

## ABSTRAK

PunPun *Shop* merupakan salah satu bisnis *online* di Surakarta yang menjual berbagai mainan anak-anak yaitu *slime*, boneka *squishy*, biskuit karakter (*cookies*) dan lain sebagainya. Selama ini, pemasaran yang dilakukan adalah dengan sosial media, situs *marketplace* serta dengan bertatap muka langsung antara penjual dan pembeli. Penjualan melalui sosial media dan situs *marketplace* tidak memungkinkan untuk dilakukan kontrol bisnis *online* secara penuh. Pemilik situs sosial media dan *marketplace* dapat mengubah ketentuan dan peraturan kapan pun. Hal tersebut bukan tidak mungkin menimbulkan dampak signifikan terhadap keberlangsungan bisnis. Sosial media dan *marketplace* memberikan beragam fitur dan pelayanan konsumen. Namun, fitur tersebut terbatas sesuai ketentuan pemilik sosial media dan *marketplace*, pemilik bisnis tidak dapat menentukan sendiri desain situs, teknik *marketing* misalnya dengan *membership* dan *e-mail subscription*, serta tidak dapat melakukan SEO (*Search Engine Optimization*). Berangkat dari latar belakang masalah tersebut, maka dibuatlah toko *online* PunPun *Shop* berbasis *web*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemasaran untuk mengembangkan bisnis dan memudahkan transaksi jual beli bagi PunPun *Shop*. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*, dimana metode ini menggunakan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak. Dalam proses pengembangan menggunakan *web server* Apache, XAMPP, MySQL, PHP dan Codeigniter. Metode pengujian menggunakan metode WebQual 4.0. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *website e-commerce* PunPun *Shop* dengan fitur-fitur untuk pembeli yaitu fitur pesan dan keranjang belanja, sedangkan untuk admin yaitu manajemen order, *slider*, barang, kategori, akun, pesan, diskon spesial, CMS, dan blog. Pengujian sistem menggunakan instrumen WebQual yang dituangkan ke dalam bentuk kuesioner kepada 45 responden pengunjung dan pembeli, disimpulkan bahwa hasil uji *Koefisiendeterminasi (R<sup>2</sup>)* diperoleh angka *R<sup>2</sup> (R Square)* sebesar 0,995 atau (99,5%). Hal ini menunjukkan bahwa presentase sumbangan pengaruh variabel independen (*usability, information quality* dan *interactive quality*) terhadap variabel dependen (*overall*) sebesar 99,5%. Sedangkan sisanya sebesar 0.5% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

**Kata kunci:** CodeIgniter, *Cookies*, PunPun *Shop*, *Slime*, *Squishy*, WebQual

## **ABSTRACT**

*PunPun Shop is one of online business in Surakarta that sells various kind of children toys which consist of slime, squishy dolls, character cookies (cookies) and so on. In the meantime, the selling process only depends on social media, marketplace website and direct selling between customer and business owner. Hence it has several disadvantages compared to own personal website. The selling through social media and marketplace website make it impossible to gain full control on the business. The owner of social media platform and marketplace the rules anytime and it potentially gives negative impact to the business. Indeed social media and marketplace have many features. Nevertheless, those features are too limited, business owner can't decide their own design for their website, can't apply membership and e-mail subscription system, also it's not possible to apply SEO (Search Engine Optimization). From this problem, PunPun Shop e-commerce is created. This research aims to improve marketing to develop business and facilitate buying and selling transactions for PunPun Shop. This research is using waterfall method, which is focus on software development milestones. Meanwhile for the development platform, web server Apache, XAMPP, MySQL, PHP and CodeIgniter are being used. WebQual 4.0 is used for the instrument of quality testing. The results of this research is the PunPun Shop e-commerce website with features for buyers, namely message and shopping cart features, while for admin, they are order management, slider, items, categories, accounts, messages, special discounts, CMS, and blogs. The testing of the system using WebQual instruments which are poured into a questionnaire to 45 visitor and buyer respondents, it is concluded that the results of the Coefficient testing ( $R^2$ ) obtained  $R^2$  ( $R$  Square) of 0.995 or (99.5%). This shows that the contribution percentage of the influence of independent variables (usability, information quality and interactive quality) on the dependent variable (overall) is 99.5%. While the remaining 0.5% is influenced or explained by other variables not included in this research model.*

**Kata kunci:** CodeIgniter, Cookies, PunPun Shop, Slime, Squishy, WebQual