

**RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE SUKU CADANG
SEPEDA GUNUNG BERBASIS WEB**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

ROHIDAYATULLAH

07.12.549

**PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO S-1
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2012**

LEMBAR PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE SUKU CADANG SEPEDA GUNUNG BERBASIS WEB

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Komputer dan Informatika Strata Satu (S-1)*

Disusun Oleh :
ROHIDAYATULLAH
NIM : 07.12.549

Diperiksa dan Disetujui

Mengetahui

Ketua Prodi Teknik Elektro S-1



Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
NIP. Y. 1018800189

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP.197404162005011002

Sotyhadi, ST
NIP.Y. 1039700309

**PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO S-1
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2012**

ABSTRAKSI

RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE SUKU CADANG SEPEDA GUNUNG BERBASIS WEB

Rohidayatullah

Jurusan Teknik Elektro S-1, Konsentrasi Teknik Komputer dan Informatika

Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang

Jl. Raya Karanglo Km 2 Malang

E-mail : rohidayatullah@gmail.com

Dengan makin ketatnya persaingan bisnis, maka setiap badan usaha dituntut untuk dapat memberikan pelayanan sebaik mungkin terhadap kostumernya serta dapat memperluas daerah pemasaran untuk menghadapi persaingan yang ada. Salah satu cara yang tepat adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi melalui website E-commerce. Dalam hal ini sistem yang berjalan pada Toko suku cadang sepeda gunung Hartono masih bersifat manual dalam proses pengolahan data maupun proses penjualan dan mengalami beberapa permasalahan pada sistem penyimpanan arsip sehingga keamanan dari datanya kurang terjamin dan proses pencarian datapun mengalami kesulitan yang akan membuang-buang banyak waktu.

Dalam e-commerce ini mempunyai fungsi untuk membantu mengelola penjualan dan pembelian serta pencatatan data yang lebih terstruktur dan tersimpan rapi dalam suatu database sehingga tidak ada kekurangan dalam memberikan suatu laporan. Dengan dibuatnya e-commerce ini diharapkan dapat meningkatkan pelayanan kepada para konsumen yang membutuhkan beberapa suku cadang-suku cadang sepeda gunung yang ada di Toko Hartono.

Kata Kunci : e-commerce

Abstract

With more intense of business competition, then any enterprise required to provide the best possible service to its costumer and to expand the marketing area for the existing competition. One of the right way is to utilize of information technology through e-commerce website. In this case the system is running on a mountain bike parts Hartono store is still the process manually processing data and selling process

experienced some problems in archival storage systems so the safety of the data is less secure and the data search process was difficult would be a waste of time.

This in e-commerce have a function for helped to manage selling and purchase as well as more structured data records and neatly stored in a database so that there is no shortage in providing a report. With the establishment e-commerce is expected to improve services to consumers who need some spare parts, mountain bike at store Hartono.

Keywords: *e-commerce*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Suku Cadang Sepeda Gunung Berbasis Web**” dengan lancar. Skripsi merupakan persyaratan kelulusan Studi di Jurusan Teknik Elektro S-1 Konsentrasi Teknik Komputer dan Informatika ITN Malang dan untuk mencapai gelar Sarjana Teknik.

Keberhasilan penyelesaian laporan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Sidik Noertjahjono, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang
3. Bapak Ir. Yusuf Ismail Nahkoda, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro S-1.
4. Bapak Dr. Eng. Aryuanto Soetedjo, ST, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektro S-1.
5. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku Dosen Pembimbing I.
6. Bapak Sotyohadi, ST selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak dan Ibu serta saudara-saudara kami yang selalu memberikan do'a restu, dorongan dan semangat.
8. Teman-teman dan semua yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dan menyadari sepenuhnya akan keterbatasan pengetahuan dalam menyelesaikan laporan ini. Untuk itu penyusun mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan laporan ini.

Harapan penulis semoga laporan skripsi ini memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan bangsa dan negara.

Malang, Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAKSI	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Metodologi penelitian	3
1.5.1 Metodologi Pengembangan Sistem	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Sejarah dan Perkembangan Sepeda Gunung	7
2.2 Jenis dan Tipe Sepeda Gunung	9
2.2.1 Cross Country	9
2.2.2 Trail	10
2.2.3 Downhill	10
2.2.4 Freeride	11
2.2.5 Dirt Jump	11
2.3 Pengertian E-Commerce	12
2.3.1 Jenis E-Commerce	13
2.3.2 Manfaat menggunakan E-Commerce	15
2.4 Internet	16
2.5 <i>World Wide Web</i> (WWW)	16
2.6 <i>Universal Resource Locator</i> (URL)	16
2.7 <i>Hyper Text Transfer Protocol</i> (HTTP)	17

2.8 <i>Hypertext Markup Language</i> (HTML)	17
2.9 Pengenalan PHP	17
2.9.1 Kelebihan-kelebihan PHP	18
2.9.2 Perintah Dasar PHP	19
2.10 Pengenalan tentang MySQL	19
2.10.1 Perintah Dasar Mengenai MySQL	21
2.11 Konektifitas PHP dan MySQL	21
2.12 E-Payment	22
2.13 Pengenalan Dreamweaver	23
2.13.1 Menjalankan pertama kali Dreamweaver	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
3.1 Model Perancangan	26
3.2 Prosedur Perancangan	26
3.3 Desain Sistem Informasi	27
3.3.1 Flowchart Sistem	27
3.3.2 Data Flow Diagram (DFD)	30
3.3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)	35
3.4 Struktur Basis Data	37
3.5 Desain Antarmuka Aplikasi	43
3.5.1 Desain Form Login	43
3.5.2 Desain Menu Aplikasi	44
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	45
4.1 Implementasi Sistem	45
4.2 Halaman Login Administrator	45
4.3 Halaman Menu Utama	46
4.4 Halaman Edit Menu Utama	46
4.5 Halaman Edit Sub Menu	47
4.6 Halaman Kategori Produk	48
4.7 Halaman Tambah Produk	48
4.8 Halaman Edit Produk	49

4.9 Halaman Detail Transaksi	50
4.10 Halaman Jasa Pengiriman	50
4.11 Halaman Edit Ongkos Kirim	51
4.12 Halaman Utama Customer	51
4.13 Halaman Produk	52
4.14 Halaman Pencarian	53
4.15 Halaman Kantong Belanja	54
4.16 Halaman Proses Pembelian	54
4.17 Halaman Laporan Transaksi	55
4.17.1 Hasil Pengujian Pada Web Browser	56
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

BAB I PENDAHULUAN

Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem dengan Metode Waterfall ..	4
--	---

BAB II DASAR TEORI

Gambar 2.1. Menjalankan Editor Dreamweaver 8	24
Gambar 2.2. Tampilan Utama Program Dreamweaver	25
Gambar 2.3. Standar Halaman yang dimiliki Dreamweaver	25

BAB III PERANCANGAN DAN DESAIN SISTEM

Gambar 3.1. Diagram Alir Sistem	29
Gambar 3.2. Flowmap Sistem	30
Gambar 3.3. DFD Level 0	33
Gambar 3.4. DFD Level 1	34
Gambar 3.5. DFD Level 2 Proses Pengolahan Transaksi.....	35
Gambar 3.6. CDM	36
Gambar 3.7. PDM	37
Gambar 3.8. Form Login Pengguna Sistem Informasi	43
Gambar 3.9. Desain Menu Aplikasi Penjualan Suku Cadang	44

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Gambar 4.1. Form Login Administrator	45
Gambar 4.2. Menu Utama	46
Gambar 4.3. Edit Menu Utama	47
Gambar 4.4. Edit Sub Menu	47
Gambar 4.5. Halaman Kategori Produk	48
Gambar 4.6. Halaman Tambah Produk	48
Gambar 4.7. Halaman Edit Produk	49
Gambar 4.8. Halaman Detail Transaksi	50
Gambar 4.9. Halaman Jasa Pengiriman	51
Gambar 4.10. Halaman Edit Ongkos Kirim	51

Gambar 4.11. Halaman Utama customer	52
Gambar 4.12. Halaman Produk	53
Gambar 4.13. Halaman Search Result	53
Gambar 4.14. Halaman Kantong Belanja	54
Gambar 4.15. Halaman Proses Pembelian	54
Gambar 4.16. Halaman Proses Transaksi	55
Gambar 4.17. Hasil Pengujian pada Web Browser	56

DAFTAR TABEL

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1.	Simbol- Simbol Flowchart	28
3.2.	Simbol Pemodelan Fungsional	32
3.3.	Struktur Tabel Admins	38
3.4.	Struktur Tabel User	38
3.5.	Struktur Tabel Order	39
3.6.	Struktur Tabel Order Detail	39
3.7.	Struktur Tabel Order Temp	39
3.8.	Struktur Tabel Produk	40
3.9.	Struktur Tabel Kategori	40
3.10.	Struktur Tabel Kota	41
3.11.	Struktur Tabel Mod Bank	41
3.12.	Struktur Tabel Shop Pengiriman	41
3.13.	Struktur Tabel Mod Ym	42
3.14.	Struktur Tabel Hubungi	42
3.15.	Struktur Tabel Download	42

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1.	Tabel Pengujian Administrator	55
4.2.	Tabel Pengujian Client (Customer)	56

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di dunia ini sudah semakin luas, hal ini sejalan dengan perkembangan komputer yang semakin hari semakin pesat. Teknologi dan informasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dalam satu dasawarsa terakhir ini membuat beralihnya media periklanan ke media Internet. Internet juga suatu cara baru yang lebih menyenangkan untuk menggunakan Web sebagai basis untuk aplikasi bisnis yang lebih luas, yang memperluas cara perusahaan untuk berkomunikasi dan meningkatkan kemampuan perusahaan untuk saling berbagi informasi.

Toko Sepeda Gunung Hartono ini merupakan suatu usaha dibidang jual-beli *spare part* khususnya dalam bidang spare-part sepeda gunung dan juga menjual beberapa macam type dari sepeda gunung. Dalam hal ini sistem yang berjalan pada Toko suku cadang sepeda gunung Hartono masih bersifat manual dalam proses pengolahan data maupun proses penjualan dan mengalami beberapa permasalahan pada sistem penyimpanan arsip sehingga keamanan dari datanya kurang terjamin dan proses pencarian datapun mengalami kesulitan yang akan membuang-buang banyak waktu.

Berdasarkan dari data diatas maka penulis menggunakan gagasan untuk membuat suatu sistem informasi penjualan untuk toko suku cadang sepeda gunung yang berbasis web. Dengan adanya pembuatan sistem informasi penjualan tersebut diharapkan dapat meningkatkan sistem penjualan pada toko suku cadang sepeda gunung.

Sehubungan dengan itu maka peneliti mengambil judul untuk skripsi ini adalah sebagai berikut :

“ RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE SUKU CADANG SEPEDA GUNUNG BERBASIS WEB ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka permasalahan pokok yang dibahas dalam skripsi ini adalah membuat suatu sistem penjualan online (*e-commerce*). Sebagai studi kasus, sistem ini diaplikasikan untuk Toko Sepeda Gunung Hartono yang menjual macam-macam suku cadang dan berbagai unit sepeda gunung, maka penulis membuat suatu rumusan masalah meliputi:

1. Bagaimana cara penggunaan tentang aplikasi berbasis web pada suatu penjualan toko yang menjual beberapa suku cadang sepeda gunung maupun unit sepeda gunung.
2. Bagaimana caranya membuat sistem informasi penjualan yang dapat meningkatkan kinerja dan efisiensi toko tersebut sehingga dapat meningkatkan pangsa pasar.
3. Membantu meringankan pemilik toko dalam memproses suatu pembelian ataupun pemasukkan barang baru yang dapat mengurangi kekeliruan pendataan.

1.3 Tujuan

Tujuan dari skripsi ini adalah membuat suatu sistem penjualan secara online tentang penjualan suku cadang dan unit sepeda gunung untuk membantu mengembangkan usaha yang digeluti oleh toko tersebut dan meningkatkan hasil penjualan, pembelian suku cadang serta mempermudah pembeli dalam membeli beberapa macam peralatan sepeda.

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan mengarah sesuai dengan tujuan maka pembahasan dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menampilkan proses pembelian macam-macam suku cadang dan beberapa unit sepeda yang dijual ditoko sepeda gunung Hartono.
2. Hanya membahas merek-merek ternama saja yang ada di Indonesia.

3. Data yang diolah dalam sistem penjualan ini adalah informasi barang atau *stock*, informasi data status pembayaran, dan laporan penjualan.

1.5 Metodologi Penelitian

Data merupakan sumber atau bahan mentah yang sangat berharga bagi proses menghasilkan informasi. Oleh sebab itu dalam pengambilan data perlu dilakukan penanganan secara cermat dan hati-hati, sehingga data yang diperoleh dapat bermanfaat dan berkualitas.

Dalam pengumpulan data penyusun menggunakan metode sebagai berikut:

1. Studi Literatur / *survey*

Teknik pengumpulan data dengan cara terjun secara langsung dan melihat secara sistematis terhadap obyek masalah.

2. Wawancara / *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan komunikasi atau tanya jawab secara langsung dengan pemilik toko sepeda gunung mengenai permasalahan yang ada.

3. Obsevasi / *observation*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan atau kegiatan yang sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung.

1.5.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem aplikasi web ini menggunakan metodologi *waterfall* yaitu sebagai berikut :

1. Rekayasa Sistem

Tahap ini ditekankan pada pengumpulan kebutuhan pengguna tingkatan sistem dengan merumuskan suatu sistem. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem.

2. Analisis Sistem

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

3. Desain Sistem

Desain sistem dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap. Kemudian dibuat berdasarkan pengembangan sistem dengan memberikan gambaran umum pada suatu rancangan program sehingga pengguna akan mengerti tentang suatu sistem yang dibuat.

4. Implementasi Sistem

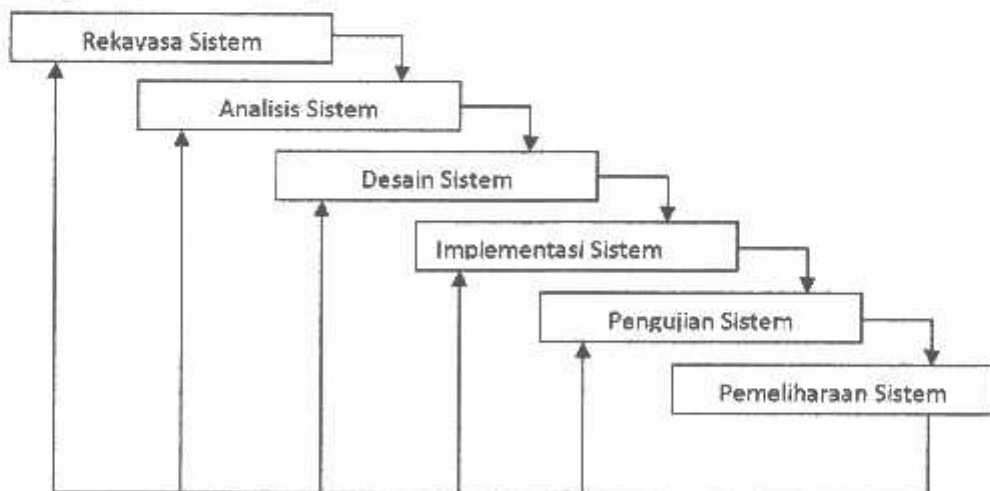
Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji secara unit.

5. Pengujian Sistem

Pengujian ini dilakukan terhadap perangkat lunak yang telah diimplementasikan. Pengujian ini dilakukan untuk menguji kebenaran aplikasi yang telah dibangun.

6. Pemeliharaan Sistem

Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.



Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem dengan Metode *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Pembatasan Permasalahan, Metode Penelitian, Metode Pengembangan Sistem dan Sistematika Penulisan.

BAB II : DASAR TEORI

Bab ini berisi landasan teori tentang Sejarah berdirinya Sepeda Gunung (*mountain bike*) dan teori-teori dalam perancangan dan pembuatan sistem yang meliputi tentang internet, *Universal Resources Located* (URL), *HyperText Markup Language* (HTML), script PHP, dan database MYSQL.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas desain dan analisis dari aplikasi sistem penjualan suku cadang sepeda gunung, serta berisi tentang uraian analisa suatu masalah, penyelesaian masalah yang dihadapi, serta bagan alir suatu dokumen yang menjelaskan tentang masukan maupun keluaran suatu dokumen.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang implementasi dari hasil desain aplikasi sistem dan pengujian pada aplikasi sistem tersebut. Dalam implelementasi di uraikan tentang pemilihan bahasa pemrograman yang digunakan maupun kelebihan dan kekurangan program serta analisa hasil yang dicapai oleh program yang telah di kembangkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil uraian pada bab-bab sebelumnya dan saran mengenai hasil yang telah diperoleh.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sejarah dan Perkembangan Sepeda Gunung^[1]

Sepeda gunung, atau lebih dikenal dengan MTB (Mountain Bike) maupun ATB (All Terrain Bike), adalah sepeda yang dirancang khusus untuk bisa bertahan dalam melewati daerah pegunungan yang memiliki jalan yang tidak rata dan banyak bebatuan. Sepeda ini mempunyai disain ban yang lebih lebar dibanding sepeda jalan raya, yang bertujuan untuk mendapatkan traksi yang lebih baik.

Ada banyak perdebatan mengenai asal mula sepeda gunung pertama kali digunakan. Menurut beberapa catatan, sepeda gunung pertama kali diuji coba oleh Buffalo Soldiers, salah satu bagian dari angkatan darat Amerika Serikat. Sepeda ini dipersiapkan untuk melalui jalanan pegunungan oleh militer Amerika Serikat. Uji coba sepeda ini dilakukan oleh seorang serdadu yang membawa seorang perwira dari Missoula melewati Montana menuju ke Yellowstone dalam perjalanan pulang dan pergi. Uji coba ini dilakukan pada bulan Agustus 1896. Pada kisaran tahun 1930an sampai dengan 1950an, Joe Breeze mengembangkan konsep sepeda yang serbaguna. Joe Breeze, yang tinggal di daerah Marin County, California, ini mengembangkan sepeda dengan bar-tire yang berkualitas tinggi. Sepeda ini menggunakan ban 'balloon' dengan satu tingkat kecepatan. Sepeda buatan Joe ini sempat menjadi trend pada masa itu.

Pada rentang waktu tahun 1951 sampai dengan 1956, sebuah komunitas di Perancis yang bernama Velo Cross Club Parison (VCCP), yang terdiri dari 20 orang pemuda yang gemar bersepeda, mengadakan sebuah kegiatan olah raga yang menjadi dasar dari olah raga sepeda gunung pada saat ini. Pada kegiatan olah raga tersebut, semua anggota dari VCCP menggunakan sepeda yang dimodifikasi khusus untuk kegiatan tersebut, yang diberi nama French 650-B.

Pada tahun 1953, John Finley Scott dari Amerika Serikat mengembangkan sebuah sepeda yang merupakan cikal bakal dari pembuatan sepeda gunung moderen. Sepeda yang dikembangkan oleh John Finley Scott ini diberi nama

'Woodsie Bike'. Sepeda ini menggunakan frame dengan disain bentuk diamond yang dikembangkan oleh Schwinn World. Selain itu sepeda ini menggunakan ban angin yang menggunakan ban dalam. Untuk meningkatkan keamanan, pada sepeda ini dilengkapi juga dengan flat-handle bars yang berfungsi sebagai pengaman dan penguat sepeda saat menjelajahi daerah pegunungan. Untuk mengatur kecepatan dan percepatan sepeda ini, terdapat derailleur gears yang memudahkan pengendara untuk mengaturnya. Hal ini dapat mengurangi beban pengendara sehingga tidak terlalu berat dalam menjalankannya. Sedangkan untuk keamanan dan memaksimalkan hasil pengereman, maka pada sepeda ini dilengkapi dengan cantilever brakes.

Sekitar tahun 1970an, ada sebuah komunitas sepeda di California, Amerika Serikat yang ikut serta dalam pengembangan sepeda gunung. Komunitas tersebut bernama The Cupertino Riders alias the Morrow Dirt Club. Komunitas ini mengembangkan sepeda gunung yang dilengkapi dengan thumbshift operation. Selain itu komunitas yang bertempat di Cupertino, California ini mengaplikasikan rem yang biasa digunakan pada sepeda motor. Rem berbentuk piringan ini dipasangkan pada sepeda gunung buatannya. Sepeda ini mampu memenangkan berbagai kejuaraan yang digelar pada masa tersebut. Namun hal ini hanya bertahan sampai dengan tahun 1994.

Pada tahun 1977 Joe Breeze kembali 'bermain' dengan konsep-konsep sepeda gunung. Kali ini Joe mengembangkan sepeda gunung yang menggunakan bahan logam yang ringan untuk bagian bodi sepeda buatannya. Selain menggunakan logam yang ringan, sepeda buatan Joe juga dilengkapi dengan ukuran ban yang cukup lebar. Ban yang digunakannya berukuran 26 inci x 2 1/2 inci. Jenis ban yang digunakan oleh Joe adalah jenis ban Uniroyal Knobby. Sedangkan pelek yang digunakan pada sepeda ini adalah pelek Schwinn S2. Selain itu juga dilengkapi dengan Phil Wood hubs. Sepeda ini cukup diminati. Joe Breeze akhirnya membuat 10 buah sepeda jenis ini pada bulan Juni 1978.

Pada rentang waktu akhir tahun 1970an sampai dengan awal 1980an, banyak industri sepeda yang mulai mengembangkan produksi sepedanya dengan menggunakan bahan material ringan yang berteknologi tinggi. Jika Joe Breeze melakukannya pada tahun 1978, lain halnya dengan Tom Ritchey. Bersama

dengan Gary Fisher dan Charlie Kelley, Tom Ritchey membentuk sebuah firma yang memproduksi sepeda dengan teknologi mutakhir. Perusahaan dengan nama MountainBikes ini turut ambil bagian dalam pameran industri perdagangan pada tahun 1983. Disain sepeda yang dihasilkan oleh perusahaan ini mengambil dasar dari sepeda jalan raya. Hanya saja pada sepeda gunung ini digunakan frame yang lebih lebar dan garpu penahan ban juga disesuaikan untuk menahan ban yang lebih lebar.

Untuk bagian handlebar juga berbeda. Pada sepeda gunung ini digunakan handlebar yang lurus, tanpa ada yang melengkung seperti pada sepeda untuk jalan raya. Selain itu, ada beberapa bagian dari sepeda ini yang mengambil disain dari sepeda BMX yang sudah ada.

Pada tahun 1983 untuk pertama kalinya sepeda gunung diproduksi secara masal. Produksi masal sepeda gunung ini pertama kali dilakukan di negeri Jepang oleh perusahaan industri sepeda Specialized. Model yang digunakan pada sepeda ini mengambil disain dari sepeda hasil kreasi dari Tom Ritchey. Perbedaannya pada sepeda ini telah menggunakan 15 buah gir. Hal ini semakin meningkatkan performa dari sepeda gunung tersebut, juga membuat pengendara semakin mudah menggunakannya.

(<http://aliefsyahru.blogspot.com/2011/10/sejarah-sepeda-gunung-mtb-part-1&part-2.html>. Diakses tanggal: 23-04-2012)

2.2 Jenis dan Tipe Sepeda Gunung^[1]

2.2.1. Cross country

Sepeda ini juga dikenal dengan sebutan XC. Sepeda ini dirancang untuk jalur off-road dengan rintangan minim hingga menengah. Sepeda ini dibagi menjadi dua yakni, hardtail mountain bike yang suspensinya hanya berada di depan dan full-suspension mountain bike (fulsus) yang memiliki dua suspensi, depan dan belakang.

Menggunakan hardtail mountain bike, Anda bisa memiliki teknik mengayuh yang baik tanpa perasaan seperti memental. Sepeda ini jauh lebih awet dibanding full-suspension mountain bike dan tak terlalu menuntut perawatan.

Pada full-suspension mountain bike, suspensi depan dan belakang terintegrasi pada rangka sepeda. Sepeda ini jauh lebih nyaman dikendarai dibanding hardtail mountain bike. Di beberapa sepeda, suspensi belakangnya (dan juga depan) bisa dimatikan atau tidak berfungsi.^[1]

Ciri-ciri sepeda cross country:

- Sepeda memiliki full suspensi dengan travel 3 "-4"
- Ringan menjadi prioritas sampai2 ada istilah "lightweight weenies"
- Frame memiliki headangle tegak utk melahap tanjakan
- Fork dan suspensi biasanya bisa di lock
- Ban yg digunakan antara ukuran 1.9-2.1 dan threadnya juga yg lembut supaya ringan dikayuh
- Stem panjang dari 6-11 cm
- Biasanya handlebar flat/ lowrise dengan "tanduk" diujungnya
- Seatpost tinggi

2.2.2. Trail

Sepeda ini pada dasarnya merupakan modifikasi cross country namun menggunakan sistem suspensi yang lebih halus untuk mengatasi rintangan yang lebih sulit dan lebih teknis.

Kekurangannya, kayuhan sepeda ini butuh sedikit usaha yang lebih dari pengendaranya akibat meningkatnya suspensi. Tapi saat ini sudah ada teknologi suspensi belakang dan depan yang bisa dimatikan jika tak dibutuhkan.^[1]

Ciri-ciri sepeda trail:

- Sepeda AM biasanya dual suspensi dengan travel 5 "-6"
- Part2 ringan juga masih sering dijumpai disini
- Forknya biasanya bisa travel adjust utk menyesuaikan tanjakan atau turunan
- Ban yg digunakan 2.1-2.3 dengan thread yg sebisa mungkin all terrain
- stem panjangnya antara 4-5 cm

2.2.3. Downhill

Sepeda gunung yang dirancang untuk jalur-jalur berbukit menuruni jalan yang terjal. Bersuspensi tinggi lebih dari jenis lainnya seperti sepeda gunung (Mountain Bike). Sepeda Downhill Ini cenderung menjadi lebih berat (lebih dari

40 pon atau sekitar 18 kg), tetapi dibuat ringan mungkin sehingga cocok untuk balap. Karena dirancang dan dibangun untuk cepat dalam menuruni bukit, downhill sangat sulit digunakan untuk mendaki karena dirancang untuk menuruni sebuah bukit sehingga sangat berat apabila digunakan untuk menaiki bukit. Karena memiliki kecepatan yang tinggi MTB tersebut sering dilengkapi dengan rem cakram hidrolik untuk membantu berhenti selama kecepatan tinggi.^[1]

Ciri-ciri sepeda downhill:

- Frame dengan headangle sangat slack 68degree atau kurang
- travel suspensi 7 "-9"
- Single chainring set up dengan chainguide single
- Ban biasanya menggunakan ukuran 2.35 keatas, thread yg disesuaikan dengan kondisi track
- ada trend saat ini dimana handlebar lebar dan lowrise difavoritkan
- discbrake hidro dengan kombinasi 7 "-8 " atau 8" utk depan blakang

2.2.4. Freeride

Sepeda ini mirip sepeda downhill namun dirancang agar lebih mudah untuk dikayuh. Sepeda ini merupakan perpaduan cross country dan downhill. Namun, sepeda ini tak akan bekerja sebaik kedua sepeda tersebut jika Anda menginginkan fitur tertentu.^[1]

Ciri-ciri sepeda freeride:

- Frame full suspensi burly dan kuat dengan travel 6 "-8"
- Part2 yg penting "tough"
- Biasanya dipasangkan chainguide supaya rantai tidak melompat keluar
- Crank menggunakan dual chainring dengan tambahan bash guard

2.2.5. Dirt Jump

Sepeda ini digunakan untuk melompat, dikendarai di jalan dan balap slalom. Beberapa orang menganggap sepeda ini merupakan versi besar BMX yang memiliki suspensi depan. Sepeda ini dirancang agar kuat menahan beban saat melompat.^[1]

Ciri-ciri sepeda dirt jump:

- Frame hardtail yg burly, sloping
- Biasanya bahan chromoly lebih favorit

- fork DJ dengan set keras travel 80 mm/100mm
- wheeset tangguh
- Ban pake thread slick atau semi slick dengan ukuran 2.3
- Single speed
- rem yg dipasang hanya bagian blakang saja
- Sadel dipasang serendah mungkin

(<http://journalight.wordpress.com/2010/06/09/jenis-sepeda-gunung/>. Diakses tanggal: 28-04-2012)

2.3 Pengertian E – Commerce^[2]

Definisi dari *e-commerce* sendiri sampai saat ini mempunyai banyak arti dari masing-masing para ahli yang kemudian di jadikan suatu arti standarisasi umum tentang e-commerce. Berikut beberapa macam arti tentang e-commerce:

1. E-commerce adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan computer sebagai perantara transaksi bisnis (*Laudon & Laudon (1998)*).
2. E-Commerce atau yang biasa disebut juga dengan istilah *Ecom* atau *Emmerce* (EC) merupakan pertukaran bisnis yang rutin dengan menggunakan transmisi Electronic Data Interchange (EDI), email, electronic bulletin boards, mesin faksimili, dan Electronic Funds Transfer yang berkenaan dengan transaksi-transaksi belanja di Internet shopping.
3. E-Commerce merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik (*David Baum (1999)*).
4. Menurut Kalakota dan Whinston (1997) e-commerce dapat ditinjau dalam 3 persepektif, berikut:
 - Dari perspektif komunikasi, E-Commerce adalah pengiriman barang, layanan, informasi, atau pembayaran melalui jaringan komputer atau melalui peralatan elektronik lainnya.

- Dari perspektif proses bisnis, E-Commerce adalah aplikasi dari teknologi yang menuju otomatisasi dari transaksi bisnis dan aliran kerja.
- Dari perspektif layanan, E-Commerce merupakan suatu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen, dan manajemen untuk memangkas biaya layanan (*service cost*) ketika meningkatkan kualitas barang dan meningkatkan kecepatan layanan pengiriman.

(<http://jurnal-sdm.blogspot.com/2009/08/e-commerce-definisi-jenis-tujuan.html>)

Diakses tanggal: 03-05-2012)

2.3.1. Jenis E-Commerce

E-Commerce dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Business to Business* dan *Business to Customers (B2C)*.

1. *Business to Business e-Commerce*

Business to Business e-Commerce memiliki karakteristik :

- a. *Trading partners* yang sudah diketahui dan umumnya memiliki hubungan (*relationship*) yang cukup lama. Informasi hanya dipertukarkan dengan partner tersebut. Dikarenakan sudah mengenal lawan komunikasi, maka jenis informasi yang dikirimkan dapat disusun sesuai dengan kebutuhan dan kepercayaan (*trust*).
- b. Pertukaran data (*data exchange*) berlangsung berulang-ulang dan secara berkala, misalnya setiap hari, dengan format data yang sudah disepakati bersama. Dengan kata lain, servis yang digunakan sudah tertentu. Hal ini memudahkan pertukaran data untuk dua entiti yang menggunakan standar yang sama.
- c. Salah satu pelaku dapat melakukan inisiatif untuk mengirimkan data, tidak harus menunggu partnernya.
- d. Model yang umum digunakan adalah *peer-to-peer*, dimana *processing intelligence* dapat didistribusikan di kedua pelaku bisnis.

Business to Business e-Commerce umumnya menggunakan mekanisme *Electronic Data Interchange (EDI)*. Sayangnya banyak standar EDI yang digunakan sehingga menyulitkan interkomunikasi antar pelaku bisnis. Standar yang ada saat

ini antara lain: EDIFACT, ANSI X.12, SPEC 2000, CARGO-IMP, TRADACOMS, IEF, GENCOD, EANCOM, ODETTE, CII. Selain standar yang disebutkan di atas, masih ada format-format lain yang sifatnya *proprietary*. Jika anda memiliki beberapa partner bisnis yang sudah menggunakan standar yang berbeda, maka anda harus memiliki sistem untuk melakukan konversi dari satu format ke format lain.

Saat ini sudah tersedia produk yang dapat melakukan konversi seperti ini. Pendekatan lain yang sekarang cukup populer dalam standarisasi pengiriman data adalah dengan menggunakan *Extensible Markup Language (XML)* yang dikembangkan oleh *World Wide Web Consortium (W3C)*. XML menyimpan struktur dan jenis elemen data di dalam dokumennya dalam bentuk *tags* seperti *HTML tags* sehingga sangat efektif digunakan untuk sistem yang berbeda.

Kelompok yang mengambil jalan ini antara lain adalah XML/EDI group¹. Pada mulanya EDI menggunakan jaringan tersendiri yang sering disebut *VAN (Value Added Network)*. Populernya jaringan komputer Internet memacu inisiatif EDI melalui jaringan Internet, atau dikenal dengan nama *EDI over Internet*. Topik yang juga mungkin termasuk di dalam *business-to-business e-Commerce* adalah *electronic/Internet procurement* dan *Enterprise Resource Planning (ERP)*. Hal ini adalah implementasi penggunaan teknologi informasi pada perusahaan dan pada manufaktur sebagai contoh, perusahaan Cisco² maju pesat dikarenakan menggunakan teknologi informasi sehingga dapat menjalankan *just-in-time manufacturing* untuk produksi produknya.

2. *Business to Costumer e-Commerce*

Business to Costumer e-Commerce memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Terbuka untuk umum, dimana informasi disebarkan ke umum.
- b. Servis yang diberikan bersifat umum (*generic*) dengan mekanisme yang dapat digunakan oleh khalayak ramai, sebagai contoh, karena sistem *Web* sudah umum digunakan maka servis diberikan dengan menggunakan basis *Web*.
- c. Servis diberikan berdasarkan permohonan (*on demand*). Konsumen melakukan inisiatif dan produser harus siap memberikan respon sesuai dengan permohonan.

- d. Pendekatan *client/server* sering digunakan dimana diambil asumsi *client (consumer)* menggunakan sistem yang minimal (berbasis *web*) dan *processing (business procedure)* diletakkan di sisi server.

Business to Customer e-Commerce memiliki permasalahan yang berbeda. Mekanisme untuk mendekati konsumen pada saat ini menggunakan bermacam-macam pendekatan misalnya dengan menggunakan “*electronic shopping mall*” atau menggunakan konsep “*portal*”. *Electronic shopping mall* menggunakan *web sites* untuk menjajakan produk dan servis. Para penjual produk dan servis membuat sebuah *storefront* yang menyediakan katalog produk dan servis yang diberikannya. Calon pembeli dapat melihat-lihat produk dan servis yang tersedia seperti halnya dalam kehidupan sehari-hari dengan melakukan *window shopping*. Bedanya, (calon) pembeli dapat melakukan shopping ini kapan saja dan darimana saja dia berada tanpa dibatasi oleh jam buka toko. Contoh penggunaan *web site* untuk menjajakan produk dan servis antara lain:

- a. Amazon <<http://www.amazon.com>>
Amazon merupakan toko buku *virtual* yang menjual buku melalui *web* sitenya. Kesuksesan Amazon yang luar biasa menyebabkan toko buku lain harus melakukan hal yang sama.
- b. eBay <<http://www.ebay.com>>
Merupakan tempat lelang *on-line*.
- c. NetMarket <<http://www.netmarket.com>>
Merupakan *direct marketing* dari Cendant (hasil *merge* dari HFC, CUC International, Forbes projects). *NetMarket* akan mampu menjual 95% dari kebutuhan rumah tangga sehari-hari.

2.3.2. Manfaat menggunakan E-commerce dalam dunia bisnis

Manfaat dalam menggunakan E-Commerce dalam suatu perusahaan sebagai sistem transaksi adalah:

1. Dapat meningkatkan market exposure (pangsa pasar).
2. Menurunkan biaya operasional (operating cost).
3. Melebarkan jangkauan (global reach).
4. Meningkatkan customer loyalty.

5. Meningkatkan supply management.

6. Memperpendek waktu produksi.

(<http://jurnal-sdm.blogspot.com/2009/08/e-commerce-definisi-jenis-tujuan.html> Diakses tanggal: 03-05-2012)

2.4. Internet

Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.

2.5. World Wide Web (WWW)

World Wide Web yang lebih dikenal dengan *web*, merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. *World wide web* adalah sarana pembagian informasi antara pengguna jaringan komputer. *Web* pada awalnya adalah ruang informasi dalam internet. Dengan menggunakan *hypertext*, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam *browser web*. *Web* lebih populer bagi khalayak umum dan pemula terutama untuk tujuan pencarian informasi dan melakukan komunikasi diskusi yang menggunakan *web* sebagai antarmukanya. Internet identik dengan *web* karena popularitasnya sebagai penyedia informasi dan antarmuka yang dibutuhkan oleh pengguna internet dari masalah informasi sampai komunikasi.

2.6. Universal Resource Locator (URL)

Pada penggunaan WWW, penunjukan suatu sumber informasi menggunakan metode *Universal Resource Locator* (URL), yang merupakan konsep penamaan lokasi standar dari suatu file, direktori, komputer, lokasi komputernya dan metode yang digunakan. URL tidak hanya dapat menunjuk ke suatu file tapi dapat juga menunjuk suatu *query*, dokumen dalam suatu *database*, atau hasil dari perintah *finger* atau perintah *archie* atau yang lainnya. Dengan URL ini didefinisikan lokasi dan metode pengaksesan file tersebut.

2.7. Hyper Text Transfer Protocol (HTTP)

HTTP atau *HyperText Transfer Protocol* adalah suatu protokol internet yang digunakan oleh *World Wide Web*. Dengan protokol ini sebuah *web client* (dalam hal ini *browser*) seperti *Internet Explorer* atau *Netscape Navigator* dapat melakukan pertukaran data *hypermedia*, seperti teks, gambar, suara, bahkan video dengan *web server*. HTTP pertama kali dibuat oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1990, dengan versi HTTP/0.9. Versi terbaru HTTP adalah HTTP/1.1.

2.8. Hypertext Markup Language (HTML)

HTML adalah bahasa markup yang umum digunakan. Kepopuleran HTML disebabkan karena HTML ini mudah digunakan. Pembuatan dokumen *WEB* dengan HTML dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Dokumen *web* dapat tersaji dengan cepat ke banyak pembaca di seluruh dunia sekaligus. HTML mudah melakukan kontrol terhadap tampilan halaman *web* baik berupa teks, gambar, suara, animasi maupun video.

HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language*. HTML digunakan untuk membangun halaman *web*. Sekalipun banyak orang menyebutnya sebagai bahasa pemrograman, HTML sebenarnya sama sekali bukan bahasa pemrograman, hal ini terlihat dari namanya, HTML adalah suatu bahasa Markup. HTML digunakan untuk melakukan penandaan terhadap sebuah dokumen teks. Tanda tersebut digunakan untuk menentukan format atau *style* dari teks yang ditandai.

2.9. Pengenalan PHP^[3]

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membuat website dinamis maupun aplikasi web. Berbeda dengan HTML yang hanya bisa menampilkan konten statis, PHP bisa berinteraksi dengan database, file dan folder, sehingga membuat PHP bisa menampilkan konten yang dinamis dari sebuah website. Blog, Toko Online, CMS, Forum, dan Website Social Networking adalah contoh aplikasi web yang bisa dibuat oleh PHP.

PHP adalah bahasa scripting, bukan bahasa tag-based seperti HTML. PHP termasuk bahasa yang cross-platform, ini artinya PHP bisa berjalan pada

sistem operasi yang berbeda-beda (Windows, Linux, ataupun Mac). Program PHP ditulis dalam file plain text (teks biasa) dan mempunyai akhiran “.php”. PHP dapat diintegrasikan (embedded) ke dalam web server, atau dapat berperan sebagai program CGI yang terpisah. Karakteristik yang paling unggul dan paling kuat dalam PHP adalah lapisan integrasi database (database integration layer). Database yang didukung PHP adalah: Oracle, Adabas-D, Sybase, FilePro, mSQL, Velocis, MySQL, Informix, Solid, dBase, ODBC, Unix dbm, dan PostgreSQL. (Peranginangin, Kasiman 2006. *Aplikasi web dengan PHP dan MySQL* hal:02)

2.9.1. Kelebihan- kelebihan PHP^[3]

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa script sejenis. PHP difokuskan pada pembuatan script server-side, yang bisa melakukan apa saja yang dapat dilakukan oleh CGI, seperti mengumpulakan data dari form, menghasilkan isi halaman web dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima cookies, bahkan lebih daripada kemampuan CGI.

PHP dapat digunakan pada semua sistem operasi, antara lain Linux, Unix (termasuk varianx HP-UX, Solaris, dan Open BSD), Microsoft Windows, Mac OS X, RISC OS. PHP juga mendukung banyak web Server, Seperti Apache, Microsoft Internet Information Server (MIIS), Personal Web Server (PWS), Netscape and iPlanet servers, O'Reilly Website Pro server, audium, Xitami, OmniHTTPd, dan masih banyak lagi lainnya, bahkan PHP dapat bekerja sebagai suatu CGI processor.

PHP tidak terbatas pada hasil keluaran HTML (HyperText Markup Languages). PHP juga memiliki kemampuan untuk mengolah keluaran gambar, file PDF, dan movie Flash. PHP juga dapat menghasilkan teks seperti XHTML dan file XML lainnya.

Salah satu fitur yang dapat diandalkan oleh PHP adalah dukungan terhadap banyak database. Berikut database yang dapat dukungan oleh PHP:

- Adabas D
- dBase
- Direct MS-SQL
- Empress
- FilePro (read only)
- FrontBase
- Hyperwave
- IBM

- Informix
- Ingres
- Interbase
- MSQL
- MySQL
- Oracle (OC17 dan OC18)
- Ovrinnos
- PostgrSQL

2.9.2. Perintah Dasar Dalam PHP^[4]

PHP adalah sebuah bahasa yang HTML-embedded, artinya perintah perintah dalam PHP dapat menyatu dengan tag-tag HTML dalam sebuah file.

1. `<? [perintah] ?>` atau `<?php [perintah] ?>` : untuk memulai dan mengakhiri penulisan perintah-perintah php.
2. `echo [data]` : menampilkan data yang diinginkan. contoh: `<? echo "aku ganteng";?>`
3. `[$nama variabel]` : Inisialisasi nama variabel namun dilarang dimulai dengan angka. Contoh: `<? $A;?>`, `<? Sa;?>`
4. `<?...?>`
5. `<?php?>`
6. `<script language="php">..... </script>`

Titik-titik diisi dengan perintah-perintah PHP. Cara keempat sering dipergunakan karena paling ringkas, cara kelima dapat digunakan untuk kombinasi XML (Extended Markup Language), yaitu sebuah bahasa yang merupakan pengembangan dari HTML. Sedangkan cara yang ketiga dapat digunakan untuk mengantisipasi editor-editor yang tidak dapat menerima tag 4 dan 5, contohnya Frontpage.

(Nugroho, Bunafit 2008. hal:113)

2.10. Pengenalan tentang MySQL^[4]

MySQL adalah perangkat lunak database server atau sebut saja Database Smart. Database ini semakin lama semakin populer. Dengan menggunakan database ini, data semakin aman dan berdaya guna. Database ini juga banyak dipakai pada web database sehingga data semakin terintegrasi antara database dekstop dengan database web. Untuk menggunakan database MySQL harus menginstalasinya dahulu ke computer.

Dalam suatu database MySQL mempunyai beberapa keistimewaan Sebagai server database dengan konsep database modern. Beberapa keistimewaan yang dimiliki MySQL sebagai berikut :

1. Portability

Database MySQL berfungsi dengan stabil tanpa kendala, berarti berlaku pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac OS X Server, Solaris, Amiga, HP-Unix, dan lain-lain.

2. Open Source

MySQL merupakan database open source (gratis), di bawah lisensi GPL sehingga dapat memperoleh dan menggunakannya secara cuma-cuma tanpa membayar sepersen pun.

3. Multiuser

MySQL merupakan database yang dapat digunakan untuk menangani beberapa user dalam waktu bersamaan tanpa mengalami masalah. Dan memungkinkan sebuah database server MySQL dapat diakses client secara bersamaan pula.

4. Performance Tuning

MySQL mempunyai kecepatan yang cukup baik dalam menangani query-query sederhana, serta mampu memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.

5. Column Type

Database MySQL didukung dengan tipe data yang sangat kompleks, seperti signed/unsigned integer, float, double, char, varchar, text, blob, data, time, datetime, timestamp, year, set serta enum.

6. Command dan Functions

MySQL server memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah SELECT dan WHERE dalam query.

7. Security

Sistem Security pada MySQL mempunyai beberapa lapisan sekuritas seperti tingkatan subnetmask, hostname, dan izin akses

user dengan sistem perizinan yang mendetil serta password terenkripsi.

(Nugroho, Bunafit 2008. hal:91)

2.10.1. Perintah dasar mengenai MySQL^[5]

Sintaks dalam bahasa MySQL hampir sama dengan *Structured Query Language* (SQL). Dimana SQL adalah kependekan dari *Structured Query Language*, merupakan sebuah bahasa yang digunakan untuk mengakses data dalam basis data (database) relasional. SQL banyak diterapkan pada pemrograman berbasis client-server seperti PHP, ASP, Java J2EE, dan sebagainya. Berikut sintaks – sintaks dalam Mysql:

1. CREATE

Adalah perintah untuk membuat database baru

```
CREATE DATABASE nama_db;
```

Perintah untuk membuat tabel adalah

```
CREATE TABLE nama_tabel;
```

```
CREATE TABLE user (user_name VARCHAR (30) CONSTRAINT  
PRIMARY KEY, password VARCHAR (20) NOT NULL,  
date_of_birth DATETIME );
```

2. SELECT

Perintah untuk menampilkan seluruh database

```
SELECT * FROM user;
```

3. INSERT

Perintah untuk membuat data baru pada suatu database

```
INSERT INTO user (user_name, password, date_of_birth) VALUES  
(ALIYA HASSAN, 'Cengkareng', 'qwe');
```

4. DELETE

Perintah untuk menghapus suatu database yang sudah ada pada tabel

```
DELETE FROM user WHERE nama = 'ALIYA HASSAN';
```

(Nugroho, Bunafit 2007. hal:21)

2.11. Konektifitas PHP dan MySQL^[5]

PHP mempunyai kemampuan untuk mengakses isi dari suatu database kehalaman web. Database yang dapat diakses lewat PHP diantaranya database

ODBC, database server seperti MySQL dan Oracle. PHP menyediakan sejumlah fungsi yang digunakan untuk mengakses basis data MySQL.

1. `mysql_connect()`

Digunakan untuk melakukan uji dan koneksi kepada server database MySQL.

Sintaks :

```
$conn=mysql_connect("host","username","password");
```

2. `mysql_select_db()`

Digunakan untuk menentukan database default yang akan diakses pada *server*.

Sintaks :

```
$pilih=("mysql_select_db("namadatabase",$conn);
```

3. `mysql_query()`

Digunakan untuk melakukan eksekusi perintah SQL dan untuk memanipulasi database yang berhasil dilakukan koneksinya dengan menggunakan `mysql_select_db()`

Sintaks :

```
$hasil=mysql_query("SQL statement");
```

4. `mysql_fetch_array()`

Digunakan untuk melakukan pemrosesan hasil *query* yang dilakukan sebelumnya dengan perintah `mysql_query()`.

Sintaks :

```
$array=mysql_fetch_array($hasil);
```

2.12. E-Payment¹⁶¹

E-Payment adalah suatu sistem yang menyediakan alat-alat untuk pembayaran jasa atau barang-arang yang dilakukan di Internet. Dibandingkan dengan sistem pembayaran konvensional, pelanggan mengirimkan semua data terkait dengan pembayaran kepada pedagang yang dilakukan di Internet dan tidak ada interaksi eksternal lebih lanjut antara pedagang dan pelanggan. Di dunia sesungguhnya (*offline*), konsumen menggunakan uang tunai, cek, atau kartu kredit untuk melakukan pembelian. Hal ini juga berlaku di dunia *online*.

Untuk mendukung fasilitas *e-payment*, biasanya suatu perusahaan menjalin kerjasama dengan sejumlah lembaga perbankan. Dengan jaringan perbankan yang begitu luas, transaksi pembelian dan pembayaran tiket dapat dilakukan kapanpun, dimanapun, sesuai dengan kebutuhan dan waktu yang dimiliki.

Saat ini, sebagian besar pembelian melalui *web* dilakukan dengan kartu kredit. Pembayaran ini melibatkan pemindahan dana secara elektronik. Selain kartu kredit dan transfer dana, bentuk lain dari E-Payment yaitu *smart card*, *digital cash*, *digital check*, dan tagihan elektronik.

Ada beberapa pihak yang terlibat di dalam *E-Payment*, yaitu:

- a. *Issuer*, biasanya berupa bank atau lembaga *non banking*.
- b. Konsumen, pihak yang melakukan *E-Payment*.
- c. Penjual, pihak yang menerima *E-Payment*.
- d. *Regulator*, biasanya pemerintah yang regulasinya mengontrol *E-Payment*.

Di dunia *offline*, pembayaran biasanya dilakukan secara *face-to-face* (bertatap muka), sehingga ada kepercayaan bahwa sulit untuk melakukan penipuan. Sedangkan di dunia *online*, di mana antara pembeli dan penjual berada di tempat yang berbeda (tidak saling bertatap muka) sehingga masalah kepercayaan harus diperhatikan.

Dalam pengimplementasiannya, *e-payment* memiliki berbagai manfaat, diantaranya:

- Meningkatkan efisiensi pembayaran.
- Meningkatkan *customer loyalty*.
- Memberikan keamanan bertransaksi yang lebih dibandingkan *cash*.
- Meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu.
- Memberikan kemudahan pembayaran dan perluasan media pembayaran.

(<http://rumahuang.blogspot.com/2008/07/pengertian-paypal.html> Diakses tanggal: 2-06-2012)

2.13. Pengenalan Dreamweaver^[4]

Dreamweaver adalah suatu bentuk program editor web yang dibuat oleh macromedia dengan alamat website www.macromedia.com. Dengan

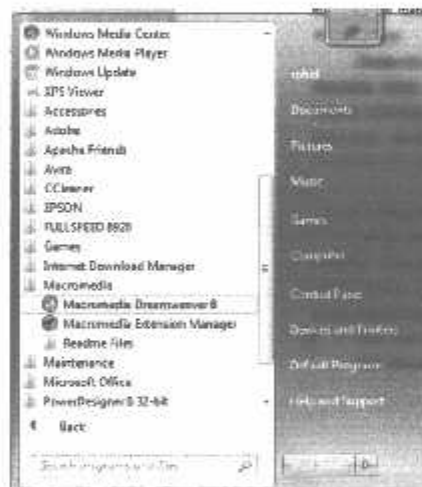
menggunakan program ini, seorang programmer web dapat dengan mudah membuat dan mendesain webnya, karena bersifat WYSIWYG (What You See Is What You Get).

Dreamweaver MX dan 8 selain sebagai editor yang komplet juga dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana yang berbentuk layer dengan bantuan JavaScript yang didukungnya. Dengan adanya program ini kita tidak akan susah-susah untuk mengetik skrip-skrip format HTML, PHP, JSP, ASP, JavaScript, CSS maupun bentuk program yang lainnya.

2.13.1. Menjalankan Pertama Kali Dreamweaver^[4]

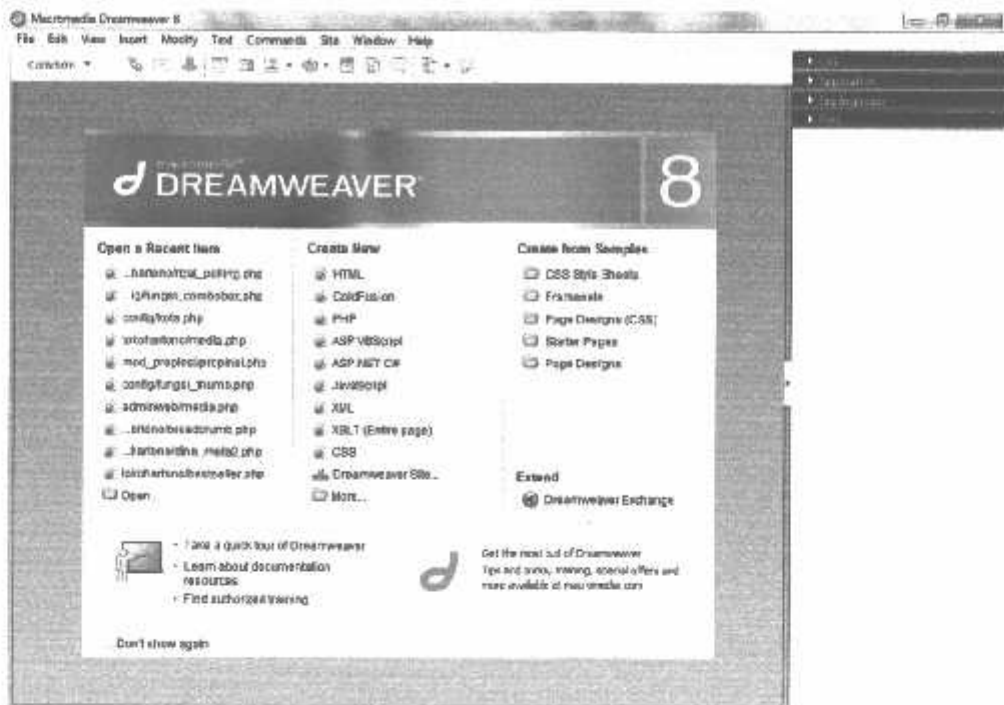
Setelah editor dreamweaver MX atau Dreamweaver 8 terinstal pada komputer, maka sekarang pada start menu halaman desktop anda akan menemui sebuah direktori program bernama Macromedia, untuk lebih jelasnya berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Anda dapat masuk dari start, pilih program, pilih macromedia kemudian pilih Dreamweaver 8



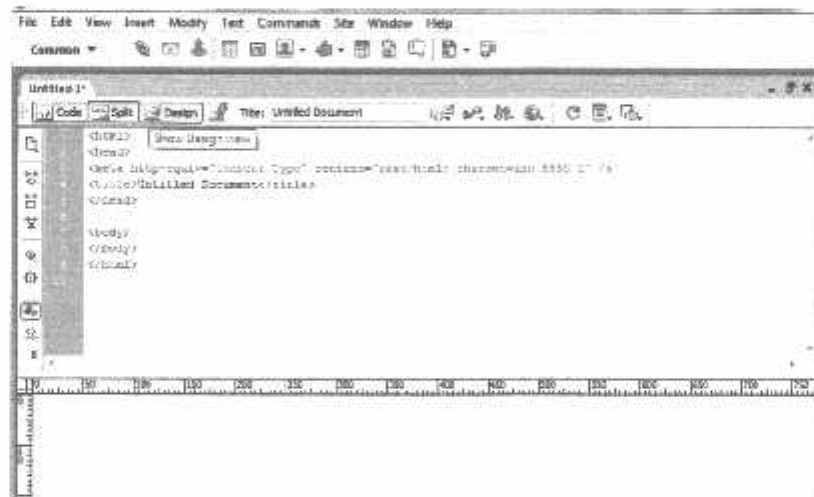
Gambar 2.1 Menjalankan editor Dreamweaver 8

2. Berikut gambar tampilan utama program Dreamweaver 8, agar halaman pembuka depan tidak diaktifkan, maka anda dapat memilih checkbox (pilihan) yang ada di pojok kiri bawah.



Gambar 2.2 Tampilan utama program Dreamweaver

3. Berikut tampilan halaman kerja yang ada pada dreamweaver 8 yang disertai dengan menu ikon/toolbar, code view, dan design view



Gambar 2.3 Standar halaman yang dimiliki oleh Dreamweaver

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Model Perancangan

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan perancangan sistem aplikasi. Analisis desain sistem digunakan untuk memberikan gambaran secara umum terhadap aplikasi. Hal ini berguna untuk menunjang perancangan aplikasi yang akan dikembangkan sehingga kebutuhan akan aplikasi tersebut dapat diketahui sebelumnya. Kemudian hasil analisis akan menjadi dasar untuk melakukan perancangan atau desain aplikasi sesuai kebutuhan sistem.

Dalam merancang aplikasi pada proyek akhir ini terlebih dahulu dilakukan pembuatan desain proses, desain data, serta desain antar muka aplikasi. Desain proses berguna untuk mengintegrasikan semua proses yang terjadi dalam aplikasi yang akan dibuat. Desain data berguna untuk mengetahui data apa saja yang dibutuhkan dalam proses yang akan dikerjakan. Sedangkan perancangan antarmuka berfungsi sebagai antar muka interaksi antara pengguna dengan sistem aplikasi yang dibuat, sehingga pengguna dapat mengoperasikan aplikasi yang dibuat.

3.2 Prosedur Perancangan

Pada bagian ini prosedur yang dilakukan yaitu menganalisis dan merancang sistem. Menganalisis terhadap semua masalah, dan merancang sistem serta basis data. Perancangan basis data disusun dengan membuat Data Flow Diagram (DFD) yang berfungsi untuk menggambarkan aliran data yang terjadi di dalam sistem dari tingkat yang tertinggi sampai yang terendah. Yang memungkinkan kita untuk mendekomposisi, mempartisi atau membagi sistem ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil dan sederhana. Kemudian membuat Entity Relational Diagram (ERD) yang memberikan gambaran mengenai struktur basis data secara keseluruhan sebagai relasi atau hubungan setiap entitas. Dan yang terakhir membuat mapping, yang merupakan penulisan struktur dari tabel yang sudah dirancang pada ERD. Disini semua tabel ditulis secara terperinci.


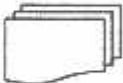



Adapaun perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini antara lain :


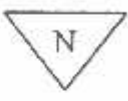


3.3 Desain Sistem Informasi

Tahap desain sistem boleh dikatakan sebagai bagian terpenting dari rekayasa perangkat lunak. Dalam tahap ini, kualitas dari struktur data, arsitektur program, interface dan detail dari procedure / function dikembangkan dan diperbaiki secara terus-menerus, dianalisa dan didokumentasikan. Tahap desain menghasilkan suatu representasi dari perangkat lunak yang bisa dipakai untuk menilai kualitas dari perangkat lunak.

3.3.1 Flowchart Sistem

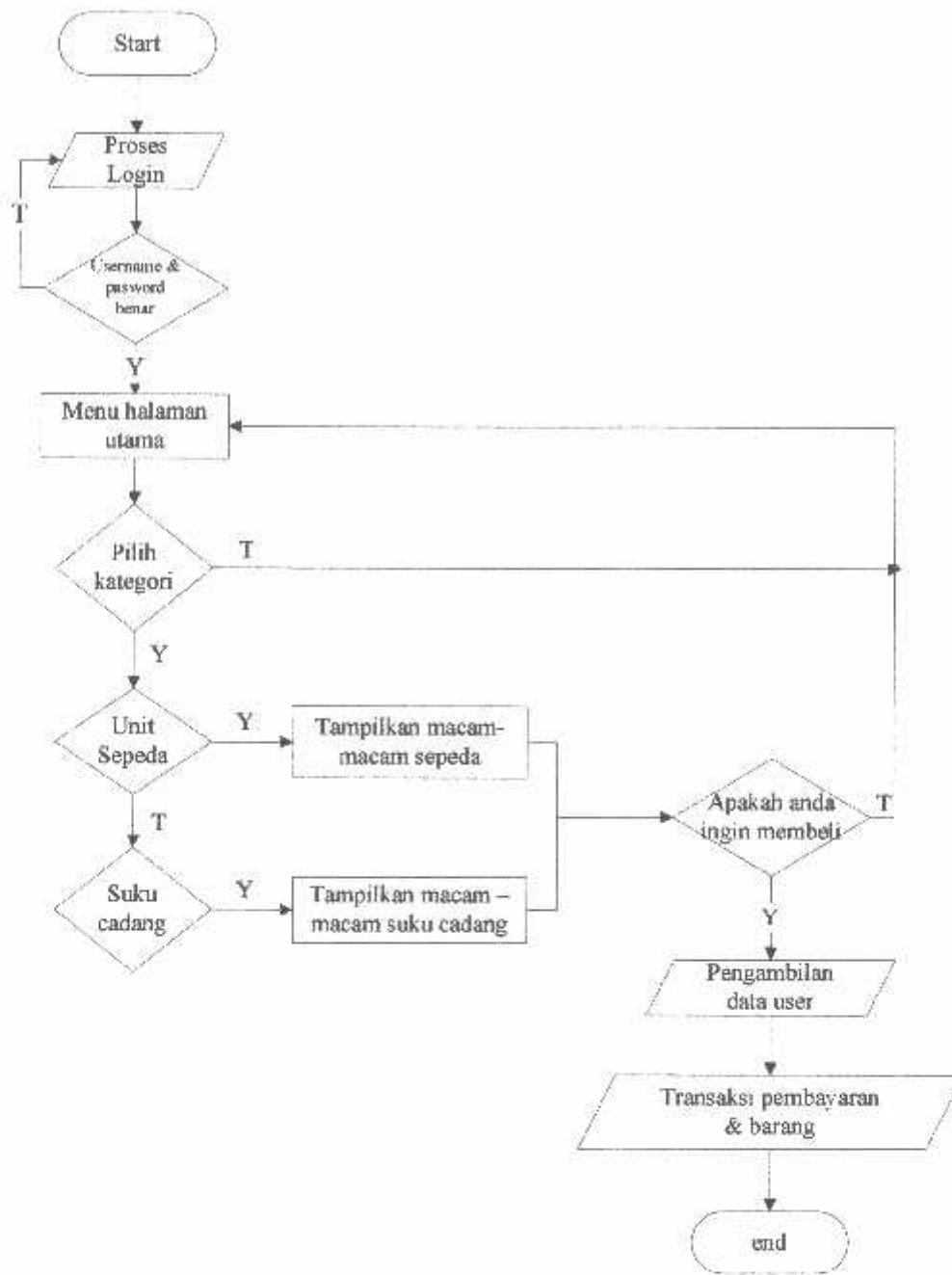
Flowchart adalah suatu gambar grafik dari urutan-urutan dan langkah-langkah logis dalam suatu prosedur atau program. Flowchart berguna untuk membantu *analyst* atau *programmer* untuk memecah-mecah masalah yang besar menjadi kecil, sehingga segmen-segmen dapat dikerjakan dengan lebih mudah karena sistem digambarkan secara lebih nyata dalam gambaran data secara fisik, dan membantu dalam menganalisa cara-cara alternative dalam suatu operasi. Simbol-simbol yg digunakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Jenis	Simbol	Nama	keterangan
Input / output		<i>Document</i>	Menunjukkan dokumen atau laporan
		<i>Multiple document</i>	Menunjukkan dokumen yang sama yang dicetak beberapa untuk kepentingan tertentu
		<i>Manual input</i>	Data yang dimasukkan seperti melalui keyboard ataupun barcode
Process		<i>Computare process</i>	Proses yang dilakukan dengan komputer
		<i>Manual proccess</i>	Proses yang dilakukan secara manual

Storage		<i>Magnetic disk</i>	Data disimpan secara permanent pada magnetic disc, biasanya digunakan untuk file master
		<i>File</i>	Data yang berupa dokumen disimpan dengan urutan: N: nomer, A: abjad
Flow		<i>Document/ processing flow</i>	Arah aliran dokumen atau proses
Lainnya		<i>Decision</i>	Menunjukkan pengambilan keputusan dalam satu kondisi

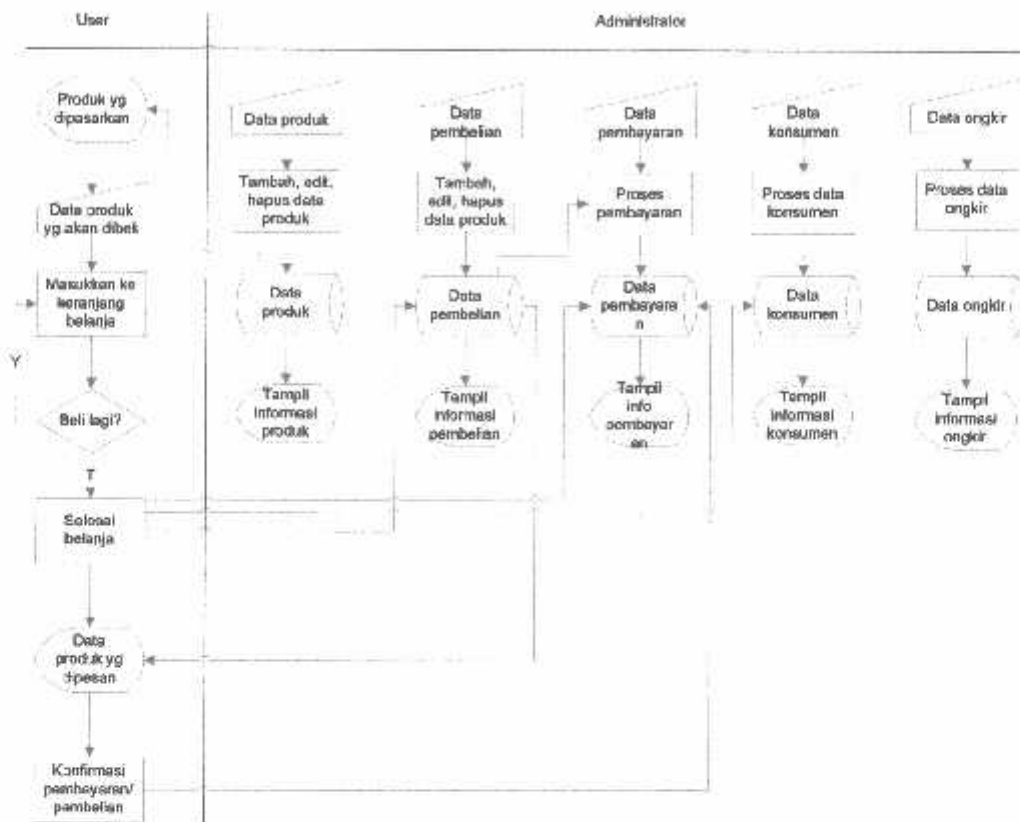
Tabel 3.1 Simbol- simbol Flowchart

Dalam Sistem Informasi Penjualan sepeda gunung terdapat mekanisme proses yang dapat digambarkan secara singkat sebagai berikut :



Gambar 3.1 Diagram Alir sistem

Perancangan dalam website kami memberikan gambaran pada user tentang sistem yang akan dibuat. Rancangan digambarkan dengan *flowmap*, bagaimana sistem bekerja.



Gambar 3.2 Flowmap Sistem

3.3.2 Data flow diagram (DFD)

Data Flow Diagram merupakan representasi grafis dari sebuah sistem, yang menggambarkan komponen sistem, aliran data, tujuan dan penyimpanan data. Dalam Perancangan atau pembuatan diagram alur data atau Data Flow Diagram (DFD) pada Sistem Informasi Perbankan ini digunakan software Power Designer. Secara umum Data Flow Diagram (DFD) adalah diagram yang menggambarkan rancangan global dari suatu proses.

DFD mempunyai beberapa komponen, yaitu *external entity*, *data flow*, proses, *data store*, *split/merge* dan *Off-page connector*. Simbol dalam pemodelan fungsional dapat dilihat pada tabel 2.6. Penjelasan dari masing-masing elemen tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) *External Entity*

Sesuatu yang berada di luar sistem, tetapi memberikan data ke dalam sistem atau menerima data dari sistem. Pedoman pemberian nama *external entity* :

- a. Nama *external entity* berupa kata benda
- b. *External entity* tidak boleh memiliki nama yang sama kecuali memang objeknya sama (digambarkan dua kali).

2) *Data Flow* (Arus Data)

Arus data merupakan tempat mengalirnya informasi dan digambarkan dengan garis yang menghubungkan komponen dari sistem. Arus data mengalir di antara proses, *data store*. Arus data dapat merupakan *input* bagi sistem maupun *output* dari sistem. Pedoman pemberian nama aliran data :

- a. Nama aliran data yang terdiri atas beberapa kata dihubungkan dengan garis sambung.
- b. Tidak boleh ada aliran data yang namanya sama, dan pemberian nama harus mencerminkan isinya.
- c. Aliran data yang terdiri atas beberapa elemen dapat dinyatakan dengan grup elemen.
- d. Sedapat mungkin nama aliran data ditulis lengkap.
- e. Tidak boleh ada aliran data dari *external entity* ke *data store* atau sebaliknya. Hubungan antara *external entity* dengan *data store* harus melalui suatu proses, sebab *external entity* bukan merupakan bagian dari sistem.

3) Proses

Proses merupakan apa yang dikerjakan oleh sistem, berfungsi untuk mentransformasikan data masukan menjadi data keluaran sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Pedoman pemberian nama proses :

- a. Nama proses terdiri atas kata kerja dan kata benda yang mencerminkan fungsi dari proses tersebut.
- b. Jangan menggunakan kata „proses“ sebagai bagian dari nama suatu proses.
- c. Tidak ada proses yang memiliki nama sama.

d. Proses harus diberi nomor sesuai dengan kaidah penomoran level pada DFD.

4) *Data Store*

Data store merupakan tempat penyimpanan data yang ada dalam sistem.

Pedoman pemberian nama *data store* :



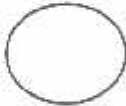



- a. Nama harus mencerminkan *data store* tersebut
- b. Bila namanya lebih dari satu kata maka harus diberi tanda sambung.

5) *Split/Merge*

Split berfungsi untuk memecah satu aliran data menjadi beberapa macam aliran data. Sedangkan *Merge* berfungsi untuk menggabungkan beberapa macam aliran data menjadi satu buah aliran data.

6) *Off-page connector*

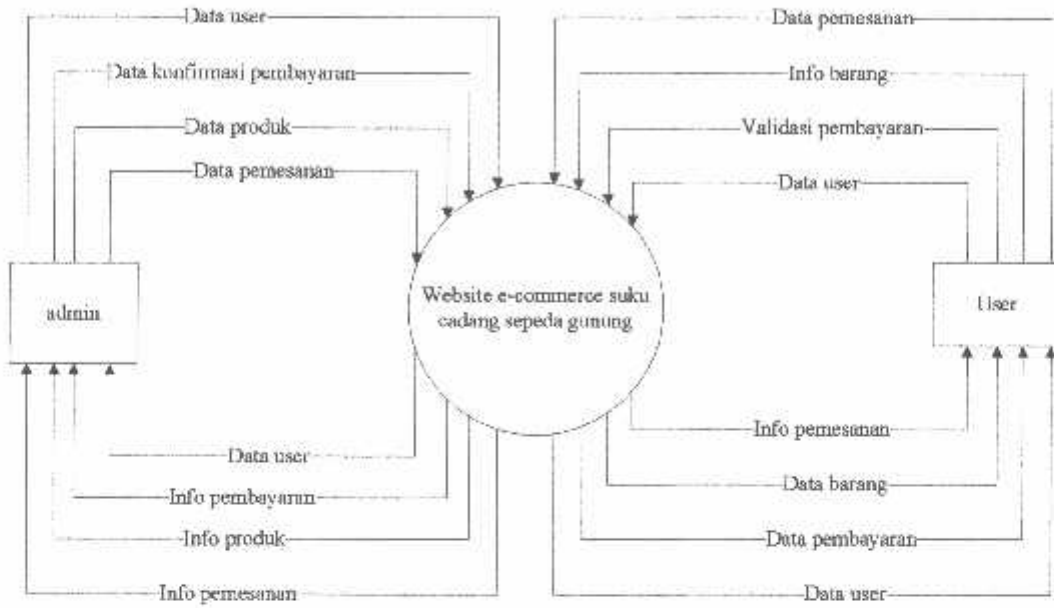
Komponen *off-page connector* digunakan untuk menghubungkan suatu aliran data yang di *split/merge* dengan proses yang berada satu tingkat di atasnya.

Notasi	Keterangan
	<i>External Entity</i> (Entitas Eksternal)
	<i>Data Flow</i> (Aliran Data)
	<i>Process</i> (Proses)
	<i>Data Store</i>
	<i>Split/Merge</i>
	<i>Off-page connector</i>

Tabel 3.2 Simbol dalam pemodelan fungsional

1) DFD Level 0

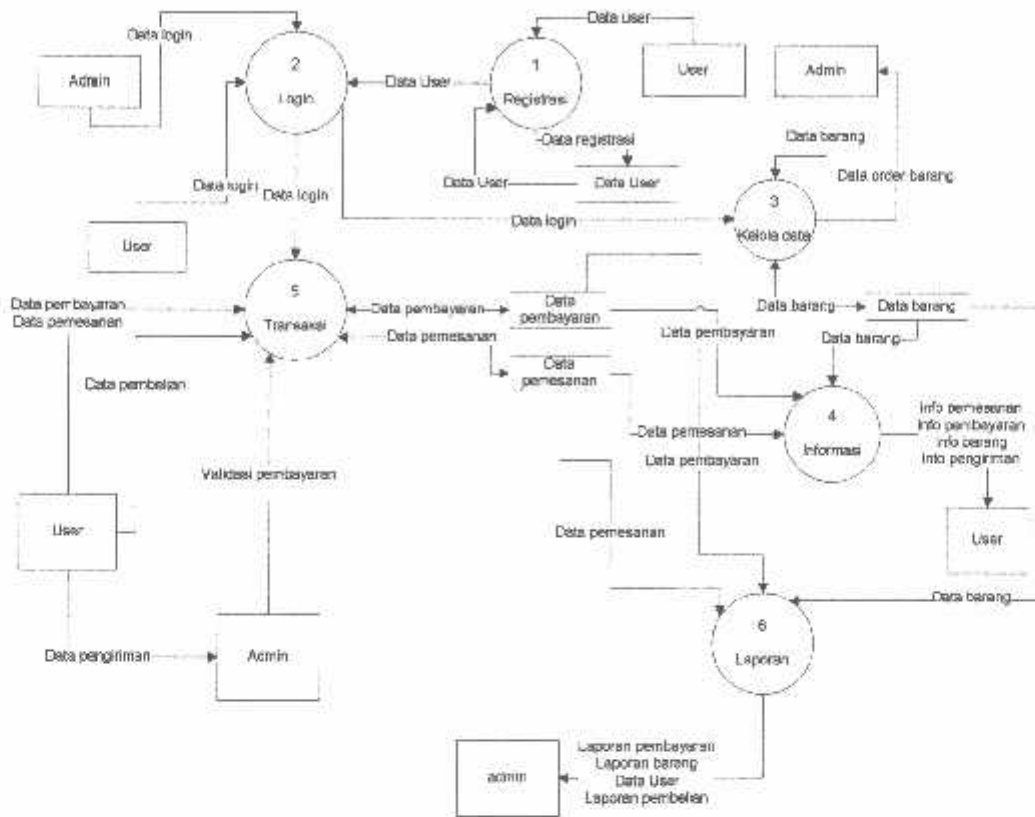
DFD level 0 menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem. Berikut ini tampilan dari DFD level-0 pada Gambar 3.3:



Gambar 3.3 DFD Level 0

2) DFD Level 1

Berikut ini merupakan tampilan dari DFD level-1 pada Gambar 3.4 :



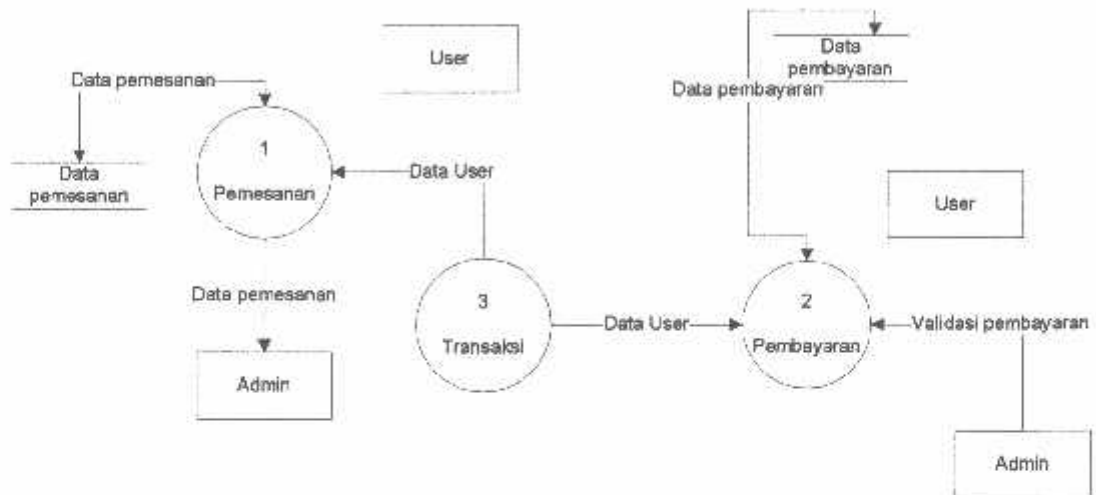
Gambar 3.4 DFD Level 1

Seperti yang digambarkan pada DFD Level 1 diatas, terdapat enam anak proses sebagai berikut:

1. Registrasi berfungsi untuk melakukan pendaftaran kepada pembeli yang disediakan dalam daftar *user*.
2. *Login* berfungsi untuk melakukan transaksi apabila sudah melakukan proses registrasi.
3. Kelola data berfungsi untuk mengolah data barang dan data order barang.
4. Informasi berfungsi untuk mengolah data penjualan dan pelaporan penjualan.

5. Transaksi berfungsi untuk mengolah data pemesanan, pembayaran, validasi pembayaran serta data pengiriman.
6. Laporan berfungsi untuk mengolah laporan barang, pembelian, pembayaran serta pengiriman.

3) DFD Level 2 Proses Pengolahan Data Transaksi, dapat dilihat pada Gambar 3.5 :

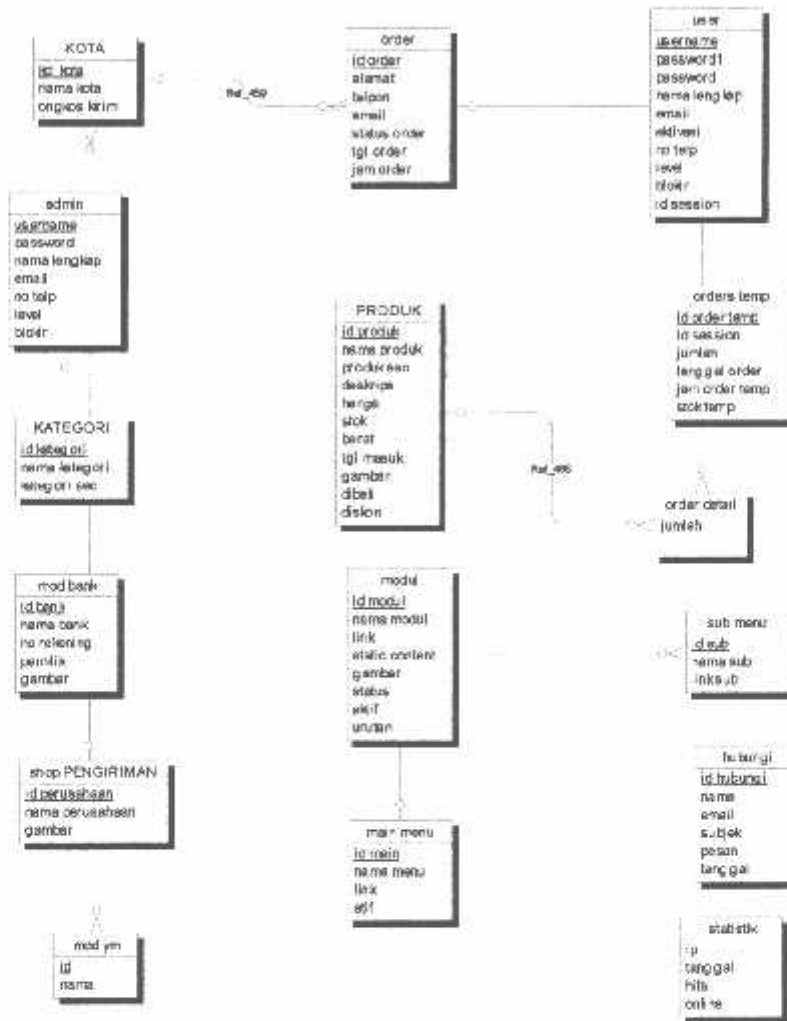


Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses Pengolahan Data Transaksi

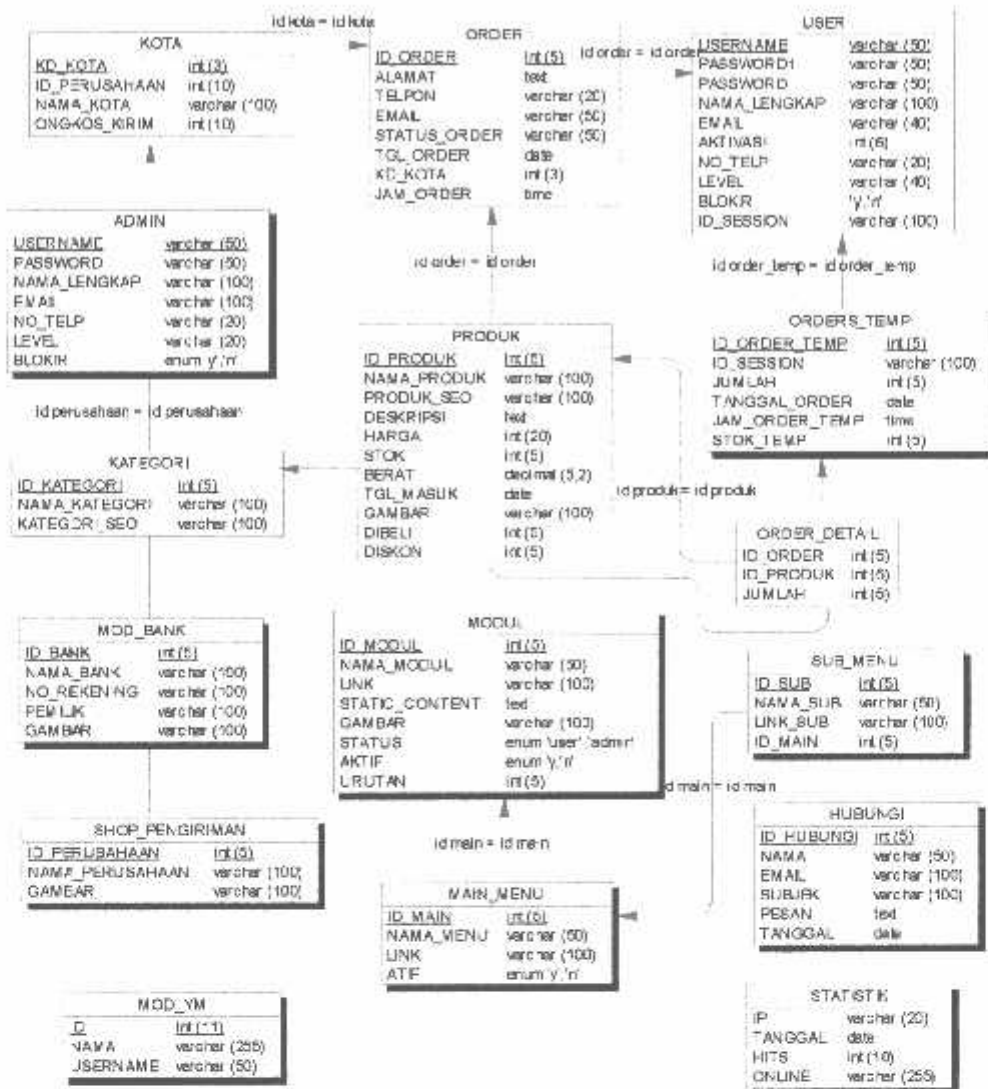
3.3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram digunakan untuk mengintrepetasikan, menentukan dan mendokumentasikan kebutuhan basis data yang dipergunakan oleh sistem dan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol.

Relasi antar tabel dalam basis data sistem penjualan pada toko *spare part* sepeda gunung yang dilengkapi sarana publikasi *web* digambarkan dalam bentuk konsep atau *Conceptual Data Model (CDM)* , dan dalam bentuk fisik atau *Physical Data Model (PDM)* seperti yang ditunjukkan pada Gambar berikut ini:



Gambar 3.6 CDM Data Sistem Informasi



Gambar 3.7 PDM Data Sistem Informasi

3.4 Struktur Basis Data


Adapun struktur basis data yang dipergunakan sebagai subsistem basis data dari Sistem Penjualan ini berdasarkan Entity Relationship Diagram di atas adalah sebagai berikut :

A. Tabel admins

Fungsi : Untuk menyimpan data admin

Key : Username

Tabel 3.3 Struktur Tabel Admins


Nama Field	Type	Field Size	Primary Key
Username	Varchar	50	
Password	Varchar	50	-
Nama_lengkap	Varchar	100	-
Email	Varchar	100	-
No_telp	Varchar	20	-
Level	Varchar	20	-
Blokir	Enum	'Y','N'	-

B. Tabel User

Fungsi : Untuk menyimpan data User

Key : Username

Tabel 3.4 Struktur Tabel User


Nama Field	Type	Field Size	Primary Key
username	Varchar	50	
Password1	Varchar	50	-
Password	Varchar	50	-
Nama_lengkap	Varchar	100	-
Email	Varchar	100	-
Aktivasi	Int	6	-
Cek_aktivasi	Int	6	-
No_telp	Varchar	20	-
Level	Varchar	40	-
Blokir	Enum	'Y','N'	-
Id_session	Varchar	100	-

C. Tabel Order

Fungsi : Untuk menyimpan data Pemesanan

Key : id_orders

Tabel 3.5 Struktur Tabel Order

Nama Field	Type	Field Size	Primary Key
Id_order	Int	5	
Nama_kustomer	Varchar	100	-
Alamat	Text		-
Telpon	Varchar	20	-
Email	Varchar	50	-
Status_order	Varchar	50	-
Tgl_order	Date		-
Jam_order	Time		-
Id_kota	Int	3	-

D. Tabel Order_detail

Fungsi : Untuk menyimpan data Pemesanan secara detail

Key :

Tabel 3.6 Struktur Tabel Order_detail


Nama Field	Type	Field Size	Primary Key
Id_orders	Int	5	-
Id_produk	Int	5	-
Jumlah	Int	5	-

E. Tabel Orders_temp

Fungsi : Untuk menyimpan id data yang di pesan

Key : id produk

Tabel 3.7 Struktur Tabel Order_temp

Nama Field	Type	Field Size	Primary Key
Id_order_temp	Int	5	
Id_produk	Int	5	-
Id_session	Varchar	100	-
Jumlah	Int	5	-
Tgl_order_temp	Date		-
Jam_order_temp	Time		-


Stok_temp	Int	5	-
-----------	-----	---	---

F. Tabel Produk

Fungsi : Untuk menyimpan data produk

Key : id produk

Tabel 3.8 Struktur Tabel Produk


Nama Field	Type	Field Size	Primary Key
Id produk	Int	5	
Id_kategori	Int	5	-
Nama_Produk	Varchar	100	-
Produk_seo	Varchar	100	-
Deskripsi	Text		-
Harga	Int	20	-
Stok	Int	5	-
Berat	Decimal(5,2)		-
Tgl_masuk	Date		-
Gambar	Varchar	100	-
Dibeli	Int	5	-
Diskon	Int	5	-

G. Tabel Kategori

Fungsi : Untuk menyimpan data kategori

Key : id kategori

Tabel 3.9 Struktur Tabel Kategori


Nama Field	Type	Field Size	Primary Key
Id kategori	Int	5	
Nama Kategori	Varchar	100	-
Kategori_seo	Varchar	100	-

H. Tabel Kota

Fungsi : Untuk menyimpan data kota beserta ongkos pengiriman

Key : id_kota

Tabel 3.10 Struktur Tabel Kota


Nama Field	Type	Field Size	Primary Key
id_kota	Int	3	
id_perusahaan	Int	10	-
Nama_kota	Varchar	100	-
Ongkos_kirim	Int	10	-

I. Tabel Mod_bank

Fungsi : Untuk menyimpan data suatu bank

Key : id_bank

Tabel 3.11 Struktur Tabel Mod_bank


Nama Field	Type	Field Size	Primary Key
id_bank	Int	5	
Nama_bank	Varchar	100	-
No_rekening	Varchar	100	-
Pemilik	Varchar	100	-
Gambar	Varchar	100	-

J. Tabel Shop_pengiriman

Fungsi : Untuk menyimpan data pengiriman barang

Key : id_perusahaan

Tabel 3.12 Struktur Tabel Shop_pengiriman


Nama Field	Type	Field Size	Primary Key
id_perusahaan	Int	10	
Nama_perusahaan	Varchar	100	-
Gambar	Varchar	100	-

K. Tabel Mod_ym

Fungsi : Untuk menyimpan data user online

Key : id

Tabel 3.13 Struktur Tabel Mod_ym


Nama Field	Type	Field Size	Primary Key
Id	Int	11	
Nama	Varchar	255	-
Username	Varchar	50	-

L. Tabel Hubungi

Fungsi : Untuk menyimpan data user online

Key : id_hubungi

Tabel 3.14 Struktur Tabel Hubungi


Nama Field	Type	Field Size	Primary Key
Id_hubungi	Int	5	
Nama	Varchar	50	-
Email	Varchar	100	-
Subjek	Varchar	100	-
Pesan	Text		-
Tanggal	Date		-

M. Tabel download

Fungsi : Untuk menyimpan data

Key : id

Tabel 3.15 Struktur Tabel Download

Nama Field	Type	Field Size	Primary Key
Id	Int	11	
Nama	Varchar	255	-
Username	Varchar	50	-

3.5 Desain Antarmuka Aplikasi

Sesuai dengan spesifikasi sistem di atas, informasi penjualan ini diharapkan dapat dengan mudah dipakai oleh *user* yang mengoperasikan sistem ini. Untuk itu harus dibuat desain antarmuka yang mudah dipahami dan tidak terlalu rumit.

3.5.1 Desain Form Login

Rancangan form ini dibuat untuk tipe 2 *user* yaitu :

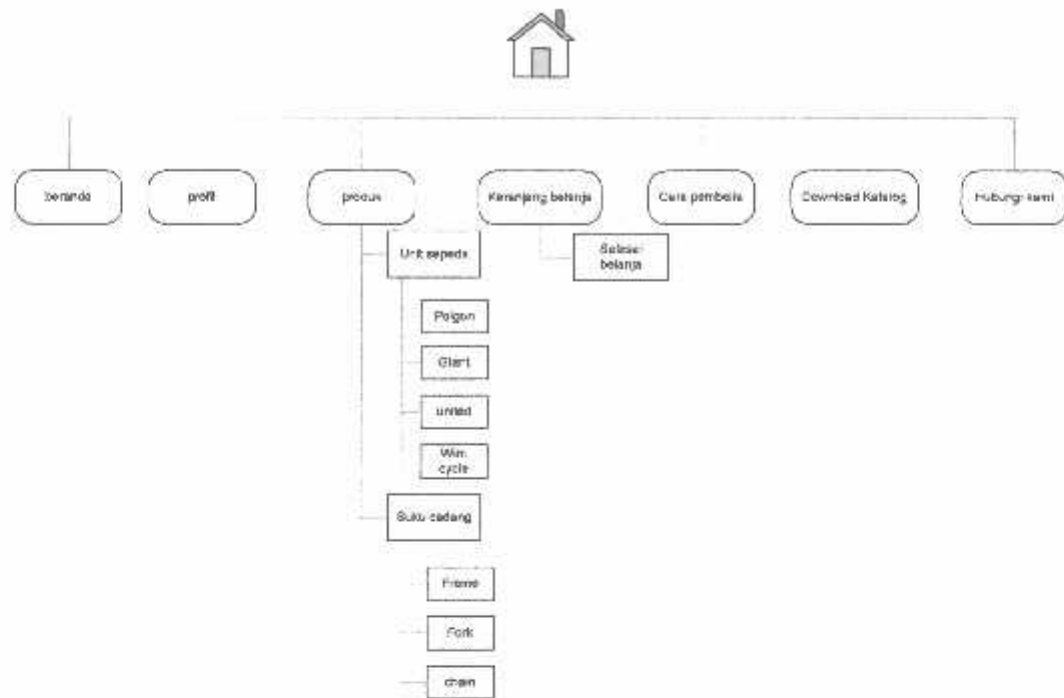
- a. Admin yang memiliki hak penuh untuk mengakses keseluruhan sistem termasuk pemberian akses ke bagian-bagian.
- b. User yang memiliki hak untuk memilih suatu barang dan membelinya atau bisa disebut juga sebagai konsumen.

Berikut ini adalah tampilan dari form login pada Gambar 3.8 :

The image shows a login form with a dark header. The header contains the text 'LOGIN ANGGOTA' and a small 'x' icon in the top right corner. Below the header, there is a sub-header 'anda anggota? bila tidak DAFTAR disini' and two buttons: 'Daftar' and 'Lupa Password'. The main form area has a white background and contains two input fields: 'User Name' with the value 'ahid' and 'Password' with a masked value '*****'. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Login' and 'Batal'.

Gambar 3.8 *Form Login* Pengguna Sistem Informasi

3.5.2 Desain Menu Aplikasi



Gambar 3.9 Desain Menu Aplikasi Penjualan Suku Cadang

Spesifikasi menu dari masing-masing modul disajikan dalam desain menu-menu *pop-up* di dalam *childform* disusun secara vertikal pada bagian atas *childform* seperti gambar di atas.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

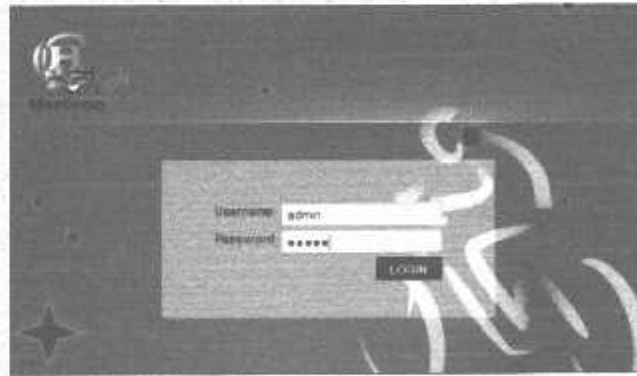
4.1 Implementasi Sistem

Tahap implementasi pengembangan perangkat lunak merupakan proses perubahan spesifikasi sistem menjadi sistem yang dapat dijalankan. Tahap ini merupakan lanjutan dari proses perancangan, yaitu proses pemrograman perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi dan desain sistem.

Aplikasi e-commerce ini program yang digunakan adalah Macromedia Dreamweaver 8 dan MySQL sebagai media penyimpanan database atau informasi yang terkumpul, yang terdiri dari beberapa tabel yang saling berhubungan. Untuk menjembatani antara informasi yang akan dibuat dengan basis data yang ada, sedangkan untuk publikasi web menggunakan PHP.

4.2. Halaman Login *Administrator*

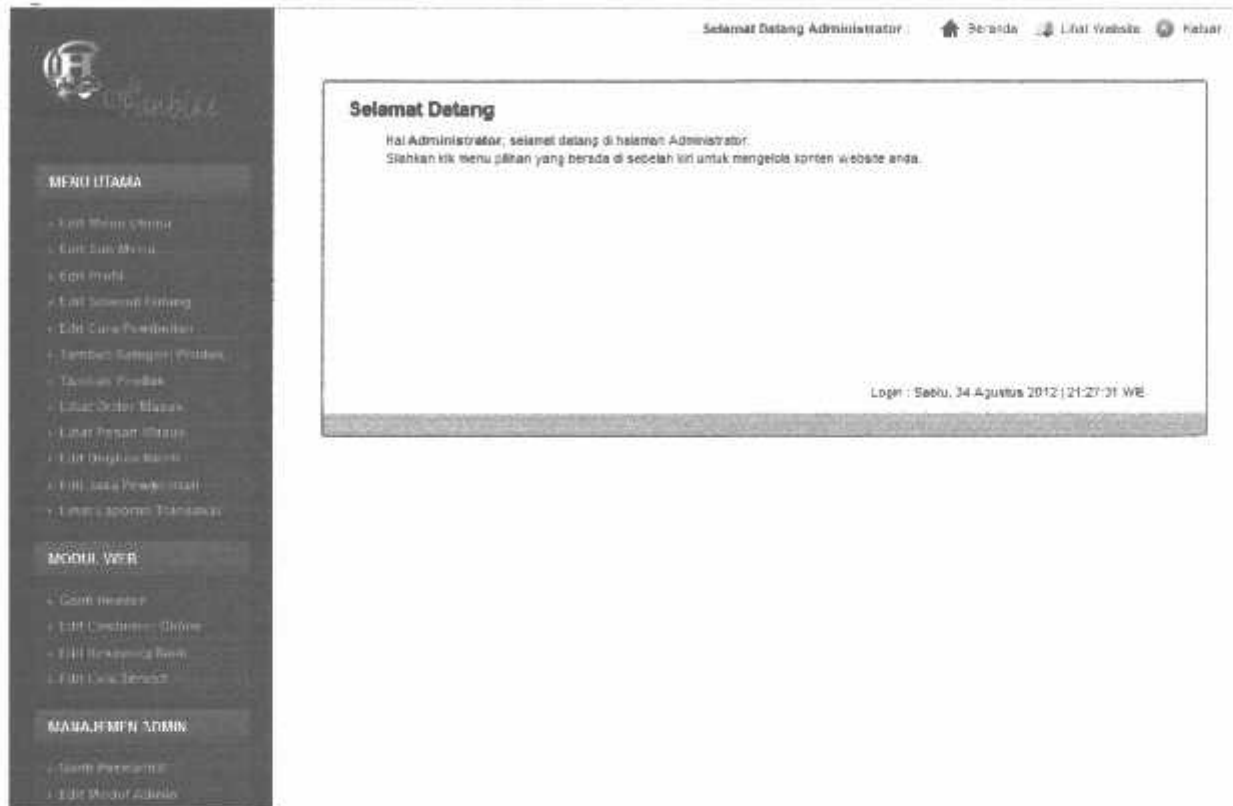
Halaman login ini dengan cara meng-inputkan *username* dan *password*. Jika berhasil maka akan masuk ke menu utama, dan yang dapat mengakses hak penuh menu-menu aplikasi.



Gambar 4.1 *Form Login Administrator*

4.3. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama ini adalah halaman admin yang berfungsi untuk mengubah ataupun menambahkan data.



Gambar 4.2 Menu Utama

4.4. Halaman Edit Menu Utama

Pada halaman edit ini admin dapat merubah button Link yang tampil dihalaman utama user.

Menu Utama

Tambahkan Menu Utama

No	Menu Utama	Link	Aktif	Aksi
1	BERANDA	index.php	Y	Edit
2	PROFIL	profil-kami.html	Y	Edit
3	PRODUK	semua-produk.html	Y	Edit
4	KERANJANG BELANJA	keranjang-belanja.html	Y	Edit
5	CARA PEMBELIAN	cara-pembelian.html	Y	Edit
6	DOWNLOAD KATALOG	semua-download.html	Y	Edit
7	HUBUNGI KAMI	hubungi-kami.html	Y	Edit

*) Data pada Menu tidak bisa dihapus, tapi bisa di non-aktifkan melalui Edit Menu Utama.

Gambar 4.3 Halaman Edit Menu Utama

4.5. Halaman Edit Sub Menu

Pada form ini admin dapat menambahkan sub menu atau menghapus sub menu yang ditampilkan pada halaman utama user.

Edit Sub Menu

Sub Menu: Polygon

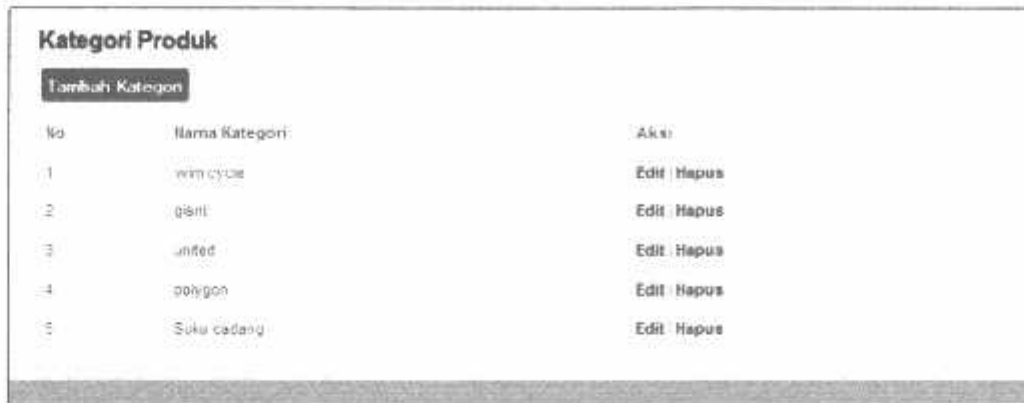
Menu Utama: PRODUK

Link Sub Menu: kategori-19-polygon.h

Gambar 4.4 Form edit Sub Menu

4.6. Halaman Kategori Produk

Pada halaman ini admin dapat menambahkan atau menghapus kategori produk yang sudah ada dengan cara menekan atau mengklik tombol tambah kategori.



No	Nama Kategori	Aksi
1	win cycle	Edit Hapus
2	psint	Edit Hapus
3	united	Edit Hapus
4	polygon	Edit Hapus
5	Suka cadang	Edit Hapus

Gambar 4.5 Halaman Kategori Produk

4.7. Halaman Tambah Produk

Pada halaman ini admin dapat mengakses dan menambahkan suatu barang baru yang masuk pada toko Hartono dan meng inputkan dalam aplikasi e-commerce ini.



No	Nama Produk	Berat(kg)	Harga	Diskon	Stok	Tgl. Masuk	Aksi
1	Polygon Cosmix CX 1.0 (international edition)	1.66	4.300.000	0	4	15 Maret 2011	Edit Hapus
2	UNITED AVALANCHE 26 inc - XC HardTail Series	1.25	1.825.000	0	3	15 Maret 2011	Edit Hapus
3	VEHICYCLE TRAILBLASTER 20 inci	1.12	1.230.000	15	3	15 Maret 2011	Edit Hapus
4	Fox Shox 32 Team 29 120 QTD Fit Fork	0.00	1.300.000	0	2	15 Maret 2011	Edit Hapus
5	Niner RDO Carbon Rigid Fork	0.00	2.450.000	10	3	15 Maret 2011	Edit Hapus
6	X-Tiada	0.00	1.000.000	0	4	15 Maret 2011	Edit Hapus
7	Polygon-CosmixCX40 FRAME2011	0.00	1.800.000	10	2	15 Maret 2011	Edit Hapus
8	Anthem X	2.95	26.503.000	0	09	15 Maret 2011	Edit Hapus
9	Campagnolo 11-Speed Bar End Shifters - Carbon	0.00	1.375.000	10	0	15 Maret 2011	Edit Hapus
10	Shimano 2012 Shimano Utegra ST-6700 STI Levers	0.00	2.325.000	20	1	15 Maret 2011	Edit Hapus

Hal 1 | 2 |

Gambar 4.6 Halaman Tambah Produk

4.8. Halaman Edit Produk

Pada halaman edit produk ini terdapat form dimana barang yang masuk dapat ditambahkan dengan memasukkan nama produk, kategori produk, berat, harga, diskon, serta spesifikasi dari barang tersebut.

The screenshot shows a web form titled "Edit Produk". The form contains the following fields and elements:

- Nama Produk:** Polygon Cozmx CX 1.0 (internasional edition)
- Kategori:** polygon
- Berat:** 1.05
- Harga:** 4300000
- Diskon:** 0
- Stok:** 4
- Spesifikasi:** A rich text editor with a toolbar containing icons for bold, italic, underline, text color, background color, bulleted list, numbered list, link, unlink, indent, outdent, undo, redo, and a "Style" dropdown. Below the toolbar is a text area containing technical specifications for a bicycle, such as "Type Frame: ALU 6061 ALLOY FRAME", "Rear: SHIMANO M790 120MM TRAVEL, 1.12MM STEERING", "Seat: POLYGON TR-30 14.2\"
- Gambar:** A placeholder image showing a bicycle.
- Gambar:** A "Browse..." button to upload an image.
- Footer:** A note "Anda gambar tidak akan diuploadkan jika" followed by "Update" and "Kembali" buttons.

Gambar 4.7 Halaman Edit Produk

4.9. Halaman Detail Transaksi

Pada halaman ini admin dapat mengetahui laporan penjualan yang telah dipesan oleh customer.

Detail Order

No. Order: 27
Tgl. & Jam Order: 01 Agustus 2023 8:22:41
Status Order: Detail Ubah Status

Nama Produk	Jumlah	Harga Satuan	Sub Total
Rogol Candi 2011 D'Wanastal ester	1	Rp. 4.500.000	Rp. 4.500.000
Arbab's	1	Rp. 28.990.000	Rp. 28.990.000
			Tota: Rp. 33.490.000
			Ongkos kirim (Rp) per kg barang: Rp. 15.000/kg
			Bobot barang: 1.1 Kg
			Ongkos Kirim: Rp. 16.500
			Grand Total: Rp. 33.506.500

Data Kustomer

Nama Pengel:
Alamat Pengirim: Jl. Gang 211 Sukabakti
No. Telepon: 07700003
Email:

Kirim Faktur Pembelian

Kepada:
Subjek: Faktur Pembelian
Pesan:

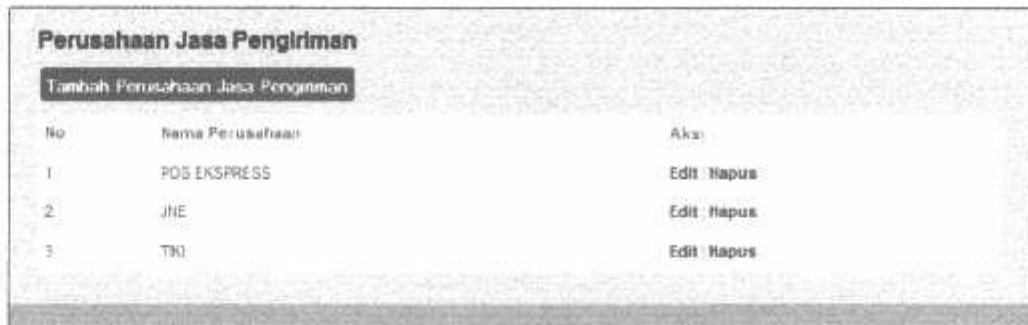
Assalamu alaykum Wr. Wb

Kami telah menerima pembelian order dengan no. Order 27, atas nama Tono sebesar Rp. 33.506.500

Gambar 4.8 Halaman Detail Transaksi

4.10. Halaman Jasa Pengiriman

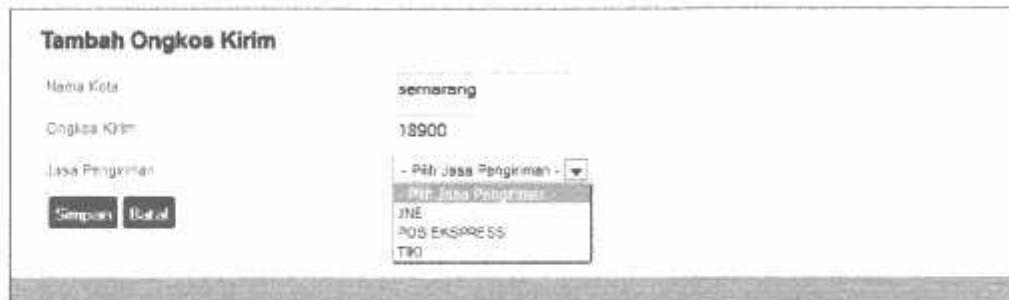
Pada halaman ini admin dapat menambahkan beberapa industri Jasa pengiriman yang dapat mengirimkan produk barang kepada customer.



Gambar 4.9 Halaman Jasa Pengiriman

4.11. Halaman Edit Ongkos Kirim

Pada halaman ini admin dapat menambahkan ongkos kirim pada masing-masing kota tujuan yang siap diantar kepada pemesan atau customer.



Gambar 4.10 Halaman Edit Ongkos Kirim

4.12. Halaman Utama Customer

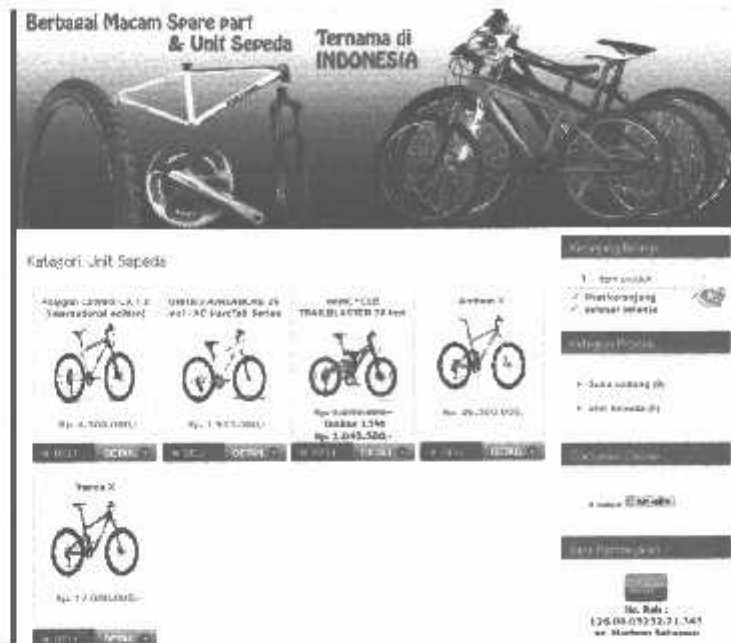
Halaman yang pertama kali ditampilkan saat *user* mengakses *website*. Halaman ini menampilkan delapan produk terbaru.



Gambar 4.11 Halaman Utama Customer

4.13. Halaman Produk

Produk yang dijual akan ditampilkan pada halaman produk. Apabila *user anggota sudah* melakukan *login* maka data yang tampil adalah produk dengan *tipe kategori* yang disukai oleh anggota tersebut berdasar *inputan user* pada saat registrasi. Halaman *produk* juga dapat diakses melalui menu kategori sehingga menampilkan produk yang sesuai dengan kategori yang dipilih.



Gambar 4.12 Halaman Produk

4.14. Halaman Pencarian

Halaman ini menampilkan data produk, hasil dari pencarian sesuai dengan spesifikasi yang dipilih dengan memasukkan kata kunci dari produk tersebut.



Gambar 4.13 Halaman Search result

4.15. Halaman Kantong Belanja

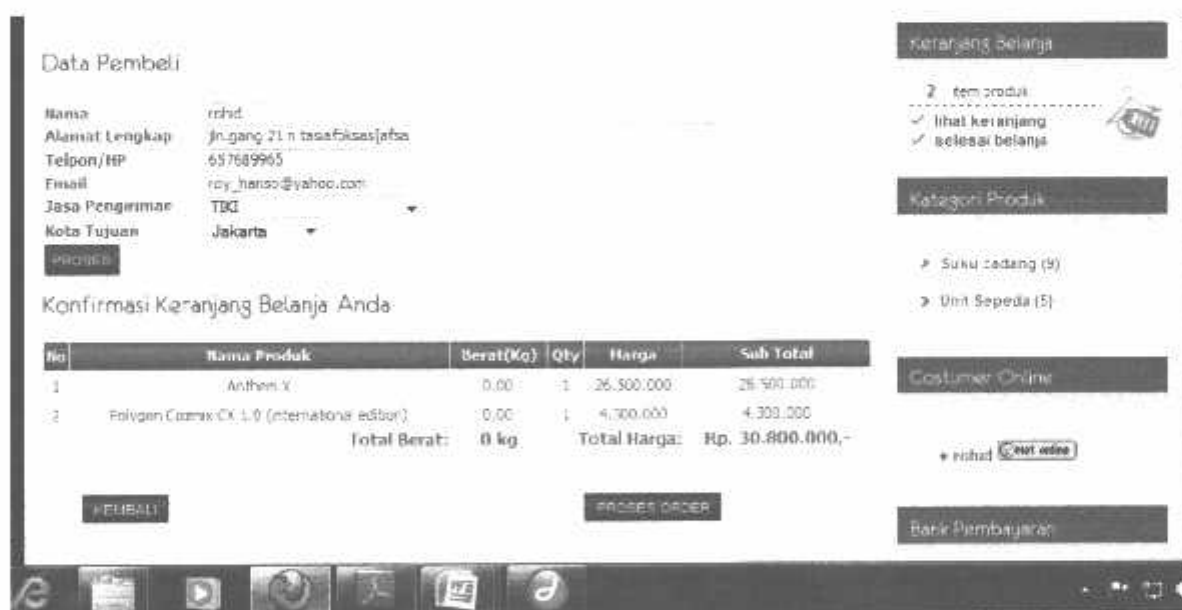
Setelah menemukan barang yang diinginkan maka barang tersebut dapat disimpan pada daftar belanja/*shopping cart*



Gambar 4.14 Halaman Kantong Belanja

4.16. Halaman Proses Pembelian

Setelah selesai melakukan proses pemilihan barang maka pembeli menuju proses data pembelian dengan memasukkan data- data pribadi yang sudah tercantum dalam form dibawah ini.



Gambar 4.15 Halaman Proses Pembelian

4.17. Halaman Laporan Transaksi

Halaman ini merupakan informasi proses laporan transaksi setelah melakukan pembelian dan dalam pembayaran dilakukan dengan transfer uang via bank yang sudah ditetapkan.

Proses Transaksi Selesai

Data pesanan beserta terdapatnya adalah sebagai berikut:

Nama: rohid
 Alamat Lengkap: Jln. pang 21 n tasafkbas(ahsa)
 Telepon: 657699965
 Email: roid_hamo@yahoo.com

Nomor Order: 45

No	Nama Produk	Berat(Kg)	Qty	Harga	Sub Total
1	Poligon Cosmix CX 1.0 (tipe internal editor)	0.00	1	Rp. 4.300.000,-	Rp. 4.300.000,-
2	Anthem X	0.00	1	Rp. 26.500.000,-	Rp. 26.500.000,-
				Total: Rp.	30.800.000
				Ongkos Kirim untuk Tujuan kota Anda: Rp.	15.000,00
				Total Berat:	0 Kg
				Total Ongkos Kirim: Rp.	0
				Grand Total: Rp.	30.800.000

- Data order dan nomor rekening yang tertera sudah tertera ke email Anda.
 - Apabila Anda tidak melakukan pembayaran dalam 1 hari, maka data order Anda akan berakhir (berskala besar).

Keranjang Belanja
 0 item produk

Kategori Produk
 > Nona (20 item)
 > Juri Sepeda (5)

Customer Online
 rohid

Bank Pembayaran

 No. Rekening: 126.00.05232.71.345
 an. Harsono Setiawan
 23 BNI

Gambar 4.16 Halaman Proses Transaksi

Hasil pengujian menggunakan 1 Komputer (*localhost*)

Tabel 4.1

Pengujian Administrator

Pengujian	Keterangan
Login Admin	Berhasil
Add, Edit, Delete Menu Utama	Berhasil
Add, Edit, Delete Sub Menu	Berhasil
Add, Edit, Delete Kategori Produk	Berhasil
Add, Edit, Delete Suku Cadang atau Produk	Berhasil
Add, Edit, Delete Jasa	Berhasil

Pengiriman	
Add, Edit, Delete Ongkos Kirim	Berhasil
Tampilan Laporan data penjualan	Berhasil
Add, Edit, Delete Bank	Berhasil

Tabel 4.2
Penguian Client (*Costumer*)

Pengujian	Keterangan
Pilih / Pesan Suku Cadang	Berhasil
Daftar Transaksi Pembelian	Berhasil

4.17.1. Hasil Pengujian Pada Web Browser

Dari beberapa hasil pengujian yang telah dilakukan pada beberapa *web browser* dapat diambil kesimpulan seperti gambar 4.17 hasil pengujian menggunakan *web browser Mozilla Firefox 6.0.2* sebagai berikut :



Gambar 4.17 Hasil Pengujian pada *web browser Mozilla Firefox 6.0.2*

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Data-data transaksi yang terjadi pada penjualan sepeda gunung ini tersimpan lebih rapi dan aman karena tersimpan dalam sebuah database.
2. Proses pengecekan data maupun pencarian data bisa dilakukan dengan cepat dan mudah.
3. Dengan fasilitas yang ada pada aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan pelayanan kepada para konsumen yang membutuhkan beberapa suku cadang-suku cadang sepeda gunung.
4. Kecepatan dalam membuka halaman web merupakan salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan dalam membangun aplikasi web, agar pengunjung tidak merasa bosan karena harus menunggu lama untuk membuka halaman web.

5.2 Saran

1. Diharapkan agar ada partisipasi dari pihak administrator dalam memelihara dan memperbarui situs *e-commerce* toko penjualan sepeda gunung ini.
2. Kemudahan dalam penjelajahan situs *e-commerce* toko sepeda gunung, perlu diperhatikan agar pengunjung dapat menerima informasi dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

1. <http://web2lisan.wordpress.com/2012/03/09/sejarah-sepeda-gunung/> Diakses pada tanggal 16 April 2012
2. <http://jurnal-sdm.blogspot.com/2009/08/e-commerse-definisi-jenis-tujuan.html>
Diakses tanggal: 03-05-2012
3. Peranginangin, Kasiman 2006. "*Aplikasi web dengan PHP dan MySQL*", Andi offset, Yogyakarta.
4. Nugroho, Bunafit 2007. "*Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver MX(6,7, 2004) dan 8*", GAVAMEDIA, Yogyakarta.
5. Nugroho , Bunafit 2008. "*Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis WEB dengan PHP dan MySQL*", GAVAMEDIA, Yogyakarta.
6. <http://rumahuang.blogspot.com/2008/07/pengertian-paypal.html> Diakses tanggal: 2-06-2012
7. Kadir, Abdul, 2011, Buku pintar JQuery dan PHP, Mediakom, Yogyakarta.
8. Kadir, Abdul, 2008, "Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP", Andi Offset, Yogyakarta
9. Imam Hadi, MacromediaDreamweaver, URL :
http://imamhadi88.blogspot.com/2009/05/Pengertian_Macromedia.html/ , 26 April 2010

LAMPIRAN



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417836 Fax. (0341) 417634 Malang

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

NAMA : ROHIDAYATULLAH
NIM : 07.12.549
JURUSAN : Teknik Elektro S-1
KONSENTRASI : Teknik Informatika & Komputer
MASA BIMBINGAN : 29 Juni 2012 s/d 29 September 2012
JUDUL : **RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE SUKU
CADANG SEPEDA GUNUNG BERBASIS WEB**


Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :


Hari : Rabu
Tanggal : 08 Agustus 2012
Dengan Nilai : 75.1 (B+) *sr*

PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua Majelis Penguji,

Sekretaris Majelis Penguji,



Ir. Yusril Ismail Nakhoda, MT
NIP. Y.1018800189



Dr. Eng. Aryanto S., ST, MT
NIP. Y.1030800417

ANGGOTA PENGUJI

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II


Ir. Eko Nurcahyo
NIP. Y.1028700172


Yuli Wahyuni, ST, MT
NIP. P.1031200456



FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan ujian skripsi jenjang Strata Satu (S-1) Jurusan Teknik Elektro Konsentrasi Teknik Komputer dan Informatika, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

Nama : ROHIDAYATULLAH
NIM : 07.12.549
Jurusan : Teknik Elektro S-1
Konsentrasi : Teknik Informatika & Komputer
Masa Bimbingan : 29 Juni 2012 s/d 29 September 2012
Judul Skripsi : **RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE SUKU CADANG SEPEDA GUNUNG BERBASIS WEB**

Tanggal	Uraian	Paraf
Penguji I 08 Agustus 2012	Abstrak & Kata pengantar	
Penguji I 08 Agustus 2012	- Perbaiki admin untuk macam jenis pengiriman - Aplikasikan ke Web sesuai judulnya	
Penguji II 08 Agustus 2012	- Total pembelian produk - Profil & keranjang belanja	

Disetujui :

Penguji I

Ir. Eko Nurcahyo
NIP.Y.1028700172

Penguji II

Yuli Wahyuni, ST, MT
NIP.P.1031200456

Mengetahui :

Dosen Pembimbing I

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP.197404162005011002

Dosen Pembimbing II

Sotyohadi, ST
NIP.Y.1039700309



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : ROHIDAYATULLAH
Nim : 07.12.549
Masa Bimbingan : 23 APRIL 2012 s/d 8 AGUSTUS 2012
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE SUKU CADANG
SEPEDA GUNUNG BERBASIS WEB

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	1 Agustus 2012	Revisi Perbaikan Abstrak	
2.	1 Agustus 2012	Revisi Perbaikan Rumusan Masalah	
3.	1 Agustus 2012	Perbaikan Sedikit Pada DFD Level 1	
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Malang,
Dosen Pembimbing I

(Joseph Dedy Irawan, ST, MT)
NIP. 19740416200501102

Form S-4B



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : ROHIDAYATULLAH
Nim : 07.12.549
Masa Bimbingan : 23 APRIL 2012 s/d 8 AGUSTUS 2012
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE SUKU CADANG
SEPEDA GUNUNG BERBASIS WEB

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1.	1 Agustus 2012	Revisi Perbaikan Abstrak	
2.	1 Agustus 2012	Revisi Perbaikan Rumusan Masalah	
3.	1 Agustus 2012	Perbaikan Sedikit Pada DFD Level 1	
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Malang,
Dosen Pembimbing II

(Sotyo Hadi, ST)
NIP.Y. 1039700309



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK**

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor Surat : ITN-205/EL-FTI/2012
Lampiran : -
Perihal : BIMBINGAN SKRIPSI

Kepada : Yth. Bapak/Ibu **Joseph Dedy Irawan, ST, MT**
Dosen Teknik Elektro S-1
ITN MALANG

Dengan Hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : **ROHIDAYATULLAH**
Nim : **0712549**
Fakultas : **Teknologi Industri**
Program Studi : **Teknik Elektro S-1**
Konsentrasi : **Teknik Komputer & Informatika**

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu :

" Semester Genap Tahun Akademik 2011-2012 "

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.



Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Elektro S-1

Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT

NIP.Y. 1018800189



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PEFSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sgura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor Surat : ITN-205/EL-FTI/2012
Lampiran : -
Perihal : BIMBINGAN SKRIPSI

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Sotyohadi, ST
Dosen Teknik Elektro S-1
ITN MALANG

Dengan Hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : ROHIDAYATULLAH
Nim : 0712549
Fakultas : Teknologi Industri
Program Studi : Teknik Elektro S-1
Konsentrasi : Teknik Komputer & Informatika

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu :

" Semester Genap Tahun Akademik 2011-2012 "

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.



Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Elektro S-1

Ir. Yusuf Isnail Nakhoda, MT

NIP.Y. 1018800189



PERMOHONAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Yang betanda tangan dibawah ini :

Nama : ROHIDAYATULLAH
 NIM : 07.12.549
 Semester : 10
 Fakultas : Teknologi Industri
 Jurusan : Teknik Elektro S-1
 Konsentrasi : **TEKNIK ELEKTRONIKA**
TEKNIK ENERGI LISTRIK
TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
TEKNIK KOMPUTER
TEKNIK TELEKOMUNIKASI
 Alamat : GAW 21, JL. LA. SUCIPRO BELIMBING

Dengan ini kami mengajukan permohonan untuk mendapatkan persetujuan untuk membuat **SKRIPSI Tingkat Sarjana**. Untuk melengkapi permohonan tersebut, bersama kami lampirkan persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi.

Adapun persyaratan-persyaratan pengambilan **SKRIPSI** adalah sebagai berikut :

1. Telah melaksanakan semua praktikum sesuai dengan konsentrasinya (.....)
2. Telah lulus dan menyerahkan Laporan Praktek Kerja (.....)
3. Telah lulus seluruh mata kuliah keahlian (MKB) sesuai konsentrasinya (.....)
4. Telah menempuh mata kuliah ≥ 134 sks dengan IPK ≥ 2 dan tidak ada nilai E (.....)
5. Telah mengikuti secara aktif kegiatan seminar skripsi yang diadakan Jurusan (.....)
6. Memenuhi persyaratan administrasi (.....)

Demikian permohonan ini untuk mendapatkan penyelesaian lebih lanjut dan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Telah diteliti kebenaran data tersebut diatas
 Recording Teknik Elektro

Malang,201

Pemohon

(.....)
 (.....)
 (.....)

(.....)
 ROHIDAYATULLAH
 (.....)

Disetujui
 Ketua Jurusan Teknik Elektro

Mengetahui
 Dosen Wali

(.....)
 Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT
 NIP. Y. 1018800189

(.....)
 (.....)

Catatan :

Bagi mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan mengarabill SKRIPSI agar membuat proposal dan mendapat persetujuan dari Ketua Jurusan/Sekretaris Jurusan T. Elektro S-1

1. IPK : 495.5 / 138 = 3.53
2. 138



DAFTAR PRESTASI AKADEMIK PRAKTIKUM
 KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA

Nama Mahasiswa	:	ROHIMAYATULLAH
NIM	:	07.12.649
Tempat, Tanggal Lahir	:	LUMAJANG, 24.08.1989
Jerjang	:	Strata 1 (S1)
Fakultas	:	Teknologi Industri
Jurusan / Program Studi	:	Teknik Elektro
Konsentrasi	:	Teknik Komputer dan Informatika

Praktikum Laboratorium	Kode	Nama Praktikum	SKS	Nilai
I	EL-2215 28	Fisika	1	B
		Rangkaian Listrik		B
		Rangkaian Logika dan Digital		B+
		Dasar Komputer dan Pemrograman		A
II	EL-4216 29	Dasar Elektronika	1	B
		Dasar Sistem Telekomunikasi		A
		Mikrokontroler		C
		Sistem Pengukuran		B
III	EL-5316 1-11	Dasar Sistem Kendali	1	A
		Basis Data		A
		Administrasi Jaringan		B
IV Seminar	EL-6317 2-10	Sistem Operasi	1	A
		Pemrograman Internet		A
		Pemrograman Objek		A
V Scipsi	EL-7318 1-11	Rekayasa Perangkat Lunak Sistem Informasi	1	A
		Peripheral dan Antar Muka		B
		Pemrosesan Sinyal Digital		A
		Multimedia		A
		Pemrograman Jaringan		B

Kat

59 = 2.11




Malang, _____

Recording
 Jurusan Teknik Elektro S1

Puji Handayani



**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO S-1
Konsentrasi : Teknik Komputer & Informatika**

1.	Nim	: 0712549		
2.	Nama	: ROHIDAYATULLAH		
3.	Konsentrasi Jurusan	: Teknik Komputer & Informatika		
4.	Jadwal	Waktu	Tempat	
	Pelaksanaan: 21 April 2012	09:00	III.1.1	
5.	Judul proposal yang diseminarkan Mahasiswa	RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE SUKU CADANG SEPEDA GUNUNG BERBASIS WEB		
6.	Perubahan judul yang diusulkan oleh Kelompok Dosen Keahlian			
7.	Catatan :			
8.	Catatan :			
	Persetujuan judul Skripsi			
	Disetujui, Dosen Keahlian I (.....)	Disetujui, Dosen Keahlian II  (.....)	Disetujui, Dosen Keahlian III  (SANDI/NATAH.....)	
	Mengetahui, Ketua Program Studi Teknik Elektro S-1 Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT NIP. Y. 1018800189	Disetujui, Calon Dosen Pembimbing ybs		
	Pembimbing I  (.....)	Pembimbing II (.....)		

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rohidayatullah

NIM : 07.12.549

Program Studi : Teknik Elektro S1

Konsentrasi : Teknik Komputer & Informatika S1

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiasi dari karya orang lain. Dalam Skripsi ini tidak meruat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksinya.

Malang, 08-09-2012

Yang membuat Pernyataan,

METERAI
TEMPEL

1DA33ABF25C063063

6000

DJP



Nama : Rohidayatullah

NIM : 07.12.549

PHP SCRIPT

MENU UTAMA

```
</script>

<?php
// Halaman utama (Home)
if ($_GET[module]=='store'){
    // Data selamat datang mengacu pada id_modul=56
    $profil = mysql_query("SELECT * FROM modul WHERE
id_modul='56'");
    $r      = mysql_fetch_array($profil);

    echo "
        </div><div
class='profil2'>$r[static_content]<br /> </div>
        </div> ";

        // di atas hanya tambahan
    echo "<h4 class='heading colr2'>=====</h4><br
/>";
    $sql=mysql_query("SELECT * FROM produk ORDER BY
id_produk DESC LIMIT 12");
    while ($r=mysql_fetch_array($sql)){
        $harga = format_rupiah($r[harga]);
        $disc   = ($r[diskon]/100)*$r[harga];
        $hargadisc = number_format(($r[harga]-
$disc),0,"",".");
        $stok=$r['stok'];
        $tombolbeli="<a
                                class='prod_cart'
href=\"aksi.php?module=keranjang&act=tambah&id=$r[id_pr
oduk]\">BELI</a>";
        $tombolhabis="<span
class='prod_cart_habis'></span>";
        if ($stok!= "0"){
            $tombol=$tombolbeli;
        }else{
            $tombol=$tombolhabis;
        }

        $d=$r['diskon'];
        $hargatetap="<div
                                class='prod_price'><span
class='price'> <br /></span>&nbsp;<span class='price'>
Rp. <b>$hargadisc,-</b></span></div>
                                </div>";
        $hargadiskon="<div
                                class='prod_price'><span
style='text-decoration:line-through;' class='price'>Rp.
$harga,- <br /></span>&nbsp;<span class='price3'>Diskon
$r[diskon]%
```

```

        <br /><span class='price2'>Rp. <b>$hargadisc,-
</b></span></div>
        </div>";
        if ($c!= "0"){
        $divharga=$hargadiskon;
        }else{
        $divharga=$hargatetap;
        }
        echo "<div class='prod_box'>
        <div class='top_prod_box'></div>
        <div class='center_prod_box'>
        <div class='product_title'><a
href='produk-{$r[id_produk]}-
{$r[produk_seo].html'>{$r[nama_produk]}</a></div>
        <div class='product_img'>
        <a href='produk-
{$r[id_produk]}-{$r[produk_seo].html'><a
href='foto_produk/{$r[gambar]}'
rel='clearbox[gallery=Koleksi Produk]'
title='{$r[nama_produk]}'>
        <img src='foto_produk/{$r[gambar]}'
border='0' height=110 width=114 class='tooltip'
title='klik untuk memperbesar gambar'></a>
        </div>
        $divharga
        <div class='bottom_prod_box'></div>
        <div class='prod_details_tab'>
        $tombol
        <a href='produk-{$r[id_produk]}-
{$r[produk_seo].html' class='prod_details'>DETAIL</a>
        </div>
        </div>";
    }
}

```

HALAMAN PROFIL

```

<?php
// Modul profil
if ($_GET['module']=='profilkami'){
    // Data profil mengacu pada id_modul=43
    $profil = mysql_query("SELECT * FROM modul WHERE
id_modul='43'");
    $r = mysql_fetch_array($profil);

    echo "<h4 class='heading colr'>Profil Kami</h4>
        <div class='prod_box_bigx'>
            <div class='img_profil'>

```

```

        <img src='foto_banner/$r[gambar]'
height=155 width=200 border='0' />
    </div>
    <div class='profil'>
        <div>$r[static_content]</div>
        <div
class='bottom_prod_box_big4'></div>
    </div>
</div>
</div>";
}
?>

```

CARA PEMBELIAN

```

// Modul cara pembelian
if ($_GET['module']=='carabeli'){
    // Data cara pembelian mengacu pada id_modul=45
    $cara = mysql_query("SELECT * FROM modul WHERE
id_modul='45'");
    $r = mysql_fetch_array($cara);

    echo "<h4 class='heading colr'>Cara Pembelian</h4>

        <div class='carabeli'>
            <div>$r[static_content]</div>
        </div>
    </div>
    <div class='bottom_prod_box_big7'></div>
</div>";
}
// Modul semua download
elseif ($_GET['module']=='semuadownload'){

    echo "<h4 class='heading colr'>Download
Katalog</h4>";
    $p = new Paging5;
    $batas = 20;
    $posisi = $p->cariposisi($batas);
    // Tampilkan semua download
    $sql = mysql_query("SELECT * FROM download
ORDER BY id_download DESC LIMIT
$posisi,$batas");
    while($d=mysql_fetch_array($sql)){
        echo "<p class='download'><a
href='downlot.php?file=$d[nama_file]'>&bull;
$d[judul]</a> <span class='download2'>(didownload:
$d[hits]x)</p>";
    }
}

```

```

    $jmldata      = mysql_num_rows(mysql_query("SELECT *
FROM download"));
    $jmlhalaman  = $p->jumlahHalaman($jmldata, $batas);
    $linkHalaman = $p->navHalaman($_GET[haldownload],
$jmlhalaman);

    echo "<div class='halaman'>Halaman : $linkHalaman
</div>";
    echo "</div>
</div>";
}

```

DETAIL PRODUK

```

<?php
// Modul detail produk
if ($_GET['module']=='detailproduk'){
    // Tampilkan detail produk berdasarkan produk yang
dipilih
    $detail=mysql_query("SELECT * FROM produk,kategori
WHERE
kategori.id_kategori=produk.id_kategori
AND id_produk='$_GET[id]'");
    $d = mysql_fetch_array($detail);
    $harga = format_rupiah($d['harga']);

    //cek stok untuk tampilkan tombol beli dan habis
    $stok=$d['stok'];
    $tombolbeli="<a href='\"aksi.php?module=keranjang&act=tambah&id=$d[id_pr
oduk]\">beli</a>";
    $tombolhabis="";
    if ($stok!= "0"){
        $tombol=$tombolbeli;
    }else{
        $tombol=$tombolhabis;
    }
    echo "<h4 class='heading colr'>Kategori: <a
href='kategori-$d[id_kategori]-
$d[kategori_seo].html'>$d[nama_kategori]</a></h4></div>
";
    echo"<div class='feat_prod_ocx_details'>";
    if ($d[gambar]!=''){
        echo "<div class='prod_img3'><a
href='foto_produk/$d[gambar]' rel='lightbox'><img
src='foto_produk/$d[gambar]' width=180 alt='klik untuk
memperbesar gambar' title='klik untuk memperbesar
gambar' border='0' /></a>
<br/>";
    }
}

```

```

    <a href='foto_produk/$d[gambar]' rel='lightbox'><img
src='images/zoom.png' alt='klik untuk memperbesar
gambar' title='klik untuk memperbesar gambar'
border='0' /></a>
    </div>";)
    echo"<div class='details_big_box'>
    <div
class='product_title_big'>$d[nama_produk]</div>
    <div class='details'>$d[deskripsi]</div><br
/>
        <div class='table6'>HARGA: <span
class='table7'>Rp. $harga</span></div>
        <div class='table6'>STOK:<span
class='table7'> $d[stok] item</span></div><br />
        <a
href='aksi.php?module=keranjang&act=tambah&id=$d[id_pro
duk]' class='more'><img src='images/beri.gif' alt=''
title='' border='0' /></a>
        <div class='clear'></div>
        </div>
        <div class='box_bottom'></div>
    </div> <div class='clear'></div>
    </div><br /> ";
// Produk Lainnya (random)
    $sql=mysql_query("SELECT * FROM produk ORDER BY
rand() LIMIT 4");

    echo "<h4 class='heading colr'>Produk
Lainnya</h4</div>";

    while ($r=mysql_fetch_array($sql)){
        $harga = format_rupiah($r[harga]);
        //cek stok untuk tampilkan tombol beli dan habis
        $stok=$r['stok'];
        $tombolbeli="<a class='prod_cart_beli'
href=\"aksi.php?module=keranjang&act=tambah&id=$r[id_pr
oduk]\">beli</a>";
        $tombolhabis="<span
class='prod_cart_habis'>habis</span>";
        if ($stok!= "0"){
            $tombol=$tombolbeli;
        }else{
            $tombol=$tombolhabis;
        }
        echo "<div class='prod_box'>
            <div class='center_prod_box'>
                <div class='product_title'><a
href='produk-$r[id_produk]-
$r[produk_seo].html'>$r[nama_produk]</a></div>

```

```

                <div class='product_img'>
                    <a
                        href='produk-{$r[id_produk]}-
$r[produk_seo].html'>
                        <img
                            src='foto_produk/{$r[gambar]}'
border='0' height=125 width=129></a>
                    </div>
                    <div
                        class='prod_price'><span
class='price'>Rp.          $harga          <br
                        />(stok:
$r[stok])</span></div>
                    </div>

                <div class='prod_details_tab'>
                    <a
href='aksi.php?module=keranjang&act=tambah&id={$r[id_pro
duk]}' class='prod_cart'>BELI</a>
                    <a
                        href='produk-{$r[id_produk]}-
$r[produk_seo].html' class='prod_details'>DETAIL</a>
                    </div>
                </div>";

    }
}
?>

```

KERANJANG BELANJA

```

// Modul keranjang belanja
elseif ($_GET[module]=='keranjangbelanja'){
    // Tampilkan produk-produk yang telah dimasukkan ke
keranjang belanja
    $sid = session_id();
    $sql = mysql_query("SELECT * FROM orders_temp,
produk
                                WHERE id_session='{$sid}'
AND orders_temp.id_produk=produk.id_produk");
    $ketemu=mysql_num_rows($sql);
    if($ketemu < 1){
        echo "<script>window.alert('Keranjang Belanjanya
masih kosong. Silahkan Anda berbelanja terlebih
dahulu');
        window.location=('index.php')</script>";
    }
    else{

        echo "<h4 class='heading colr'>Keranjang
Belanja</h4>
                <form
                                method=post
action=aksi.php?module=keranjang&act=update>

```

```

        <table width=670 border=0 cellpadding=0
cellspacing=1 align=center>
        <tbody>
        <tr
                background='images/bg_tab.jpg'
align=center
                height=23><th><span
class='table'>No</th><th><span
class='table'>Produk</th><th><span class='table'>Nama
Produk</th><th><span
class='table'>Berat (Kg)</th><th><span
class='table'>Qty</th>
                <th><span class='table'>Harga</th><th><span
class='table'>Sub
class='table'>Hapus</th></tr>";

```

```

        $no=1;
        while($r=mysql_fetch_array($sql)){
                $disc = ($r[diskon]/100)*$r[harga];
                $hargadisc = number_format(($r[harga]-
$disc),0,"",".");
                $subtotal = ($r[harga]-$disc) * $r[jumlah];
                $total = $total + $subtotal;
                $subtotal_rp = format_rupiah($subtotal);
                $total_rp = format_rupiah($total);
                $harga = format_rupiah($r[harga]);

                echo "<tr background='images/bg_tab2.jpg'
align=center><td><span class='table2'>$no</td><input
type=hidden name=id[$no] value=$r[id_orders_temp_>
                <td align=center><a href='produk-
$r[id_produk]-$r[produk_seo].html'><a
href='foto_produk/$r[gambar]'
rel='clearbox[gallery=Koleksi Produk]'
title='$r[nama_produk]'><img width=80 class='imgcart'
src=foto_produk/$r[gambar] class='tooltip' title='klik
untuk memperbesar gambar'></td>
                <td><span
class='table2'>$r[nama_produk]</td>
                <td align=center><span
class='table2'>$r[berat]</td>
                <td><input type=text name='jml[$no]'
value=$r[jumlah] size=1 onchange=\"this.form.submit()\"
onkeypress=\"return harusangka(event)\"></td>
                <td><span class='table2'>$hargadisc</td>
                <td><span
class='table2'>$subtotal_rp</td>
                <td align=center><a
href='aksi.php?module=keranjang&act=hapus&id=$r[id_orde
rs_temp]'><img src=images/kali.png border=0
title=Hapus></a></td>

```

```

        </tr>";
    $no++;
}
echo "<tr><td colspan=6 align=right><br><span
class='table3'>Total:</td><td colspan=2><br><span
class='table3'>Rp. $total_rp,-</b></td></tr>
    <tr><td colspan=2><br /><a href='semua-
produk.html'><input style='width: 135px; height: 22px;'
type=submit class= simplebtn value='LANJUTKAN
BELANJA'></a><br /></td>
    <td colspan=2><br /><input style='width: 130px;
height: 22px;' type=submit class= simplebtn
value='UPDATE KERANJANG'><br /></td>
    <td colspan=4 align=right><br /><a
href=selesai-belanja.html><input style='width: 115px;
height: 22px;' type=submit class= simplebtn
value='SELESAI BELANJA'><br /></td></tr>
    </tbody>
</table>";
echo "<br /><br /><br /><br /><p>* Apabila Anda
mengubah jumlah {Qty}, jangan lupa tekan tombol
<b>Update Keranjang</b><br />
    ** Total harga di atas belum termasuk
ongkos kirim yang akan dihitung saat <b>Selesai
Belanja</b></p><br />
    </div>
</div>
</div>
    <div class='bottom_prod_box_big'></div>
    <div class='bottom_prod_box_big3'></div>
</div>";
}

```

TRANSAKSI PEMBELIAN

```

// Modul simpan transaksi
elseif (${_GET[module]=='simpantransaksi'){
$kar1=strstr($_POST[email], "@");
$kar2=strstr($_POST[email], ".");

if (empty($_POST[nama]) || empty($_POST[alamat]) ||
empty($_POST[telpon]) || empty($_POST[email]) ||
empty($_POST[kota])){
    echo "Data yang Anda isikan belum lengkap<br />
    <a href='selesai-belanja.html'><b>Ulangi
Lagi</b>";
}
elseif (!ereg("[a-z|A-Z]", $_POST[nama])){

```

```

    echo "Nama tidak boleh diisi dengan angka atau
simbol.<br />
        <a href=javascript:history.go(-1)><b>Ulangi
Lagi</b></a>";
}
elseif (strlen($kar1)==0 OR strlen($kar2)==0){
    echo "Alamat email Anda tidak valid, mungkin kurang
tanda titik (.) atau tanda @.<br />
        <a href=javascript:history.go(-1)><b>Ulangi
Lagi</b></a>";
}
else{
// fungsi untuk mendapatkan isi keranjang belanja
function isi_keranjang(){
    $sikeranjang = array();
    $sid = session_id();
    $sql = mysql_query("SELECT * FROM orders temp
WHERE id_session='$sid'");

    while ($r=mysql_fetch_array($sql)) {
        $sikeranjang[] = $r;
    }
    return $sikeranjang;
}

$tgl_skrng = date("Ymd");
$jam_skrng = date("H:i:s");

// simpan data pemesanan
mysql_query("INSERT INTO orders(nama_kustomer, alamat,
telpon, email, tgl_order, jam_order, id_kota)

VALUES('$ _POST[nama]', '$ _POST[alamat]', '$ _POST[telpon]'
, '$ _POST[email]', '$tgl_skrng', '$jam_skrng', '$ _POST[kota]'
)");

// mendapatkan nomor orders
$id_orders=mysql_insert_id();

// panggil fungsi isi_keranjang dan hitung jumlah
produk yang dipesan
$sikeranjang = isi_keranjang();
$jml
    = count($sikeranjang);

// simpan data detail pemesanan
for ($i = 0; $i < $jml; $i++){
    mysql_query("INSERT INTO orders_detail(id_orders,
id_produk, jumlah)

```

```

VALUES ('$id_orders', {$isikeranjang[$i]['id_produk']},
{$isikeranjang[$i]['jumlah']});
}
// setelah data pemesanan tersimpan, hapus data
pemesanan di tabel pemesanan sementara (orders_temp)
for ($i = 0; $i < $jml; $i++) {
    mysql_query("DELETE FROM orders_temp
                WHERE id_orders_temp =
{$isikeranjang[$i]['id_orders_temp']}");
}
echo "<h4 class='heading colr'>Proses Transaksi
Selesai</h4>";
echo "<div class='prod_box_big'>
    <div class='top_prod_box_big'></div>
    <div class='center_prod_box_big'>
        <div class='details_big_cari'>
            <div>
                Data pemesan beserta ordernya adalah sebagai
berikut: <br />
                <table>
                    <tr><td>Nama </td><td> :
<b>$_POST[nama]</b> </td></tr>
                    <tr><td>Alamat Lengkap </td><td> : $_POST[alamat]
</td></tr>
                    <tr><td>Telpon </td><td> : $_POST[telpon]
</td></tr>
                    <tr><td>E-mail </td><td> : $_POST[email]
</td></tr></table><br />
                    Nomor Order: <b> <span
class='table6'>$id_orders</b><br /><br />";
                    $daftarproduk=mysql_query("SELECT * FROM
orders_detail,produk
                WHERE
orders_detail.id_produk=produk.id_produk
                AND
id_orders='$id_orders'");
echo "<table width=600 border=0 cellpadding=0
cellspacing=1 align=center>
    <tr
        background='images/bg_tab3.jpg'
align=center
        height=23><th><span
class='table'>No</th><th><span
class='table'>Nama
Produk</th><th><span
class='table'>Berat (Kg)</th><th><span
class='table'>Qty</th><th><span
class='table'>Harga</th><th><span
class='table'>Sub
Total</th></tr>";
$pesan="Terimakasih telah melakukan pemesanan online di
toko kami<br /><br />

```

```

Nama: $_POST[nama] <br />
Alamat: $_POST[alamat] <br/>
Telpon: $_POST[telpon] <br /><hr />

Nomor Order: $id_orders <br />
Data order Anda adalah sebagai berikut: <br
/><br />";
$no=1;
while ($d=mysql_fetch_array($daftarproduk)){
    $subtotalberat = $d[berat] * $d[jumlah]; // total
berat per item produk
    $totalberat = $totalberat + $subtotalberat; //
grand total berat all produk yang dibeli
    $disc = ($d[diskon]/100)*$d[harga];
    $hargadisc = number_format(($d[harga]-
$ddisc),0,"",".");
    $subtotal = ($d[harga]-$disc) * $d[jumlah];
    $total = $total + $subtotal;
    $subtotal_rp = format_rupiah($subtotal);
    $total_rp = format_rupiah($total);
    $harga = format_rupiah($d['harga']);
    echo "<tr
background='images/bg_tab2.jpg'
align=center
height=23><td>$no</td><td>$d[nama_produk]</td><td
align=center>$d[berat]</td><td
align=center>$d[jumlah]</td><td>Rp. $harga,-
</td><td>Rp. $subtotal_rp,-</td></tr>";

    $pesan.="<td>$d[jumlah] $d[nama_produk] -> Rp. $harga ->
Subtotal: Rp. $subtotal_rp <br />";
    $no++;
}
$ongkos=mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT
ongkos_kirim FROM kota WHERE id_kota-'$_POST[kota]'"));
$ongkoskirim1=$ongkos[ongkos_kirim];
$ongkoskirim = $ongkoskirim1 * $totalberat;
$grandtotal = $total + $ongkoskirim;
$ongkoskirim_rp = format_rupiah($ongkoskirim);
$ongkoskirim1_rp = format_rupiah($ongkoskirim1);
$grandtotal_rp = format_rupiah($grandtotal);
$pesan.="<br /><br />Total : Rp. $total_rp,-
<br />Ongkos Kirim untuk Tujuan Kota Anda :
Rp. $ongkoskirim1_rp/Kg
<br />Total Berat : $totalberat Kg
<br />Total Ongkos Kirim : Rp.
$ongkoskirim_rp
<br />Grand Total : Rp. $grandtotal_rp,-

```

```
        <br /><br />Silahkan lakukan pembayaran ke
Bank Mandiri sebanyak Grand Total yang tercantum, nomor
rekeningnya <b>126.00.05232.71.345</b> a.n. Suhartono";
```

```
$subjek="Pemesanan Online Toko Hartono";
```

```
// Kirim email dalam format HTML
$dari = "From: Rohidayatullah@gmail.com \n";
$dari .= "Content-type: text/html \r\n";
```

```
// Kirim email ke kustomer
mail($_POST[email], $subjek, $pesanan, $dari);
```

```
// Kirim email ke pengelola toko online
mail("Rohidayatullah@gmail.com", $subjek, $pesanan, $dari);
```

```
echo "<tr><td colspan=5 align=right>Total : Rp.
</td><td align=right><b>$total_rp</b></td></tr>
      <tr><td colspan=5 align=right>Ongkos Kirim untuk
Tujuan Kota Anda: Rp. </td><td
align=right><b>$ongkoskirim1_rp</b>/Kg</td></tr>
      <tr><td colspan=5 align=right>Total Berat :
</td><td align=right><b>$totalberat Kg</b></td></tr>
      <tr><td colspan=5 align=right>Total Ongkos Kirim
: Rp. </td><td
align=right><b>$ongkoskirim_rp</b></td></tr>
      <tr><td colspan=5 align=right>Grand Total : Rp.
</td><td align=right><b>$grandtotal_rp</b></td></tr>
</table>";
```

```
echo "<br /><br /><br /><br /><p>
```

```
- Untuk melakukan pembayaran silahkan kirim dengan via
transfer Bank yang tertera pada Bank Pembayaran.<br />
- Jika sudah selesai pemesanan barang dan tercantum
dalam transaksi kami anda akan segera dihubungi oleh
pihak manajemen Toko Sepeda Gunung Hartono.<br />
- Data order dan nomor rekening transfer akan segera
dikirim ke email Anda. <br />
- Apabila Anda tidak melakukan pembayaran dalam 3 hari,
maka data order Anda akan terhapus (transaksi
batal)</p><br />
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<div class='bottom_prod_box_big10'></div>
```

```
</div>";
```

```
}
?>
```