitungan Skala Likert, dibutuhkan variabel (Y) untuk angka tertinggi dan (X) untuk angka terendah.

Y = Nilai tertinggi jumlah partispipan

X = Nilai teendah jumlah partispipan

Diketahui, jumlah skor tertinggi yakni SANGAT SETUJU adalah $Y \rightarrow 5 \times 5 = 25$ dan skor terendah yakni SANGAT TIDAK SETUJU adalah $X \rightarrow 0 \times 5 = 0$.

Rumus:

$$\text{Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y \times 100} \dots\dots\dots (2)$$

Berikut adalah interpretasi skornya :

Angka Nilai 0% - 19,99% = Sangat Tidak Suka

Angka Nilai 20% - 39,99% = Tidak Suka

Angka Nilai 40% - 59,99% = Cukup

Angka Nilai 60% - 79,99% = Suka

Angka Nilai 80% - 100% = Sangat Suka

- Pertanyaan 1
= $23/25 \times 100$
= 92%
- Pertanyaan 2
= $23/25 \times 100$
= 92%
- Pertanyaan 3
= $24/25 \times 100$
= 96%
- Pertanyaan 4
= $25/25 \times 100$
= 100%
- Pertanyaan 5
= $22/25 \times 100$
= 88%
- Pertanyaan 6
= $24/25 \times 100$
= 96%

Jika sudah selesai menghitung Skala Likert, selanjutnya akan dibuat perhitungan rerata dari hasil persentase yang telah didapat tersebut sehingga akan diketahui jawaban yang sesungguhnya yang diperoleh dari paertispipan menjawab.

$$\text{Rerata} : 92+92+96+100+88+96 = 564$$

$$: 564 / 6 = 94 \%$$

Jadi, 94% user dari keseluruhan partispipan user menyatakan senang dengan sistem ini karena unik dan mudah digunakan.

b. Perhitungan Angket Admin

• Pertanyaan 1

- Partispipan menyatakan SS : $1 \times 5 = 5$
- Paartispipan menyatakan S : 0
- Partispipan menyatakan RG : 0
- Partispipan menyatakan TS : 0
- Partispipan menyatakan STS : 0
- +
- Total = 5

• Pertanyaan 2

- Partispipan menyatakan SS : $1 \times 5 = 5$
- Partispipan menyatakan S : 0
- Paartispipan menyatakan RG : 0
- Partispipan menyatakan TS : 0
- Partispipan menyatakan STS : 0
- +
- Total = 5

• Pertanyaan 3

- Partispipan menyatakan SS : $1 \times 5 = 5$
- Partispipan menyatakan S : 0
- Partispipan menyatakan RG : 0
- Partispipan menyatakan TS : 0
- Partispipan menyatakan STS : 0
- +
- Total = 5

• Pertanyaan 4

- Partispipan menyatakan SS : $1 \times 5 = 5$
- Partispipan menyatakan S : 0
- Partispipan menyatakan RG : 0
- Partispipan menyatakan TS : 0
- Partispipan menyatakan STS : 0
- +
- Total = 5

• Pertanyaan 5

- Partispipan menyatakan SS : $1 \times 5 = 5$
- Partispipan menyatakan S : 0
- Partispipan menyatakan RG : 0
- Partispipan menyatakan TS : 0
- Paartispipan menyatakan STS : 0
- +
- Total = 5

• Pertanyaan 6

- Partispipan menyatakan SS : $1 \times 5 = 5$
- Partispipan menyatakan S : 0
- Partispipan menyatakan RG : 0
- Partispipan menyatakan TS : 0

- Participan menyatakan STS : 0
----- +
Total = 5

= 100%

• Pertanyaan 7

- Participan menyatakan SS : 1 x 5 = 5
- Participan menyatakan S : 0
- Participan menyatakan RG : 0
- Participan menyatakan TS : 0
- Participan menyatakan STS : 0
----- +
Total = 5

- Pertanyaan 7
= 10/10 x 100
= 100%

Jika sudah selesai menghitung denag metode Skala Likert, maka akan dibuat rerata dari persentase nilai tersebut sehingga akan diketahui jawaban yang sesungguhnya.

Rerata :
100+100+100+100+100+100+100 = 700
: 700 / 7 = 100 %

Untuk mendapatkan persentase dari Skala Likert, dibutuhkan variabel (Y) untuk angka tertinggi dan (X) untuk angka terendah.

Y = Skor tertinggi jumlah panelis
X = Skor teendah jumlah panelis

Diketahui, jumlah skor tertinggi yakni SANGAT SETUJU adalah Y -> 5 x 1 = 5 dan skor terendah yakni SANGAT TIDAK SETUJU adalah X -> 0 x 1 = 0.

Rumus:

$$\text{Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100 \dots\dots\dots (3)$$

Berikut adalah interpretasi skornya :

- Angka Nilai 0% - 19,99% = Sangat Tidak Suka
- Angka Nilai 20% - 39,99% = Tidak Suka
- Angka Nilai 40% - 59,99% = Cukup
- Angka Nilai 60% - 79,99% = Suka
- Angka Nilai 80% - 100% = Sangat Suka

- Pertanyaan 1
= 5/5 x 100
= 100%
- Pertanyaan 2
= 10/10 x 100
= 100%
- Pertanyaan 3
= 10/10 x 100
= 100%
- Pertanyaan 4
= 10/10 x 100
= 100%
- Pertanyaan 5
= 10/10 x 100
= 100%
- Pertanyaan 6
= 5/5 x 100

Jadi, sebanyak 100% dari keseluruhan participan admin puas terhadap sistem yang dibuat ini karena dirasa membantu dalam membermudah sistem.

Kesimpulannya yakni antara *user* dan *admin* penggunaanya sama-sama mudah dan gampang dalam pengoprasiannya

PENUTUP
Simpulan

1. Pembangunan rancangan website aplikasi *E-voucher* dengan *Time Limit* ini dengan framework yakni Laravel karena diyakini memiliki keamanan yang bagus serta mudah jikalau ada pengembangan lainnya terhadap aplikasi E-voucher ini.

2. Untuk mengetahui kenyamanan sistem ini maka dilakukan pemberian angket kepada warga sekitar unesa (teman-teman angkatan) untuk mencoba aplikasi *time limit* yang masih berada webiste ini bisa di jalankan dengan baik atau di kembangkan untuk kedepannya.

Saran

Berikut ini merupakan saran penulis untuk pengembangan sistem ini:

1. Perlunya pengembangan terkait detail transaksi dan pengembangan fitur tampila agar semakin menambah minat beli masyarakat.
2. Fitur yang tersedia masih berupa *Time Limit* serta akses lokasi yang masih di bagian Surabaya saja sehingga perlu dikembangkan lagi agar aplikasi ini nantinya bisa menjangkau seluruh Indonesia tanpa terkecuali.

DAFTAR PUSTAKA

Buana, I Komang Setia. 2014. “Jago Pemrograman PHP”. Jakarta:Dunia Komputer.

Djaali. 2008. Skala Likert. Jakarta: Pustaka Utama.

Ismail Marzuki. 2010. Dasar-dasar Chatting Room dan Kinerja Sistem Database.Surabaya:Danil Porges.

Kadir,Abdul. 2009. Membuat Aplikasi Web dengan PHP + Database MySQL.Yogyakarta: Andi Offset

Kasmir. 2012. Dasar-dasar Perbankan Edisi Revisi. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Munir Fuady. 2002. Pengantar Hukum Bisnis “Menata Bisnis Modern di Era Global. Bandung: PT. Citra Aditya.

Nugroho, Bunafit. 2013. Dasar Pemrograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver. Yogyakarta : Gava Media

Oxford Advanced Learne's Dictionary. 2005 . Oxford. Oxford :University Press

Prasetio,Adhi.2011.Tip dan Trik Menjadi Master PHP.Jakarta:Mediakita

Yusuf, Jopie. 2012. Panduan Dasar Untuk Account Officer, Akademi Manajemen Perusahaan YKPN. Yokyakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

