

**RANCANG BANGUN APLIKASI E - COMMERCE
UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN INDUSTRI RUMAH
TANGGA SEPATU DAN JEANS**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
MUHAMMAD ZAKARIA
09.18.181**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2013**

LEMBAR PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI E – COMMERCE
UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN INDUSTRI RUMAH TANGGA
SEPATU DAN JEANS**

SKRIPSI

**Disusun dan diajukan untuk melengkapi Dan memenuhi persyaratan guna
mencapai Gelar Sarjana Teknik Komputer**

Disusun Oleh :

Muhammad Zakaria

09.18.181

Diperiksa Dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I



Dr. ir. Dhaval Gustopo, MT

NIP. 103940264

Dosen Pembimbing II



Sandv Nataliy Mantja, S.Kom

NIP. 1030800418

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1



Joseph Dedy Iriawan, ST, MT

NIP. 1974041620051 1 00 2

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2013**

**RANCANG BANGUN APLIKASI E – COMMERCE
UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN INDUSTRI RUMAH TANGGA
SEPATU DAN JEANS**

Abstrak

Industri rumahan khususnya (Sepatu dan Jeans) merupakan industri yang cukup kompetitif baik dari kuantitas dan kualitas produk yang dihasilkan. Penjualan secara manual seperti mendirikan Toko, pemasaran bisa kurang begitu maksimal,. Adanya permasalahan mendasar adalah kurangnya media pemasaran dan penjualan dari produk - produk yang dihasilkan. industri rumahan yang masih bergerak dalam skala kecil, sangat membutuhkan pemasaran yang cepat untuk memperlancar produksi.

E - Commerce merupakan salah satu konsep yang sangat baik untuk melakukan penjualan dan pemasaran barang. E-commerce merupakan suatu cara yang digunakan untuk mempromosikan produk secara online ke publik. dengan berbagai macam barang yang ditawarkan secara elektronik. E-commerce sendiri adalah bagian dari e - business karena tugasnya yang bergerak dalam bidang penjualan dan pembelian produk khususnya sepatu dan jeans.

Dengan melakukan penerapan E – Commerce pada industri rumahan (Sepatu dan Jeans) dapat disimpulkan bahwa E – Commerce dapat meningkatkan penjualan dan pemasaran barang. Adanya E - Commerce permasalahan dalam pemasaran produk dan penjualan dapat teratasi, karena dapat dilakukan secara Online. dengan mengakses E - Commerce pada jaringan internet , Customer dapat memilih dan melakukan transaksi pembelian barang (Sepatu dan Jeans) yang diinginkan. juga dapat melihat informasi produk secara lebih rinci tanpa harus berkunjung ke Toko yang menjual produk (Sepatu dan Jeans) produk tersebut.

Kata Kunci : kompetitif , E Commerce, e – business, internet, Customer

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT. Karena atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi Di Institut Teknologi Nasional Malang.

Dalam penyelesaian Skripsi Di Institut Teknologi Nasional Malang merupakan salah satu persyaratan akademik dalam menyelesaikan program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Malang.

Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. **Allah SWT**, yang selalu memberikan izin, rahmat dan hidayah-Nya bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan baik.
2. **Kedua Orang tua**, serta keluarga besar yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materiel sampai terselesaikannya Laporan Skripsi.
3. **Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT**, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
4. **Bapak Ir. Anang Subardi, MT.**, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
5. **Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT.**, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Malang.
6. **Bapak Dr. ir. Dhayal Gustopo, MT.**, selaku Dosen Pembimbing I Program Studi Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang.
7. **Ibu Sandy Nataliy Mantja . S.Kom.**, selaku Dosen Pembimbing II Program Studi Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang.
8. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari Skripsi ini masih belum bisa dikatakan sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran serta penilaian yang bersifat membangun dari semua pihak guna sempurnanya Skripsi ini.

Akhir kata penulis mohon maaf yang sebesar - besarnya bila mana dalam penyusunan Skripsi ini terdapat kekurangan serta kesalahan. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Malang, 22 Juli 2013

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i	
DAFTAR ISI.....	iii	
DAFTAR GAMBAR.....	vi	
DAFTAR TABEL.....	viii	
BAB I PENDAHULUAN		
1.1 Latar Belakang.....	1	
1.2 Rumusan Masalah.....	2	
1.3 Tujuan.....	2	
1.4 Batasan Masalah.....	2	
1.5 Metode Penelitian.....	3	
1.6 Metode Pengembangan.....	4	
1.7 Sistematika Penulisan.....	5	
BAB II LANDASAN TEORI.....		6
2.1 Sejarah Dan Perkembangan Sepatu.....	7	
2.2 Sejarah Dan Perkembangan Jeans.....	5	
2.3 <i>E - Commerce</i>	8	
2.3.1 Definisi <i>E - Commerce</i>	9	
2.3.2 Model <i>E - Commerce</i>	9	
2.3.3 Manfaat <i>E - Commerce</i>	12	
2.4 Manajemen.....	12	
2.5 Marketing.....	12	
2.6 Bahasa Pemograman Web.....	13	
2.6.1 PHP (<i>Hypertext Processor</i>).....	13	
2.6.2 CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>).....	14	
2.6.3 <i>JavaScript</i>	14	
2.7 <i>MySQL</i>	15	
2.8 <i>Web Server Apache</i>	17	
2.9 Text Editor.....	17	
2.10 Browser Mozilla Firefox.....	18	

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	20
3.1 Analisa Sistem.....	20
3.1.1 Analisa Prosedur	20
3.1.2 Analisa Kebutuhan Data	21
3.1.3 Analisa Kebutuhan Sistem	21
3.1.4 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak.....	21
3.2 Tahap Perancangan E-Commerce	22
3.2.1 Struktuk Navigasi.....	22
3.2.1.1 Admin.....	24
3.2.1.2 Publik	25
3.2.1.3 Member	25
3.2.2 Diagram Alir E - Commerce	26
3.2.1 Diagram Alir Halaman Administrator	26
3.3.2 Diagram Alir Halaman Publik.....	27
3.3.3 Diagram Alir Halaman Member	28
3.2.3 Data Flow Diagram Level 0.....	28
3.2.4 Data Flow Diagram Level 1	29
3.2.5 Perancangan Tabel	30
3.2.5.1 Tabel Kota.....	30
3.2.5.2 Tabel Provinsi	30
3.2.5.3 Tabel Admin.....	30
3.2.5.4 Tabel Barang	31
3.2.5.5 Tabel Polling	31
3.2.5.6 Tabel Keranjang	31
3.2.5.7 Tabel Konsumen	32
3.2.5.8 Tabel Member	32
3.2.5.9 Tabel Merk.....	33
3.2.5.10 Tabel Kategori.....	33
3.2.5.11 Tabel Pesan	34
3.2.5.12 Tabel Statistik.....	34
3.2.5.13 Tabel Promosi	34

3.2.5.14 Tabel Outbox.....	35
3.2.5.15 Tabel Komentar.....	35
3.2.5.16 Tabel Detail Jual.....	35
3.2.6 ERD (Entity Relation Diagram).....	36
3.3 Rancangan Halaman Website.....	36
3.3.1 Desain Halaman Admin	37
3.3.2 Desain Halaman Publik.....	37
3.3.2 Desain Halaman Member.....	39

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Implementasi Sistem	40
4.2 Halaman Admin	40
4.2.1 Halaman Login.....	40
4.2.2 Halaman Utama Administrator	41
4.2.2.1 Home	42
4.2.2.2 Manajemen Produk	43
4.2.2.3 Manajemen Promosi.....	43
4.2.2.4 Polling	44
4.2.2.5 Merk	44
4.2.2.6 Kategori.....	45
4.2.2.7 Komentar.....	45
4.2.2.8 Cari Produk	46
4.2.2.9 Cari Pesanan.....	46
4.2.2.10 Manipulasi Password.....	47
4.2.2.11 Logout	47
4.2.2.12 Data Pesanan	47
4.3 Halaman Publik	48
4.3.1 Tampilan Halaman Header.....	48
4.3.2 Tampilan Halaman Top Menu	49
4.3.3 Tampilan Kolom Menu	50
4.3.4 Tampilan Kolom Isi	51
4.3.5 Tampilan Copright	51

4.4 Member	52
4.4.1 Halaman Order	52
4.4.2 Halaman Shopping Cart	52
4.4.3 Halaman Proses Belanja	53
4.4.4 Halaman Print Out Data	54
4.5 Pengujian Browser	55
4.5.1 Pengujian Halaman Admin	55
4.5.2 Pengujian Halaman Publik	56
4.5.3 Pengujian Halaman Member	57
4.6 Pengujian User	57
4.6.1 Pengujian Halaman Admin	58
4.6.2 Pengujian Halaman Publik	58
4.6.3 Pengujian Halaman Member	59

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

3.1 Alur Rancangan E - Commerce	22
3.2 Navigasi Halaman Admin	23
3.3 Navigasi Halaman Publik	24
3.4 Navigasi Halaman Member.....	25
3.5 Diagram Alir Administrator	26
3.6 Diagram Alir Halaman Publik.....	27
3.7 Diagram Alir Member	28
3.8 Data Flow Diagram Level 0	28
3.9 Data Flow Diagram Level 1	29
3.10 Tabel Kota	30
3.11 Tabel Provinsi	30

3.12 Tabel Admin.....	30
3.13 Tabel Barang.....	31
3.14 Tabel Polling.....	31
3.15 Tabel Keranjang.....	31
3.16 Tabel Konsumen.....	32
3.17 Tabel Member.....	32
3.18 Tabel Merk.....	33
3.19 Tabel Kategori.....	33
3.20 Tabel Pesan.....	34
3.21 Tabel Statistik.....	34
3.22 Tabel Promosi.....	34
3.23 Tabel Outbox.....	35
3.24 Tabel Member.....	35
3.25 Tabel Detail Jual.....	35
3.26 Entity Relation Diagram.....	36
3.27 Desain Halaman Admin.....	37
3.28 Desain halaman Publik.....	38
3.29 Desain halaman Member.....	39
4.1 Form Login Admin.....	41
4.2 Halaman Menu Utama Administrator.....	42
4.3 Halaman Home.....	42
4.4 Manajemen Produk.....	43
4.5 Menu Promosi.....	44
4.6 Tampilan Polling.....	44
4.7 Tampilan Merk.....	45
4.8 Tampilan Kategori.....	35
4.9 Tampilan Komentar.....	46
4.10 Tampilan Cari Produk.....	46
4.11 Manipulasi Password.....	47
4.12 Tampilan Logout.....	47
4.13 Tampilan Data Pesanan.....	47
4.14 Halaman Publik E - Commerce.....	48

4.15 Tampilan Header	49
4.16 Tampilan Halaman Top Menu	49
4.17 Kategori Produk	50
4.18 Statistik Pengunjung.....	50
4.19 Halaman Polling.....	51
4.20 Kolom Isi.....	51
4.21 Tampilan Copright	51
4.22 Halaman Order	52
4.23 Halaman Shoping Cart	53
4.24 Halaman Proses Belanja.....	54
4.25 Halaman Print Out Data	55
4.26 Pengujian Halaman Admin	56
4.27 Pengujian Halaman Publik	56
4.28 Pengujian Halaman Member.....	57

DAFTAR TABEL

4.1 Pengujian Halaman Admin	58
4.2 Pengujian Halaman Publik	58
4.3 Pengujian Shoping Cart.....	59

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

E-Commerce merupakan salah satu konsep yang cukup berkembang dalam dunia internet. Penggunaan sistem ini sebenarnya dapat menguntungkan banyak pihak, baik dari pihak konsumen, produsen maupun penjual (retail). Konsep *E-Commerce* menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional.

Sepatu dan Jeans sudah mulai menjadi sebuah *Trend Fashion* Di jaman sekarang ini, Indonesia merupakan salah satu penghasil sepatu dan Jeans berkualitas, disamping itu harga yang ditawarkan lebih murah dari pada produk sepatu dan Jeans produk luar negeri. Dengan adanya alasan diatas penulis berinisiatif untuk memulai merintis bisnis penjualan sepatu dan Jeans. Awal mula pemasaran yang dilakukan penulis, melalui media *social network* berupa *facebook*, hal ini dirasa kurang memuaskan baik dari keuntungan dan pemasaran produk yang dijual. menggunakan iklan difacebook tanpa adanya *E - Commerce* mengurangi kepercayaan pelanggan, pemasaran melalui facebook kurang begitu maksimal dikarenakan tidak semua customer berminat terhadap barang yang dijual. Media social *facebook* tidak dapat memudahkan seorang *customer* melakukan pembelian secara *Online*

Dengan adanya kendala diatas, Penulis mencoba merancang sebuah website *E-Commerce*, untuk menambah nilai penjualan barang, sehingga keuntungan yang diperoleh lebih banyak dan perkembangan industri rumah tangga yang telah ada dan dirintis oleh setiap Rumah industri, khususnya sepatu dan Jeans lebih maju lagi baik dari segi penjualan dan pemasaran.

Sepatu yang ditawarkan dalam *E-Commerce* ini, terdiri dari berbagai macam produk diantaranya Country Boots, Magata, Falin, Willpower. Untuk produk Jeans yang ditawarkan diantaranya Cheap Monday, Denim, Willpower.

Sehubungan dengan beberapa alasan yang ada, maka penulis mengambil judul Skripsi

“ RANCANG BANGUN APLIKASI E - COMMERCE UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN INDUSTRI RUMAH TANGGA SEPATU DAN JEANS “

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil adalah, bagaimana membuat, merancang dan membangun aplikasi E-Commerce guna meningkatkan penjualan industri rumah tangga sepatu dan Jeans menggunakan bahasa pemograman PHP (*Hypertext Preprocessor*).

1.3. Tujuan

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir *E - Commerce* ini adalah :

1. Mengenalkan produk Industri Rumah Tangga sepatu dan Jeans buatan lokal.
2. Meningkatkan penjualan produk dalam negeri khususnya sepatu dan *Jeans*.
3. Mengembangkan usaha penjualan sepatu dan Jeans yang telah ada.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan *E - Commerce* sepatu dan Jeans sebagai berikut ;

1. Sepatu yang dijual berbahan dasar kulit dan dikhususkan hanya untuk pria dewasa
2. Jeans yang dijual dalam bentuk Celana dan Kemeja khusus pria dewasa
3. Dalam pembuatan *E - Commerce*, penulis menggunakan *storefront model*.
4. Tersedianya *shoping cart* untuk pemesanan barang
5. Untuk language bahasa, hanya tersedia *single* bahasa yaitu bahasa indonesia

6. Metode pembayaran untuk melakukan transaksi melalui transfer bank secara umum dan internet Banking, tergantung keinginan Customer sendiri.
7. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah *Hypertext Preprocessor (PHP)*
8. Penggunaan *Web Server Apache, PHP Versi 5* sebagai percobaan pembuatan *E – Commerce dilocalhost*, dilanjutkan upload ke web hosting agar *E - Commerce* dapat diakses melalui internet.
9. Upload *E – Commerce* melalui FTP Manager, dengan web hosting Id Hostinger.

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 industry rumah Tangga sepatu dan Jeans mengenai permasalahan yang ada dalam industri rumah tangga khususnya seputaran pemasaran.
3. Obsevasi / *observation*
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan atau kegiatan yang sistematis terhadap objek yang dituju secara langsung.

1.6. Metode Pengembangan

Metode Pengembangan adalah sebuah cara yang tersistem atau teratur yang bertujuan untuk melakukan analisa pengembangan suatu sistem agar sistem tersebut dapat memenuhi kebutuhan sistem perangkat lunak 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. Analisa Sistem

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian diAnalisa 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.

1.7 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 : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori tentang Sejarah pembuatan Sepatu , *Jeans*, dan teori dalam perancangan dan pembuatan sistem yang meliputi tentang bahasa pemrograman yang dipakai, perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas desain dan Analisa dari aplikasi penjualan Sepatu dan *Jeans*, serta berisi tentang uraian analisa suatu masalah, penyelesaian masalah yang dihadapi, serta bagan alir suatu dokumen yang menjelaskan tentang masukan maupun keluaran aplikasi yang telah dibuat

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang implementasi dari hasil desain aplikasi sistem dan pengujian pada aplikasi sistem tersebut. Dalam implemetasi 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 Sepatu

sebelum tahun 1882. Tepatnya, ketika Jan Ernst Matzeliger, pekerja di sebuah pabrik sepatu di Amerika, menemukan mesin pembuat sepatu. Dengan ditemukannya mesin-mesin pembuat sepatu yang lain, dimulailah produksi massal sepatu, sehingga harganya pun menjadi terjangkau. Orang tak perlu lagi membuat sendiri atau repot memesan pada tukang sepatu keliling.

Namun, untuk sampai pada tahap itu, sepatu mengalami perjalanan yang sangat panjang. Ribuan tahun yang lalu, kulit binatang mentah dipilih untuk pembungkus tubuh dan kaki manusia. Bila di daerah dingin pembungkus itu berbentuk sepatu, masyarakat di daerah panas lebih menyukai sandal. Orang Mesir kuno di tahun 3700 SM misalnya, sudah mengenakan sandal dari serat tanaman atau kulit binatang.

Bahan dasarnya tergantung pada materi yang tersedia dan kondisi alamnya. Sepatu kayu misalnya, sangat populer di Benua Eropa yang banyak berhutan. Sedangkan klompen kayu (semacam "sepatu" bakiak) banyak ditemukan di negara-negara bercuaca hangat seperti Timur Tengah, India dan Jepang. Bila mokasin (sepatu yang dibuat dari selembar bahan sehingga tidak ada jahitan antara sol dengan bagian atas sepatu) dari kulit pohon jadi alas kaki masyarakat Skandinavia, maka sandal jerami dan sepatu kain dapat dijumpai menghiasi kaki masyarakat Korea dan Cina. Khusus masyarakat di wilayah bercuaca sangat dingin, sepatu bot banyak dipakai. Orang Tibet, Bhutan, dan Nepal di sekitar Himalaya, misalnya, sangat akrab dengan sepatu bot dari kulit yak.

Alas kaki ternyata tidak selalu dianggap penting, apalagi oleh masyarakat wilayah yang banyak disinari matahari. Pada lukisan dinding dari zaman Mesir kuno, hanya para raja dan pendeta yang mengenakan alas kaki - itu pun berupa sandal - yang terbuat dari jalinan alang-alang, atau sandal kulit seperti yang terbuat dari jalinan alang-alang, atau sandal kulit seperti yang dikenakan Tutankhamen, salah satu firaun Mesir.

Pada abad IV, sepatu yang dihias dengan indah banyak ditemukan di Bizantium. Model sepatu dengan ujung panjang muncul di akhir abad IV sampai abad XV. Maklum, mode topi dan hiasan kepala saat itu juga runcing-runcing. Ada sepatu seorang pangeran yang panjang ujungnya 60 cm. Untuk mempertahankan bentuknya tentu saja mesti disumpal serat atau jerami. Sepatu demikian disebut *poulainne* atau *crakow*, mungkin indikasi tempat asalnya: Polandia. Supaya praktis, ujung sepatu diikat dengan rantai ke pangkal sepatu di tulang kering. Oleh Edward IV, raja Inggris 1442-1483, ujung sepatu lalu di batasi maksimal 5 cm saja.

Pada abad XVII lahir model sepatu berhak tinggi dengan pita. Tahun 1660 Louis XIV, raja Prancis yang terkenal suka kemewahan dan keindahan, mendapat hadiah sepasang sepatu berhak tinggi dengan pita sepanjang 40 cm. Tetapi haknya dibuat melengkung untuk disesuaikan dengan tubuh Louis yang pendek. Meski tak praktis dan membuat pemakainya bisa tersandung, model itu sangat disukai raja dan kerabatnya.

Pada abad XVIII sepatu mencapai puncak kecentilannya. Ada yang dihiasi kain brokat, atau kulit anak kambing yang lembut, entah dibordir atau dihiasi manik-manik. Ujungnya runcing, haknya tinggi melengkung. Bahkan ada yang dihiasi gesper bertatahkan berlian.

Kini perkembangan pengetahuan yang begitu pesat menyentuh pula bidang pembuatan sepatu. Proses rancang-merancang dilakukan dengan bantuan komputer, sedangkan sinar laser digunakan untuk memotong bahan dengan cepat dan tepat

2.2 Sejarah dan Perkembangan Jeans

Celana Jeans dipopulerkan oleh Levi Strauss yaitu pada tahun 1880. Yang berarti 8 tahun setelah Jeans masuk ke Amerika Serikat (AS) tahun 1872. Sebagai jenis tekstil, Jeans pertama kali dibuat di Genoa, Italia tahun 1560-an. Kain celana ini biasa dipakai oleh angkatan laut. Orang Prancis menyebut celana ini dengan sebutan "bleu de Génes", yang berarti biru Genoa.

Meski tekstil ini pertama kali diproduksi dan dipakai di Eropa, tetapi sebagai fashion, *Jeans* dipopulerkan di AS oleh Levi Strauss, seorang pemuda

berusia dua puluh tahunan yang mengadu peruntungannya ke San Francisco sebagai pedagang pakaian. Ketika itu, AS sedang dilanda demam emas. Hingga akhirnya, sampai di California semua barangnya habis terjual, kecuali sebuah tenda yang terbuat dari kain kanvas. Kain kanvas ini dipotongnya dan dibuatnya menjadi beberapa celana yang dijual pada para pekerja tambang emas. Dan ternyata para pekerja menyukainya karena celana buatan Strauss tahan lama dan tak mudah koyak. Merasa mendapat peluang, Strauss menyempurnakan "temuannya" dengan memesan bahan dari Genoa yang disebut "Genes", yang oleh Strauss diubah menjadi "Blue Jeans". Di sinilah para penambang tambah menyukai celana buatan Strauss dan "menobatkan" celana itu sebagai celana resmi para penambang.

Para penambang emas itu menyebut celana Strauss dengan sebutan "those pants of Levi's" atau "Celana Si Levi". Sebutan inilah yang mengawali merek dagang pertama celana Jeans pertama di dunia. Naluri bisnis Strauss yang tajam membuatnya mengajak pengusaha sukses Jakob Davis untuk bekerja sama, dan pada tahun 1880 kerja sama itu melahirkan pabrik celana Jeans pertama.

Produk desain mereka yang pertama adalah "Levi's 501". Dengan alasan dikhususkan bagi para penambang emas, Celana ini memiliki 5 saku, 2 di belakang dan 2 di depan, dan 1 saku kecil dalam saku depan sebelah kanan. Tentu saku ini bukan untuk bergaya-ria. Tetapi saku imut-imut ini dirancang untuk menyimpan butiranbutiran emas yang berukuran kecil. Meski kini Jeans diproduksi dalam berbagai merek dan bukan hanya untuk para penambang, tetapi saku imut-imut itu masih tetap ada. Tentu saja sekarang fungsinya sekarang tidak lagi digunakan sebagai tempat menyimpan butiran emas, tapi untuk menyimpan recehan atau kertas-kertas kecil

2.3 E - Commerce

E-commerce ini merupakan suatu cara yang digunakan untuk mempromosikan suatu bisnis online ke public dengan berbagai macam barang yang ditawarkan secara elektronik. Berikut ini merupakan bahasan mengenai *E - Commerce* diantaranya ;

2.3.1 Definisi E – Commerce

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*.

Kalakota dan Whinston (1997) *E-Commerce* dapat ditinjau dalam 3 persepektif, berikut:

- a. Dari perspektif komunikasi, *E-Commerce* adalah pengiriman barang, layanan, informasi, atau pembayaran melalui jaringan komputer atau melalui peralatan elektronik lainnya.
- b. Dari perspektif proses bisnis, *E-Commerce* adalah aplikasi dari teknologi yang menuju otomatisasi dari transaksi bisnis dan aliran kerja.
- c. 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.

Menurut Laudon (1998), *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. *E-Commerce* atau yang biasa disebut juga dengan istilah *Ecom* atau *Emmerce* atau *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, *Stock online* dan surat obligasi, download dan penjualan software, dokumen, grafik, musik, dan lain-lainnya, serta transaksi *Business to Business (B2B)*. (Wahana Komputer Semarang 2002).

David Baum (1999, pp. 36-34) yaitu: *E-Commerce* is a dynamic set of technologies, applications, and bussines process that link cnterprises, consumers, and communities through electronics transactions and the electronic exchange of goods, services, and informations.

Diterjemahkan oleh Onno. W. Purbo: *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.

2.3.2 Model E – Commerce

Berikut ini merupakan beberapa model *E-Business Models / Models E - Commerce* diantaranya;

1. The Storefront Model

Store front ialah kombinasi proses transaksi, sekuriti, pembayaran secara online serta penyimpanan informasi yang memungkinkan para pedagang untuk menjual dagangannya di internet melalui website. Store front merupakan konsep dasar perdagangan elektronik dimana terjadi interaksi penjual dan pembeli secara langsung. Untuk menjalankan store front, seseorang harus mengorganisasikan dalam bentuk katalog produk yang ditempatkan pada halaman website.

Pemilik bisnis online juga harus dapat menerima pembayaran secara online dalam kondisi aman, mengatur pengiriman dagangan para konsumen serta mengolah data konsumen. Dalam praktiknya, para pedagang online menggunakan teknologi yang disebut shopping cart atau kereta belanja. Dengan menggunakan *shopping cart* konsumen dapat memasukan barang barang pesanannya kedalam shopping cart.

2. The Auction Model

The Auction Model merupakan *E - Business Models* Situs Lelang online Model lain perdagangan online ialah model lelang, model ini berfungsi sebagai forum dimana para pengguna internet dapat memasuki website dengan berperan sebagai penawar atau penjual. Jika seseorang berperan sebagai penjual produk, maka yang bersangkutan dapat mencari situs situs yang menyediakan barang barang yang sedang dia cari, melihat lihat kegiatan penawaran saat itu dan memasang penawaran.

3. The Portal Model

Portal web adalah situs web yang menyediakan kemampuan tertentu yang dibuat sedemikian rupa mencoba menuruti selera para pengunjungnya. Kemampuan portal yang lebih spesifik adalah penyediaan kandungan informasi yang dapat diakses menggunakan beragam perangkat. Model portal merupakan bentuk lain dari e-commerce. Portal berisi berbagai informasi meliputi mulai berita politik dan ekonomi, olahraga, teknologi, sampai dengan berita ringan mengenai kehidupan selebriti, gaya hidup, cerita bersambung dan lain lain.

4. Dynamic Pricing Model

Dynamic pricing Model atau penetapan harga merupakan model yang mengikuti pola mekanisme bisnis, yaitu bagaimana antara bisnis berlangsung dan produk diberi harga, dengan demikian seorang konsumen dapat membeli suatu produk dengan tawaran yang paling rendah. Strategi lain ialah dengan cara menawarkan produk atau jasa tertentu secara gratis.

Model model dalam kategori ini ialah model menentukan sendiri harga produk (*your price model*), model harga perbandingan (*comparison pricing model*), model harga sensitive di dasarkan kebutuhan (*demand sensitive pricing model*), Model barter, Model rebate dan model penawaran produk dan jasa secara gratis.

5. The B2B Exchange Model

B2B model perusahaan yang menjual barang atau jasa pada perusahaan lain. Merupakan sistem komunikasi bisnis antar pelaku bisnis atau transaksi secara elektronik antar perusahaan yang dilakukan secara rutin dan dalam kapasitas produk yang besar. Hal ini berarti kedua pihak yang melakukan transaksi adalah perusahaan, organisasi, nirlaba atau pemerintah.

Pertukaran informasi hanya berlangsung di antara mereka dan karena sudah mengenal, maka pertukaran dilakukan atas dasar kebutuhan dan kepercayaan. pertukaran data dilakukan secara berulang dan berkala dengan format data yang telah disepakati. Jadi, service yang dipergunakan antar kedua system tersebut sama dan menggunakan standar yang sama. salah satu pelaku tidak wajib menunggu partner mereka yang lainnya untuk mengirimkan data. Model yang

umum digunakan adalah peer to peer, dimana processing Intelligence dapat didistribusikan dikedua pelaku bisnis.

2.3.3 Manfaat E – Commerce

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

2.4 Manajemen

Manajemen adalah Suatu Proses dalam rangka mencapai tujuan dengan bekerja bersama melalui orang-orang dan sumber daya organisasi lainnya. Sehingga dapat disimpulkan manajemen teknologi adalah ilmu yang menjembatani antara kajian manajemen, rekayasa / teknik dan ilmu pengetahuan (sciences). Manajemen teknologi merupakan penerapan (deployment) upaya (sumber daya) secara efektif (multidisiplin) dalam perencanaan, pengembangan dan implementasi kemampuan teknologi untuk pencapaian tujuan strategik dan operasional organisasi.

Maksud dari pengelolaan bukan berarti hanya pada tataran bagaimana agar proses pembuatan teknologi itu berhasil, tetapi juga bagaimana implementasi kemanfaatannya terasa di perusahaan. Seperti dijelaskan dalam pengertian di atas, ada dua tujuan dari kajian atau ilmu manajemen teknologi. Yakni dipandang secara strategis dan operasional. Strategis maksudnya berada pada posisi manajemen menengah ke atas dalam perusahaan.

2.5 Marketing

Pemasaran / *Marketing* merupakan konsep menyeluruh yang menyangkut berbagai kegiatan pemasaran yang tercakup dalam satu sistem pemasaran.

Pemasaran merupakan salah satu kegiatan pokok yang dilakukan oleh pengusaha dalam usahanya untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya, untuk berkembang dan mendapatkan laba

Pemasaran merupakan proses yang bertujuan untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan konsumen. Pemasaran telah dipandang sebagai unsur penting didalam mendirikan dan membina perusahaan-perusahaan. Dengan lingkungan dunia usaha yang semakin kompetitif dan sifat pasar berubah dari sales market menjadi buyer market atau kekuatan pasar ditangan konsumen. Sehingga kegiatan perusahaan mengalami penyesuaian dari orientasi produksi menjadi orientasi konsumen.

2.6 Bahasa Pemograman Web

Pemrograman web merupakan salah satu cara membuat web dengan implementasi kode - kode bahasa pemrograman yang dapat berjalan di server. Bahasa pemrograman yang mendukung pemrograman web ini antara lain PHP, JSP, ASP dan lain-lain. Pada pemrograman web terdapat dua sisi programming. *Client side programming*, *client side programming* proses dilakukan pada sisi client (browser), script programnya dapat dilihat hanya dengan menggunakan view source. Script tergantung pada browser, bila browser tidak mendukung script yang dibaca, maka hasil tidak akan terlihat. *Side programming*, proses dilakukan pada sisi server, tidak tergantung pada browser, script program *Side programming* tidak dapat terlihat sehingga lebih aman dan dapat melakukan konektivitas dengan database, dapat juga memanipulasi. Berikut ini macam - macam dan penjelasan bahasa pemograman Web diantaranya :

2.6.1 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

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.

2.6.2 CSS (*Cascading Style Sheet*)

Cascading Style Sheet adalah bahasa style yang digunakan untuk mendesain halaman web yang bertujuan memisahkan isi (content) web dengan desain web. Cascading Style Sheet (CSS) merupakan salah satu bahasa pemrograman web untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.

Sama halnya styles dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa style, misalnya heading, subbab, bodytext, footer, images, dan style lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa berkas (file). Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML.

CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna mouse over, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya.[1] CSS adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.

2.6.3 JavaScript

Javascript adalah bahasa scripting yang digunakan untuk membuat aplikasi web, sifatnya client-side sehingga dapat diolah langsung di browser tanpa harus terhubung keserver terlebih dahulu. Walaupun namanya menggunakan kata

“Java”, Javascript tidak berhubungan dengan bahasa pemrograman java, meskipun keduanya memiliki kemiripan dalam hal syntax yang meniru bahasa C. Nama Asli dari bahasa ini adalah LiveScript yang kemudian diganti karena adanya perjanjian kerjasama antara Netscape dan Sun dengan balasan Netscape memperbolehkan untuk membundel browse mereka dengan menggunakan Java dan Sun. “JavaScript” merupakan merk terdaftar milik Sun Microsystem, Inc dan dilisensikan oleh Sun untuk Netscape Communications dan entitas lainnya seperti Mozilla Foundation. JavaScript merupakan bahasa scripting turunan dari pemrograman Java. JavaScript digunakan untuk pemrograman web client-side.

2.7 MySQL

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 Komputer.

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-Uinx, 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.

Server HTTP Apache atau Server Web/WWW Apache adalah server web yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows dan Novell Netware serta platform lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas web/www ini menggunakan HTTP.

Apache memiliki fitur-fitur canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigurasi, autentikasi berbasis basis data dan lain-lain. Apache juga didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik (GUI) yang memungkinkan penanganan server menjadi mudah.

Apache merupakan perangkat lunak sumber terbuka dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang - pengembang dibawah naungan Apache Software Foundation.

2.8 Web Server Apache

Server HTTP Apache atau Server Web/WWW *Apache* adalah server web yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows dan Novell Netware serta platform lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas web/www ini menggunakan HTTP.

Apache memiliki fitur-fitur canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigur, autentikasi berbasis basis data dan lain-lain. Apache juga didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik (GUI) yang memungkinkan penanganan server menjadi mudah. Apache merupakan perangkat lunak sumber terbuka dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang-pengembang dibawah naungan Apache Software Foundation.

Apache adalah komponen server web dari paket perangkat lunak LAMP (Linux, Apache, *MySQL*, PHP/Perl/bahasa pemrograman Python). Karena berbagai keunggulan dan kelebihan yang dimiliki web server Apache, server web ini menjadi sebuah web server yang paling populer dikalangan pengguna dengan berbagai kelebihan sebagai berikut :

1. Open Source, Free software
2. Apache dapat berjalan di beberapa sistem operasi (Unix, BSD, Linux, Microsoft Windows dan Novell Netware serta platform lainnya).
3. Apache memiliki fitur-fitur canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigurasi, autentikasi berbasis basis data dan lain-lain. Apache juga didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik (GUI) yang memungkinkan penanganan server menjadi mudah.
4. Fleksibel, mudah settingnya (fleksibilitas untuk di setting dengan PHP dan *MySQL*).
5. Keandalannya telah teruji.

2.9 Teks Editor

Teks editor merupakan software komputer yang memungkinkan penggunaanya mengubah, membuat ataupun mengedit file teks (*plain text*). Teks editor dapat digunakan untuk membuat program dikomputer, mengedit source,

kode bahasa pemrograman, serta membuat halaman web atau template web design. Berikut ini beberapa teks editor yang dipakai dalam pembuatan *E – Commerce* diantaranya :

1) Notepad ++

Notepad ++ adalah sebuah penyunting teks dan penyunting kode sumber yang berjalan di sistem operasi Windows. Maupun *linux* dengan Alternatif instalasi melalui *wine / mono*. *Notepad ++* menggunakan komponen *Scintilla* untuk dapat menampilkan dan penyuntingan teks dan berkas kode sumber berbagai bahasa pemrograman.

2) Kompozer

Kompozer merupakan sebuah aplikasi web development yang mengkombinasikan antara penggunaan script/source code dengan tampilan WYSIWYG untuk mengedit sebuah halaman web. Sepintas aplikasi ini mirip dengan microsoft frontpage. *Kompozer* juga sengaja dibuat agar mudah untuk digunakan, sehingga sangat cocok bagi pemula yang ingin belajar membuat sebuah desain web tanpa harus mengenal bahasa *HTML* atau yang lainnya terlebih dahulu.

3) Blue fish

Bluefish adalah perangkat lunak bebas / open source editor teks untuk POSIX-Penetapan sistem operasi seperti *Linux* dan Mac OS X. Yang cocok untuk digunakan adalah banyaknya program dan bahasa markup, dengan fokus khusus pada mereka gunakan untuk pengembangan Web.

Bluefish membutuhkan The Gimp Toolkit (GTK). The LaTeX editor *Winefish* didasarkan pada *Bluefish*.

2.10 Browser Mozilla Firefox

Mozilla Firefox adalah peramban web lintas platform gratis yang dikembangkan oleh Yayasan Mozilla dan ratusan sukarelawan. Firefox dapat dijalankan pada berbagai macam sistem operasi seperti Microsoft Windows, Linux, Mac OS X, dan FreeBSD. Dengan penambahan add-on Firebug, maka browser Mozilla dapatkan difungsikan lebih.

Firebug adalah add-on untuk firefox yang berfungsi untuk menginspeksi seluruh elemen html dari web yang sedang dibuka, pada dasarnya firebug adalah alternatif dari Developer Tools yang secara default telah disertakan pada browser berbasis Webkit. Selain itu, segala aktifitas debugging javascript dapat dilakukan dalam firebug.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa Sistem

Analisa Sistem merupakan Penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, hambatan-hambatann yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan. Atau secara lebih mudahnya, Analisa sistem adalah penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem yang baru atau diperbarui.

Tahap analisa sistem ini merupakan tahap yang sangat kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan di tahap selanjutnya. tugas utama analisa sistem dalam tahap ini adalah menemukan kelemahan-kelemahan dari sistem yang berjalan sehingga dapat diusulkan perbaikannya . Tahapan – tahapan dalam melakukan Analisa Sistem diantaranya :

3.1.1 Analisa Prosedur

Prosedur merupakan urutan kegiatan dari tahapan-tahapan yang menerangkan mengenai proses-proses yang dikerjakan, siapa saja yang mengerjakan, bagaimana proses tersebut dapat dikerjakan dan data apa saja yang dibutuhkan oleh sistem. Berdasarkan hasil Analisa , prosedur *E-Commerce* adalah sebagai berikut :

1. Customer memilih Sepatu ataupun Jeans yang ingin dibeli.
2. Setelah Customer Melakukan Pemilihan Barang maka customer melakukan Login User & Password (member), apabila bukan member harus melakukan Registrasi, Untuk melengkapi Biodata, setelah itu akan mendapat username & password
3. Melakukan Pemesanan Barang (Order Now)
4. Pada menu Shopping cart terdapat dua pilihan selesai Belanja atau Update belanja, apabila selesai ketahap selanjutnya apabila belum bisa melakukan update belanja lagi.
5. Adanya kalkulasi pembayaran nominal barang dan ongkos *ekspedisi*

6. Proses
7. Ekspedisi

3.1.2 Analisa Kebutuhan Data

Dalam pembuatan *E - Commerce* dibutuhkan beberapa Sistem data diantaranya ;

1. Domaiian yang berfungsi untuk untuk mempermudah pengguna di internet pada saat melakukan akses ke *server*, selain juga dipakai untuk mengingat nama *server* yang dikunjungi tanpa harus mengenal deretan angka yang rumit yang dikenal sebagai IP address.
2. Web Hosting ialah satu bentuk layanan jasa penyewaan tempat di internet yang memungkinkan perorangan ataupun organisasi menampilkan layanan jasa atau produknya di web / situs internet.
3. Tempat / Database dapat juga diartikan sebagai tempat penyimpanan data berupa megabytes (mb) hingga terabytes (tb) yang memiliki koneksi ke internet sehingga data tersebut dapat direquest atau diakses oleh user dari semua tempat secara simultan. Inilah yang menyebabkan sebuah website dapat diakses bersamaan dalam satu waktu oleh multi user
4. *E - Commerce* yang telah dibuat untuk tampilan antar muka ke publik.

3.1.3 Analisa Kebutuhan Sistem

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan E – Commerce adalah sebagai berikut :

1. Prosesor Intel dual-core C-60 1Ghz.
2. RAM 2 GB DDR3
3. Hard disk 320 GB
4. Grafis Ati Radcon HD 6290

3.1.4 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi E-Commerce ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi *Linux* dengan menggunakan *Distro Backbox 3*
2. *Apache, Web Server* perangkat lunak yang digunakan untuk percobaan *E - Commerce* dilocalhost.

3. *Kompozer*, sebagai Pengganti *Adobe Dreamweaver CS5*.
4. *Bluefish* sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk merancang E-Commerce.
5. Web browser (*Mozilla Firefox 21.0*) digunakan untuk menampilkan aplikasi pada website.
6. *Ad-Ons Firebug* adalah alat pengembang web yang memungkinkan pembetulan bug, penyuntingan, dan pengawasan terhadap *CSS, HTML, DOM, XHR, dan JavaScript*.

3.2 Tahap Perancangan E-Commerce

Perancangan merupakan tahapan agar *E - Commerce* yang dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan baik dari segi kinerja ataupun Kecepatan saat melakukan akses Website . Pada gambar 3.1 dibawah ini merupakan rancangan Website.



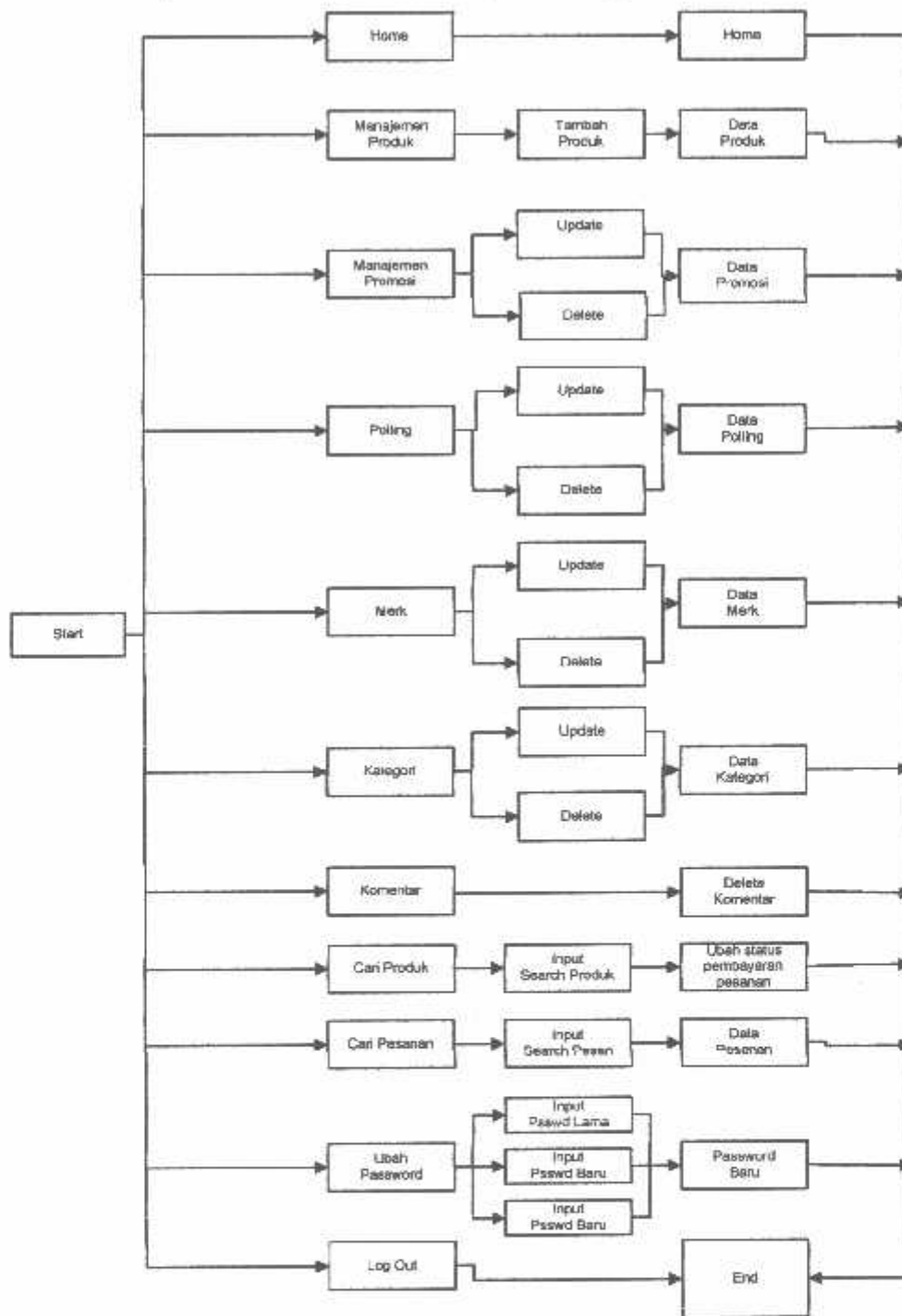
Gambar 3.1 Alur Rancangan E - Commerce

3.2.1 Struktur Navigasi

Struktur *navigasi* merupakan struktur atau alur dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan dari beberapa area yang berbeda yang dapat membantu dalam mengorganisasikan seluruh elemen dalam pembuatan program. Struktur navigasi merupakan hal yang dilakukan sebelum membuat suatu program. Struktur navigasi diperlukan untuk mempermudah pemahaman cara kerja dari aplikasi *E - Commerce* yang akan dibuat yaitu :

3.2.1.1 Admin

Pada gambar 3.2 dibawah ini merupakan navigasi halaman *Admin*



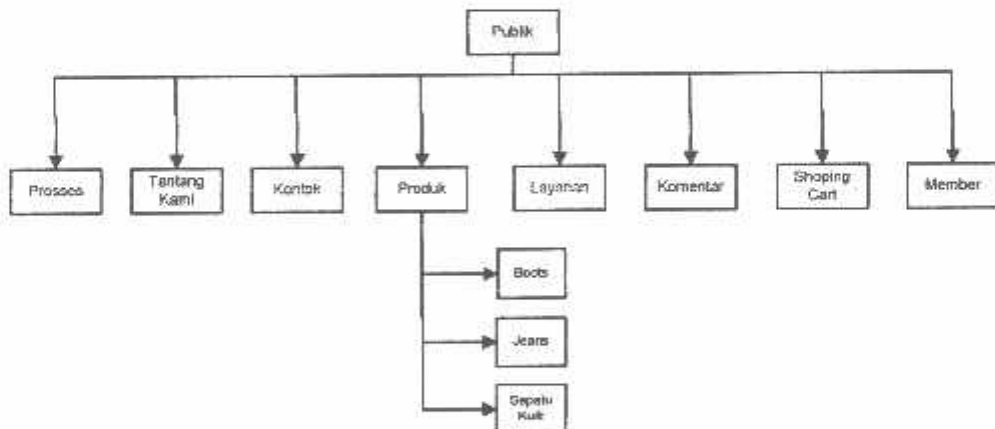
Gambar 3.2 navigasi halaman Admin

Keterangan Gambar 3.2 *navigasi halaman Admin* ;

1. Start Login Admin
2. Menu Admin Yaitu ;
 - a) Home Admin
 - b) Manajemen Produk
 - c) Manajemen Promosi
 - d) Polling
 - e) Merk
 - f) Kategori
 - g) Komentar
 - h) Cari Produk
 - i) Cari Pesanan
 - j) Ubah Password
 - k) Logout
3. Tampil Menu
4. Selesai

3.2.1.2 Publik

Pada gambar 3.3 dibawah ini merupakan navigasi halaman *Publik*



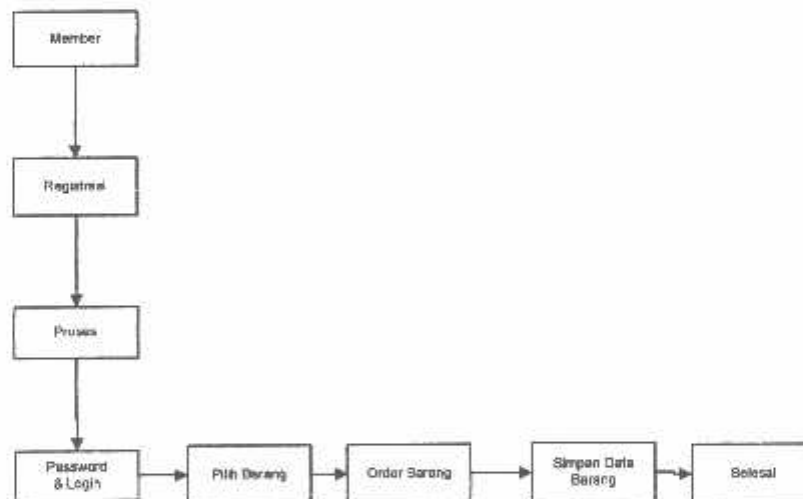
Gambar 3.3 Navigasi Halaman Publik

Keterangan Gambar 3.3 Navigasi Halaman Publik ;

1. Halaman Publik
2. Menu Publik Yaitu ;
 - a) Proses
 - b) Tentang Kami
 - c) Kontak
 - d) Produk
 - e) Layanan
 - f) Komentar
 - g) Shopping Cart
 - h) Member
3. Menu Produk Yaitu ;
 - a) Accesories
 - b) Boots
 - c) Futsal
 - d) Sandal
 - e) Sepatu Kulit
4. Pada menu Member merupakan bagian dari Proses Order Barang Yang diawali dengan Login Barang, Order Barang

3.2.1.3 Member

Pada Gambar 3.4 Dibawah ini Merupakan Navigasi Halaman Member.



Gambar 3.4 Navigasi Halaman Member

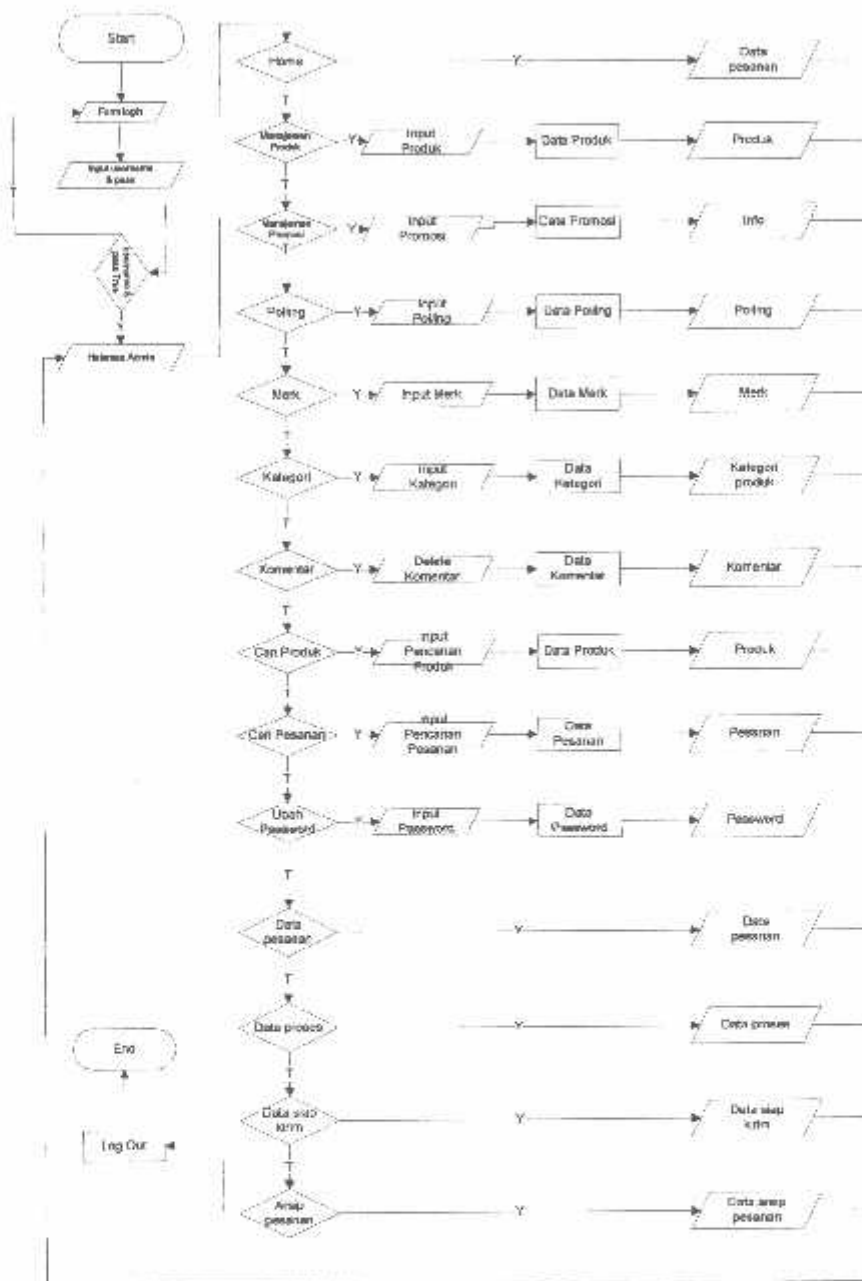
3.2.2 Diagram Alir E - Commerce

Diagram alir (*Flowchart*) merupakan suatu gambaran secara grafik yang terdiri dari simbol-simbol dari algoritma-algoritma dalam suatu program yang

digunakan untuk menyatakan arah dari alur program yang akan dibuat. Dalam pembuatan diagram alir dibagi menjadi dua bagian diantaranya ;

3.2.2.1 Diagram Alir Halaman Admin

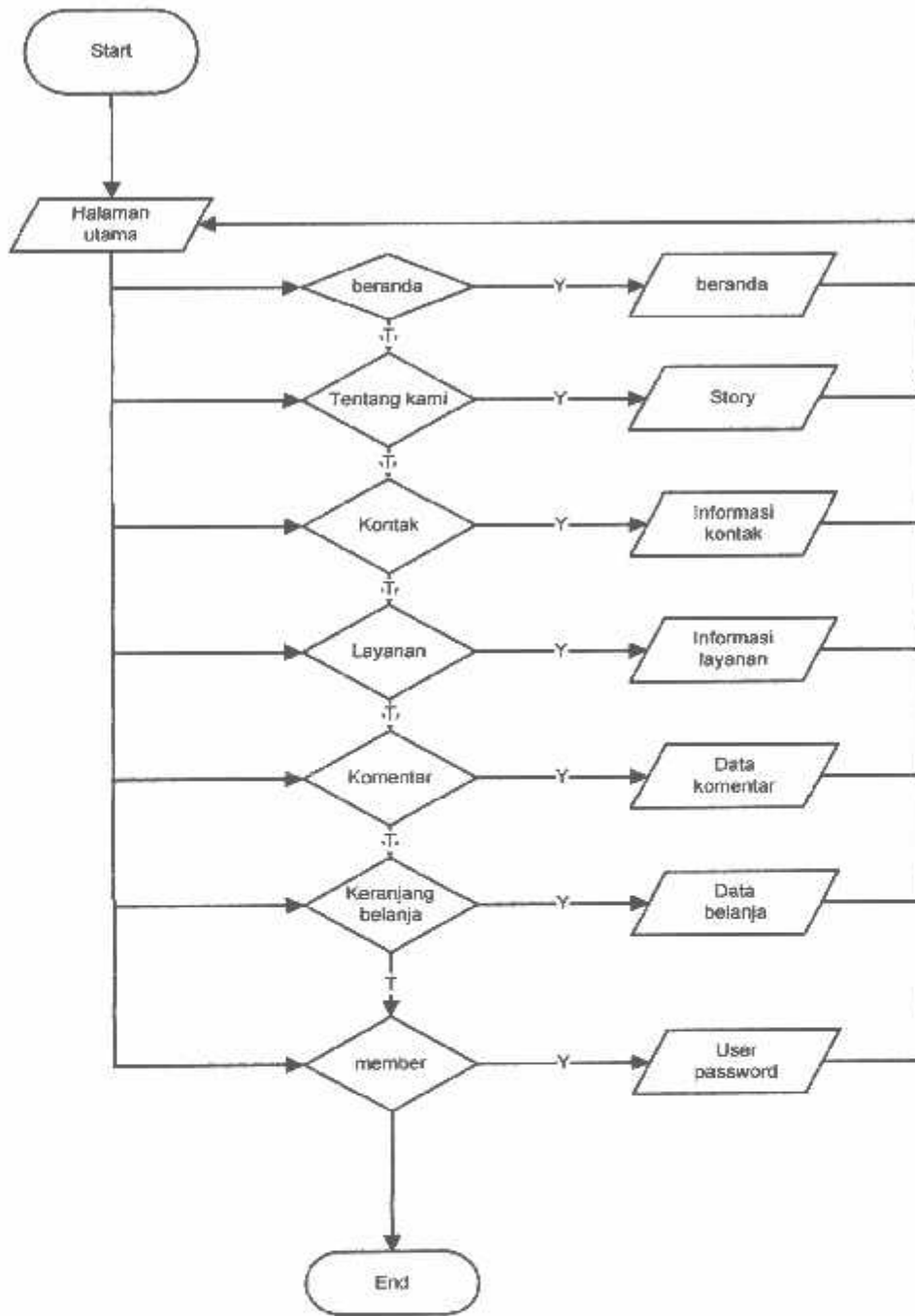
Gambar 3.5 merupakan Rancangan Diagram Alir halaman Admin



Gambar 3.5 Diagram Alir Administrator

3.2.2.2 Diagram Alir Halaman Publik

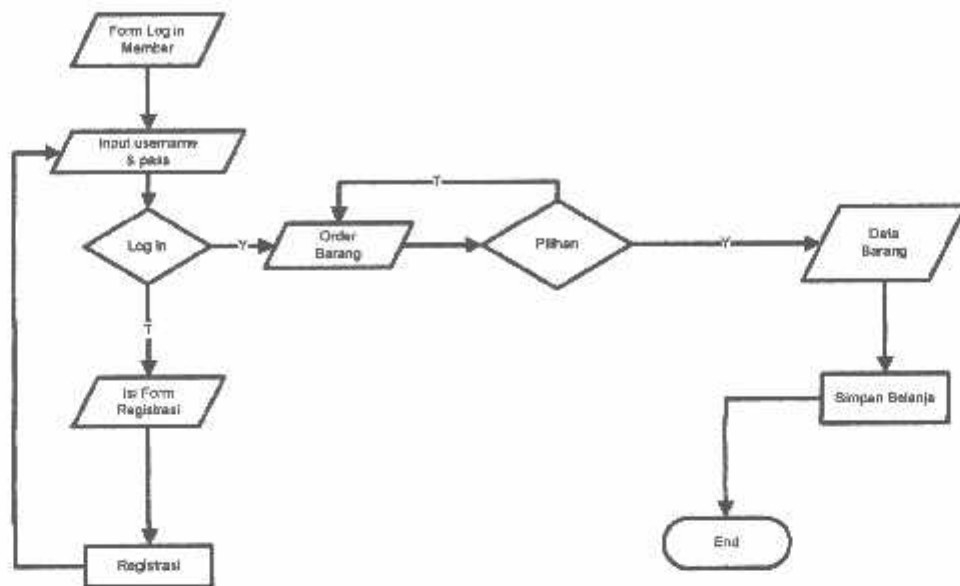
Gambar 3.6 dibawah ini merupakan Diagram Alir Rancangan halaman Publik



Gambar 3.6 Diagram Alir Halaman Publik

3.2.2.3 Diagram Alir Halaman Member

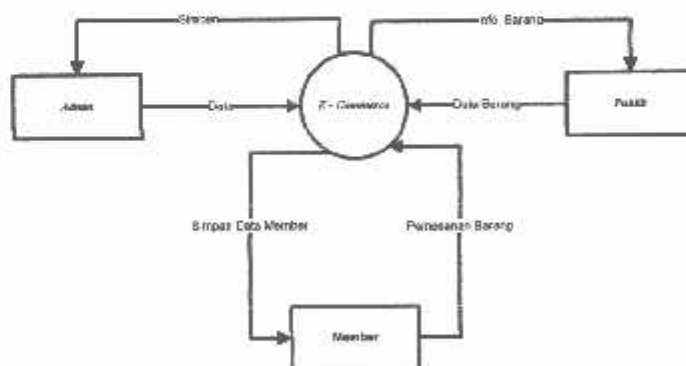
Pada Gambar 3.7 dibawah ini merupakan Diagram Alir Member



Gambar 3.7 Diagram Alir Member

3.2.3 Data Flow Diagram Level 0

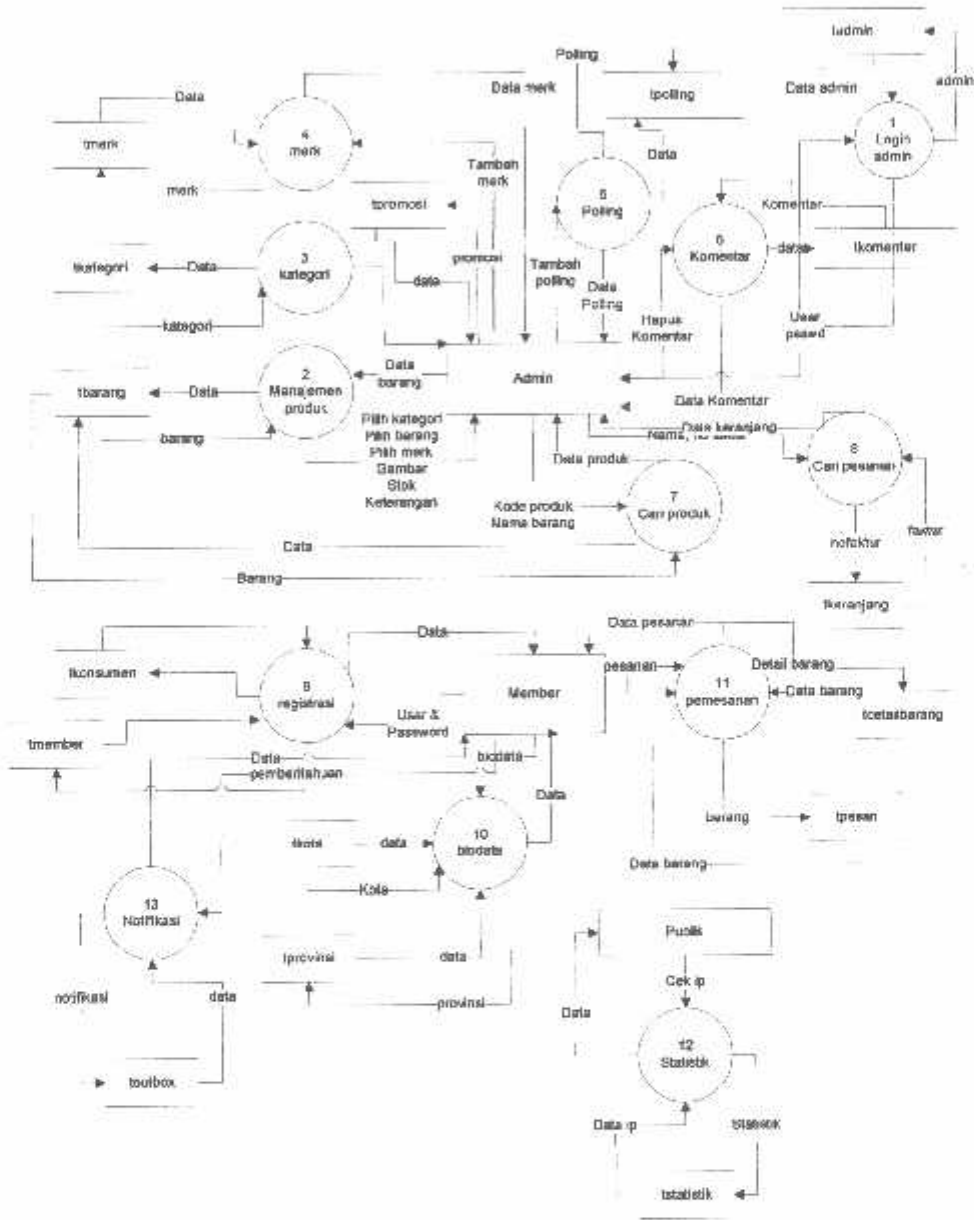
Data Flow Diagram level 0 (nol) adalah diagram pertama dari suatu Data Flow Diagram yang menggambarkan intensitas-intensitas yang berhubungan dengan secara global. Berikut adalah gambar Data Flow Diagram level 0 (nol) dari sistem E-Commerce yang dapat dilihat pada gambar 3.8 dibawah ini



Gambar 3.8 Data Flow Diagram Level 0

3.2.4 Data Flow Diagram Level 1

Data Flow Diagram level 1 merupakan suatu diagram yang menjelaskan tentang *Data Flow Diagram* level 0 (nol) yang digambarkan secara lebih detail dan berisi tentang sub-sub proses dari *Data Flow Diagram* level (nol). Gambar 3.9 merupakan *Data Flow Diagram* level 1.



Gambar 3.9 Data Flow Diagram Level 1

3.2.5 Perancangan Tabel

Berikut ini merupakan tabel – tabel yang dibuat untuk membangun data base *E - Commerce* diantaranya ;

3.2.5.1 Tabel Kota

Tabel Kota digunakan untuk menampilkan data Kota. Pada Gambar 3.10 dibawah ini merupakan rancangan tabel kota.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>id_kota</u>	int(11)			No		auto_increment
id_prov	int(11)			No		
nama_kota	varchar(50)	utf8_general_ci		No		
biaya	int(10)			No		

Gambar 3.10 Tabel Kota

3.2.5.2 Tabel Provinsi

Tabel provinsi digunakan untuk menampung data provinsi . pada gambar 3.11 di bawah ini merupakan rancangan Tabel Provinsi.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>id_prov</u>	int(11)			No		auto_increment
nama_prov	varchar(50)	utf8_general_ci		No		

Gambar 3.11 Tabel Provinsi

3.2.5.3 Tabel Admin

Tabel Admin digunakan untuk menampung data Admin untuk masuk kehalaman *Administrator* . pada gambar 3.12 di bawah ini merupakan rancangan Tabel Provinsi.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>username</u>	varchar(50)	utf8_general_ci		No		
pass	varchar(32)	utf8_general_ci		No		
idkonsumen	varchar(12)	utf8_general_ci		No		
level	varchar(10)	utf8_general_ci		No		

Gambar 3.12 Tabel Admin

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>iddetil</u>	int(5)			No		auto_increment
nofaktur	varchar(13)	utf8_general_ci		No		
jumlah	int(3)			No	0	
kdbrg	int(11)			No		
subtotal	double			No	0	

Gambar 3.15 Tabel Keranjang

3.2.5.7 Tabel Konsumen

Tabel Keranjang digunakan untuk menampung data Konsumen. pada gambar 3.16 di bawah ini merupakan rancangan Tabel Konsumen.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>ldkonsumen</u>	varchar(13)	utf8_general_ci		No		
nama	varchar(50)	utf8_general_ci		No		
alamat	text	utf8_general_ci		No		
propinsi	varchar(20)	utf8_general_ci		No		
kota	varchar(30)	utf8_general_ci		No		
kodepos	varchar(5)	utf8_general_ci		No		
telp	varchar(20)	utf8_general_ci		No		
email	text	utf8_general_ci		No		
nama_bank	varchar(40)	utf8_general_ci		No		
cabang	varchar(40)	utf8_general_ci		No		
atas_nama	varchar(50)	utf8_general_ci		No		
rek	varchar(20)	utf8_general_ci		No		
tgl_aktif	date			No	0000-00-00	

Gambar 3.16 Tabel Konsumen

3.2.5.8 Tabel Member

Tabel Keranjang digunakan untuk menampung data Member. pada gambar 3.17 di bawah ini merupakan rancangan Tabel Member.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
idkonsumen	varchar(13)	utf8_general_ci		No		
nama	varchar(50)	utf8_general_ci		No		
alamat	text	utf8_general_ci		No		
propinsi	varchar(20)	utf8_general_ci		No		
kota	varchar(30)	utf8_general_ci		No		
kodepos	varchar(5)	utf8_general_ci		No		
phone	varchar(20)	utf8_general_ci		No		
email	text	utf8_general_ci		No		
nama_bank	varchar(40)	utf8_general_ci		No		
cabang	varchar(40)	utf8_general_ci		No		
etas_nama	varchar(50)	utf8_general_ci		No		
rek	varchar(20)	utf8_general_ci		No		

Gambar 3.17 Tabel Member

3.2.5.9 Tabel Merk

Tabel Keranjang digunakan untuk manipulasi data merk. pada gambar 3.18 di bawah ini merupakan rancangan Tabel Merk.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>kdmmerk</u>	int(11)			No		auto_increment
merk	varchar(20)	utf8_general_ci		No		
mgambar	text	utf8_general_ci		No		

Gambar 3.18 Tabel Merk

3.2.5.10 Tabel Kategori

Tabel Keranjang digunakan untuk menampung data kategori. pada gambar 3.19 di bawah ini merupakan rancangan Tabel Kategori.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>kdkat</u>	varchar(5)	utf8_general_ci		No		
kategori	varchar(20)	utf8_general_ci		No		

Gambar 3.19 Tabel Kategori

3.2.5.11 Tabel Pesan

Tabel Keranjang digunakan untuk menampung data pesanan. pada gambar 3.20 di bawah ini merupakan rancangan Tabel pesanan.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
nofaktur	varchar(13)	utf8_general_ci		No		
idkonsumen	varchar(13)	utf8_general_ci		No		
grandtotal	double			No	0	
tgljual	varchar(10)	utf8_general_ci		No		
tanggal	varchar(2)	utf8_general_ci		No		
bulan	varchar(9)	utf8_general_ci		No		
tahun	varchar(4)	utf8_general_ci		No		
status	char(1)	utf8_general_ci		No		

Gambar 3.20 Tabel Pesanan

3.2.5.12 Tabel Statistik

Tabel Keranjang digunakan untuk menampung data Statistik. pada gambar 3.21 di bawah ini merupakan rancangan Tabel Statistik.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
ip	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No		
tanggal	date			No		
hits	int(10)			No		
online	varchar(200)	latin1_swedish_ci		No		

Gambar 3.21 Tabel Statistik

3.2.5.13 Tabel Promosi

Tabel Keranjang digunakan untuk menampung data Promosi. pada gambar 3.22 di bawah ini merupakan rancangan Tabel Member.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>no_promosi</u>	int(11)			No		auto_increment
nama_promosi	varchar(100)	utf8_general_ci		No		
keterangan	text	utf8_general_ci		No		
gambar	text	utf8_general_ci		No		

Gambar 3.22 Tabel Promosi

3.2.5.14 Tabel Outbox

Tabel Outbox digunakan untuk menampung data pengiriman barang, pada gambar 3.23 di bawah ini merupakan rancangan Tabel Komentar.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default
<input type="checkbox"/> UpdatedInDB	timestamp		ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP	No	CURRENT_TIMESTAMP
<input type="checkbox"/> InsertIntoDB	timestamp			No	0000-00-00 00:00:00
<input type="checkbox"/> SendingDateTime	timestamp			No	0000-00-00 00:00:00
<input checked="" type="checkbox"/> DeliveryDateTime	timestamp			Yes	NULL
<input type="checkbox"/> Text	text	utf8_general_ci		No	
<input type="checkbox"/> DestinationNumber	varchar(20)	utf8_general_ci		No	

Gambar 3.23 Tabel Outbox

3.2.5.15 Tabel Komentar

Tabel Keranjang digunakan untuk menampung data Komentar, pada gambar 3.24 di bawah ini merupakan rancangan Tabel Komentar.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
<u>no</u>	int(11)			No		auto_increment
nama	varchar(50)	utf8_general_ci		No		
email	varchar(100)	utf8_general_ci		No		
pesan	text	utf8_general_ci		No		
date	date			No	0000-00-00	

Gambar 3.24 Tabel Komentar

3.2.5.16 Tabel Detail Jual

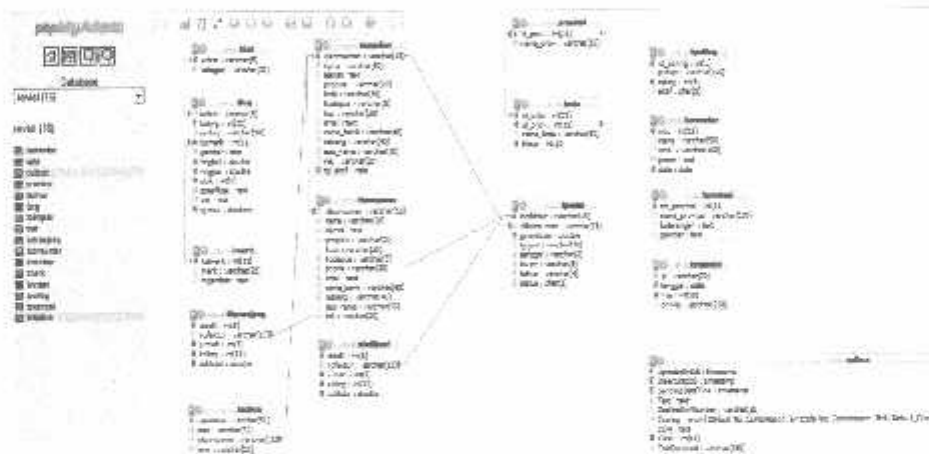
Tabel Keranjang digunakan untuk menampung data total pemesanan, pada gambar 3.25 di bawah ini merupakan rancangan Tabel Detail Jual.

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
iddetail	int(5)			No		auto_increment
nofaktur	varchar(13)	utf8_general_ci		No		
jumlah	int(3)			No	0	
kdbrg	int(11)			No		
subtotal	double			No	0	

Gambar 3.25 Tabel Detail Jual

3.2.6 ERD (Entity Relation Diagram)

Entity Relation Diagram merupakan bentuk susunan dari tabel-tabel yang ada pada *database*. Dan berikut adalah gambar *Entity Relation Diagram* dari *E - Commerce* yang ditunjukkan pada gambar 3.26 di bawah ini.



Gambar 3.26 Entity Relation Diagram

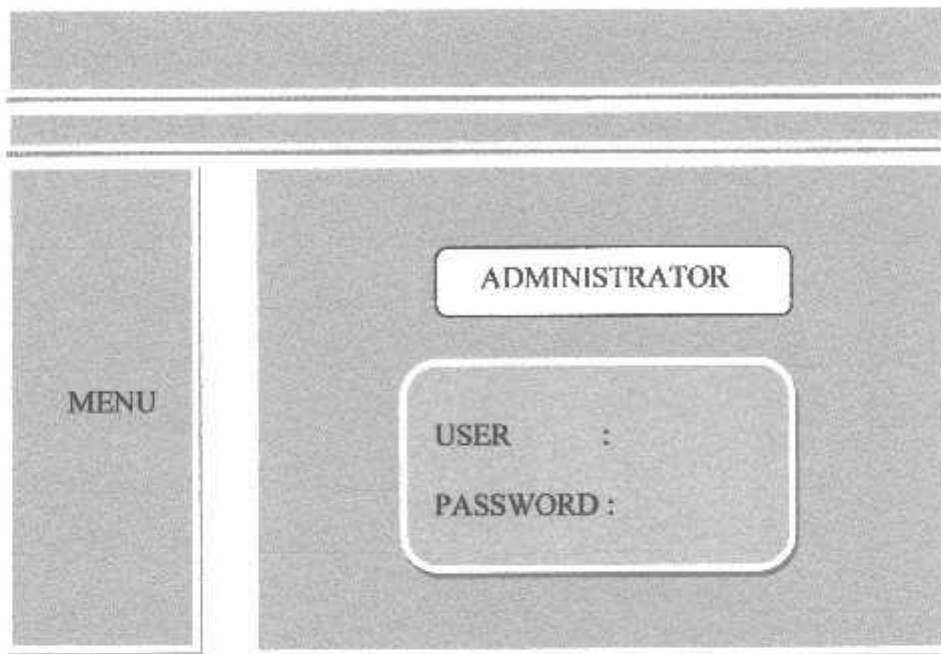
3.3 Rancangan Halaman Website

Rancangan tampilan website digunakan untuk mengatur dan menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif sehingga user baik admin ataupun customer dapat dengan mudah mengoperasikan website yang dibuat khususnya *E-Commerce*. Dalam perancangan sendiri dibagi menjadi 3 bagian tampilan utama diantaranya :

3.3.1 Desain Halaman Admin

Halaman Admin merupakan halaman yang berfungsi untuk melakukan Manipulasi data yang nantinya akan ditampilkan dihalaman publik

Gambar 3.27 dibawah ini merupakan Desain Tampilan Admin yang akan dibuat.

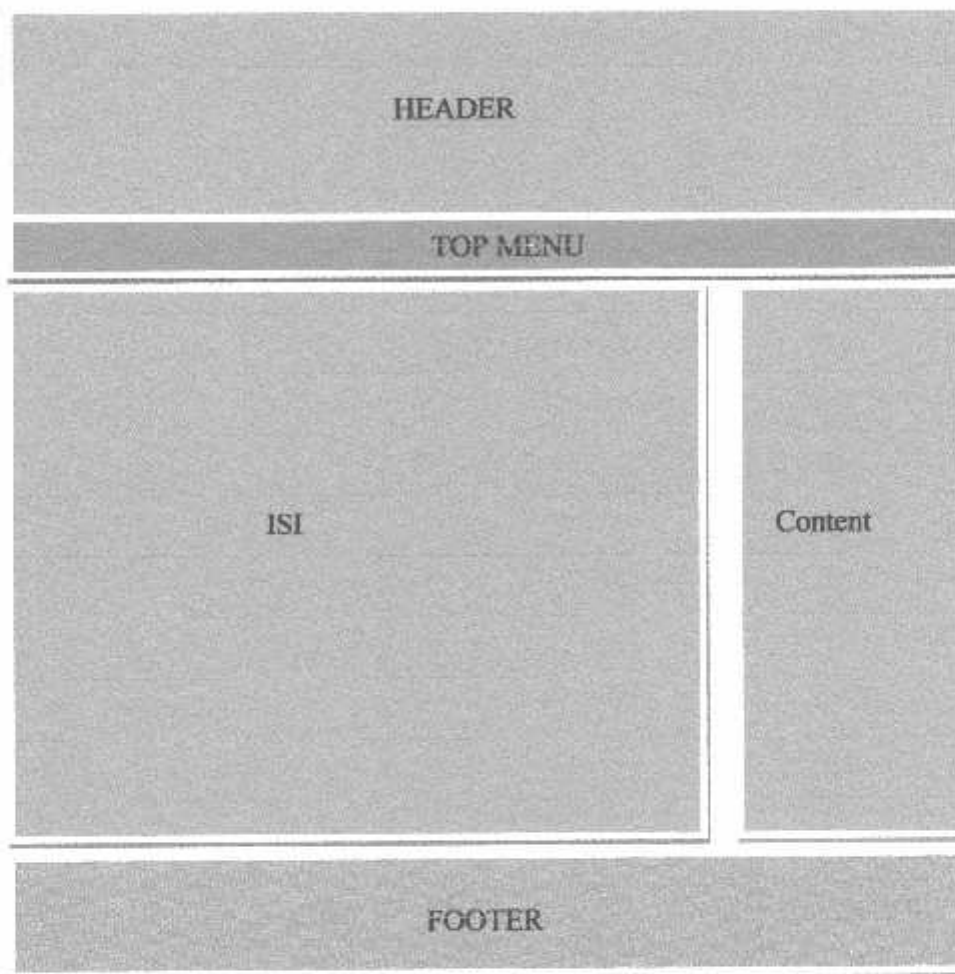


Gambar 3.27 Desain Halaman Admin

3.3.2 Desain Halaman Publik

Halaman Publik Merupakan halaman yang dikunjungi oleh seorang customer.

Gambar 3.28 dibawah ini merupakan Rancangan Halaman Publik



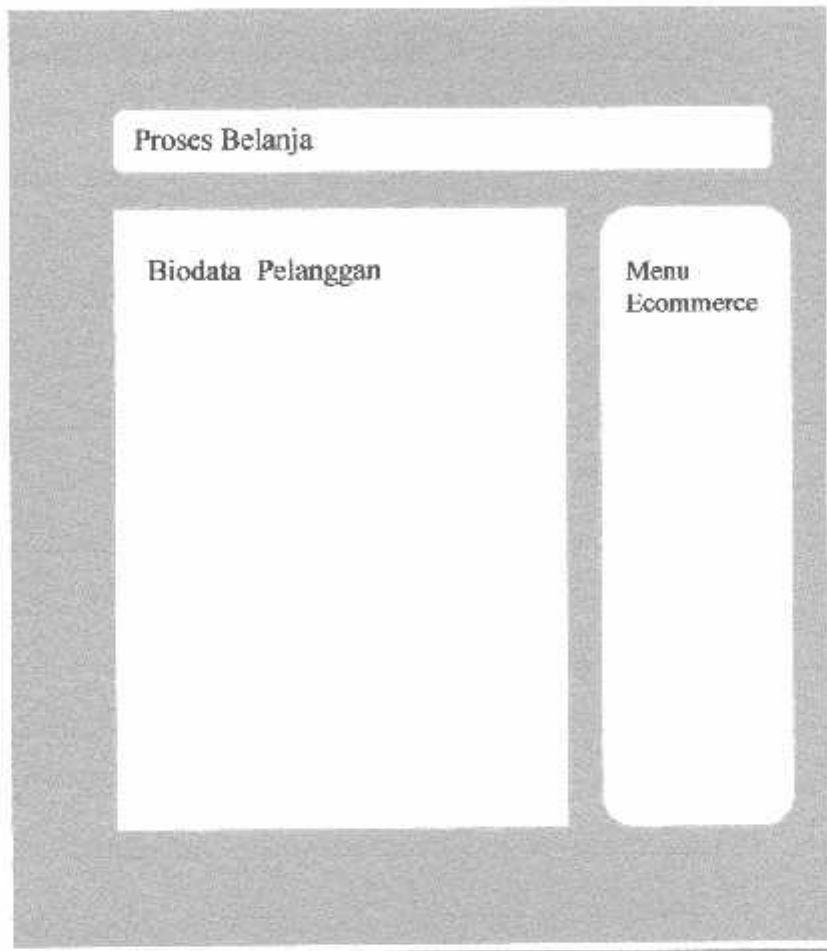
Gambar 3.28 Desain halaman Publik

Keterangan Halaman Publik diantaranya :

1. Header berisi Logo, Pencarian Dan Tanggal
2. Menu terdiri dari bagian bagian website
3. Isi terdiri dari Produk barang yang dijual khususnya Sepatu Dan *Jeans*
4. Menu terdapat Polling, Statistik Pengunjung, Kategori Produk
5. Footer berisi *Copright*.

3.3.3 Desain Halaman Member

Halaman member merupakan halaman untuk member (pelanggan) tetap, agar lebih mudah untuk melakukan pemesanan barang. pada Gambar 3.29 dibawah ini merupakan rancangan halaman Member.



Gambar 3.29 Desain halaman Member

Keterangan Desain halaman *Member* diantaranya;

1. Proses Belanja berisi review barang beserta harga barang
2. Biodata pelanggan merupakan data pelanggan (member)
3. Menu *E - Commerce* merupakan isi menu berupa kategori produk, Polling, *Statistik* pengunjung.

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.

Dalam pembuatan Aplikasi *E - Commerce* ini, program yang digunakan adalah *Kompozer*, *Sublime Text 3*, *Bluefish* dan *Web server* sebagai media penyimpanan database, yang terdiri dari beberapa tabel yang saling berhubungan. Untuk menjembatani antara *E - Commerce* yang akan dibuat dengan basis data yang ada, sedangkan untuk publikasi web menggunakan bahasa pemrograman *PHP*.

4.2. Halaman Admin

Halaman Admin merupakan bagian halaman yang digunakan untuk manipulasi data. Berikut ini bagian dari Halaman Admin diantaranya ;

4.2.1 Halaman Login

Halaman *login* adalah halaman untuk masuk kemenu *Administrator* yang berfungsi untuk melakukan manipulasi data *E - Commerce*. Dalam penerapannya Admin memiliki akses root penuh. Untuk melakukan akses halaman Administrator, seorang Admin meng-inputkan *username* dan *password*, setelah admin melakukan submid maka Admin dibawa kehalaman *Adminirstrator*.

Pada gambar 4.1 dibawah ini merupakan tampilan Halaman Login *Administrator*.

Login Adm



Username :

Password :

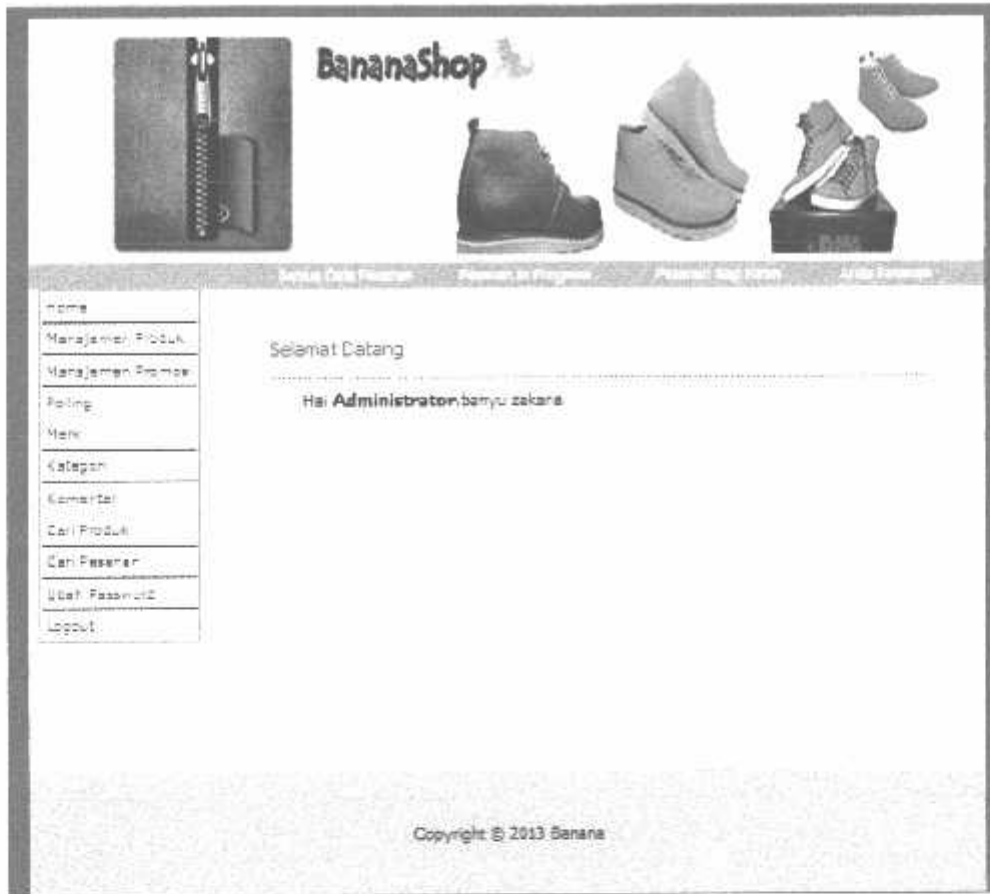
Anda Belum Tendaftar Sebagai Member ? Silahkan Klik [Disini](#)

Copyright © Banana Shop 2013
Telp Hp. 08970494333
Email to banyuzakana@gmail.com
Created by Banana Shop

Gambar 4.1 Form Login Admin

4.2.2 Halaman Utama Administrator

Halaman utama Administrator merupakan halaman yang dibuat untuk memanipulasi data, dengan adanya menu ini Admin dapat dengan mudah merubah data *E – Commerce*. Dalam menu utama *Administrator* terdapat dua kolom diantaranya kolom yang berfungsi untuk melakukan *Control, Read, Update, Delete barang* dan kolom kedua data simpan pesanan barang. Pada Gambar 4.2 merupakan halaman menu utama *Administrator*.



Gambar 4.2 Halaman Menu Utama Administrator

Didalam halaman Admin terdapat beberapa menu diantaranya sebagai berikut ;

4.2.2.1 Home

Menu *Home* Merupakan menu tampilan depan Halaman Admin, isi dari menu *Home* merupakan beranda Admin. Pada gambar 4.3 dibawah ini merupakan tampilan halaman *Home*.



Gambar 4.3 Halaman Home

4.2.2.2 Manajemen Produk

Manajemen produk merupakan menu yang berfungsi untuk menambahkan *kuantitas* produk yang akan ditambahkan berdasarkan kategori yang telah ada. Pada gambar 4.4 dibawah ini merupakan tampilan menu manajemen Produk.

Tambah Produk

Kategori :	<input type="text" value="---Pilih Kategori---"/>
Nama Barang :	<input type="text"/>
Merk :	<input type="text" value="---Pilih Merk---"/>
Gambar :	<input type="button" value="Browse..."/> No file selected.
Harga Beli :	<input type="text"/>
Keuntungan :	<input type="text" value="10"/> %
Stok :	<input type="text"/>
Spesifikasi :	<input type="text"/>
Keterangan :	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>	

Gambar 4.4 Manajemen Produk

Dengan adanya menu manajemen produk, admin dipermudah untuk menambahkan produk, Sesuai dengan pilihan *kategori* dan *Merk*





4.2.2.3 Manajemen Promosi

Halaman Promosi merupakan halaman untuk mempromosikan suatu barang / pemberitahuan promo barang yang dijual misalnya, Potongan harga, Produk baru dan lain lain. dalam menu promosi terdapat fungsi untuk update dan delete promosi, sehingga admin dapat dengan mudah memanipulasi halaman promosi. Pada gambar 4.5 merupakan halaman menu Promosi .

Manajemen Promosi

Jumlah Data : 2

[Tambah Promosi](#)

No.	Nama Promosi	Gambar	Keterangan	Action
1	Jaket Murah	20100605-040903.jpg	jaket murah	 
2	promosi 2	20100726110001.bmp	halaman promosi	 

[Back](#) **1** [Next](#)

Gambar 4.5 Menu Promosi









4.2.2.4 Polling

Menu *polling* merupakan menu untuk manipulasi data dan *riview* hasil polling yang dilakukan, dalam menu polling sendiri terdapat Update dan delete. Pada gambar 4.6 di bawah ini merupakan tampilan menu polling

Data polling

Jumlah Data : 4

[Tambah Polling](#)

No.	Pilihan	Rating	Aktif	Action
1	Cheap Monday	1	Y	 
2	Country Boots	5	Y	 
3	Dalmon	3	Y	 
4	Willpower	5	Y	 

[Back](#) **1** [Next](#)

Gambar 4.6 Tampilan Polling











4.2.2.5 Merk

Menu *merk* merupakan menu untuk menambah merk pada produk yang dijual. Pada gambar 4.7 di bawah ini merupakan tampilan menu polling

Data Merk

Jumlah Data : 5

[Tambah Merk](#)

No.	Kode Merk	Nama Merk	Gambar	Action
1	5	Cheap Monday	20100609-110750.jpg	 
2	2	Country Boots	20100609-110718.gif	 
3	3	Dalmon	20100609-110730.jpg	 
4	4	Magata	20100609-110740.gif	 
5	1	Willpower	20100609-110444.jpg	 

[Back](#) **1** [Next](#)

Gambar 4.7 Tampilan Merk

4.2.2.6 Kategori

Menu kategori merupakan menu untuk *manipulasi* kategori pada produk yang dijual. Pada gambar 4.8 di bawah ini merupakan tampilan menu Kategori

Data Kategori

Jumlah Data : 6

[Tambah Kategori](#)

No.	Kode Kategori	Kategori	Action
1	AC	Acsessoris	 
2	BT	Boots	 
3	FL	Futsall	 
4	SI	Sandal	 
5	SK	Sepatu Kulit	 
6	SH	Shoes	 

[Back](#) **1** [Next](#)

Gambar 4.8 Tampilan Kategori

4.2.2.7 Komentar

Menu komentar merupakan menu untuk menampilkan komentar yang telah disampaikan oleh *Customer*, menu Komentar dilengkapi manipulasi data agar tidak terjadi penumpukan data. Pada gambar 4.9 di bawah ini merupakan tampilan menu Komentar

Komentar
Jumlah Data : 1

No	Nama	Email	Komentar	Akshn
1	banyu	banyuzakaria@gmail.com	test test	X

1

Gambar 4.9 Tampilan Komentar

4.2.2.8 Cari Produk

Menu cari Produk merupakan menu untuk melakukan pencarian data. Pada gambar 4.10 di bawah ini merupakan tampilan cari produk

Cari Produk

Cari Produk

Masukan Keyword :

Cari Berdasarkan :

Gambar 4.10 Tampilan Cari Produk

4.2.2.9 Cari Pesanan

Menu cari pesanan merupakan menu untuk melakukan pencarian data. Pada gambar 4.11 di bawah ini merupakan tampilan cari pesanan.

Cari Pesanan

Cari Pesanan

Masukan Keyword :

Cari Berdasarkan :

Gambar 4.11 Tampilan Cari Pesanan

4.2.2.10 Manipulasi Password

Menu Ubah Password merupakan menu manipulasi password. Pada gambar 4.12 di bawah ini merupakan tampilan manipulasi Password

Ubah Password

Masukkan Password Lama	:	<input type="text"/>
Masukkan Password Baru	:	<input type="text"/>
Masukkan Lagi Password Baru	:	<input type="text"/>
		<input type="button" value="Simpan"/>

Gambar 4.12 Manipulasi Password

4.2.2.11 Logout

Menu Logout untuk Admin keluar dari halaman utama Admin. gambar 4.13 di bawah ini merupakan tampilan Logout



Gambar 4.13 Tampilan Logout

4.2.2.12 Data Pesanan

Dalam data pesanan merupakan media untuk menyimpan semua data pesanan customer, dalam data pesanan sendiri dibagi menjadi empat bagian diantaranya; data pesanan, pesanan yang masih diproses, pesanan yang sudah siap dikirim dan yang terakhir arsip pesanan. gambar 4.14 di bawah ini merupakan tampilan Logout



Gambar 4.14 Tampilan Data Pesanan

4.3 Halaman Publik

Halaman publik merupakan tampilan dari *E – Commerce*, yang telah dibuat. Halaman publik merupakan halaman yang dapat diakses oleh *customer*, pada gambar 4.15 dibawah ini merupakan halaman Publik



Gambar 4.15 Halaman Publik *E – Commerce*

Dari tampilan keseluruhan halaman Publik dibagi menjadi lima bagian diantaranya sebagai berikut ;

4.3.1 Tampilan Halaman Header

Merupakan tampilan bagian atas halaman publik, dalam header terdapat logo, Tanggal, Pencarian. Pada gambar 4.16 merupakan tampilan *Header* .



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Header

4.3.2 Tampilan Halaman Top Menu

Pada gambar 4.17 dibawah ini merupakan halaman Top Menu



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Top Menu

Tampilan top menu merupakan tampilan atas yang berisi gambar, beberapa sub menu untuk mempermudah *Customer*, berikut ini bagian dari sub menu beserta penjelasannya diantaranya ;

1. Beranda, Kembali kehalaman awal
2. Tentang Kami, penjelasan singkat tentang E – Commerce
3. Kontak, alamat dan nomer telepon yang bisa dihubungi
4. Layanan, berisi cara belanja, cara pembayaran dan juga info rekening
5. Komentar, melakukan komentar terhadap barang yang dipesan pelanggan (kesan dan pesan).
6. Keranjang Belanja, review dari barang apa saja yang dibelanjakan
7. Member, untuk melakukan Login dan melakukan *shopping cart*.

4.3.3 Tampilan Kolom Menu

Pada halaman kolom menu *E - Commerce* terdapat tiga sub menu diantaranya ;

1. Kategori Produk

Merupakan sub menu yang berisi kuantitas macam macam kategori produk yang dijual, pada gambar 4.18 dibawah ini merupakan tampilan Kategori produk.



Gambar 4.18 Kategori produk.

2. Statistik pengunjung

Statistik pengunjung berfungsi untuk merekam setiap kunjungan yang dilakukan, berdasarkan IP setiap computer yang berkunjung terhadap aplikasi *E-Commerce*. Pada gambar 4.19 dibawah ini merupakan tampilan Statistik Pengunjung



Gambar 4.19 Statistik Pengunjung

3. Polling

Dengan adanya polling, dapat menentukan produk dari brand mana yang diminati oleh *customer* sehingga dapat dilakukan rating terhadap minat *Customer*. Pada Gambar 4.20 dibawah ini merupakan tampilan polling *E - Commerce*

Polling
Pilih Merk Sepatu Pilihan Anda?

Country Boots
 Willpower
 Cheap Monday
 Dalmon
 vole

[Lihat Hasil Polling](#)

Gambar 4.20 Halaman Polling

4.3.4 Tampilan Kolom Isi

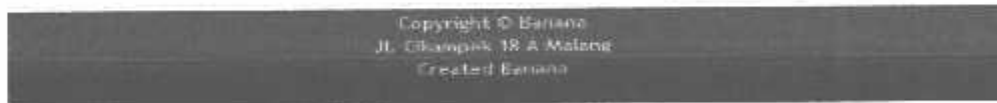
merupakan review isi dari produk produk barang yang dijual. Pada Gambar 4.21 dibawah ini merupakan tampilan kolom isi



Gambar 4.21 Kolom Isi

4.3.5 Tampilan Copright

Merupakan inialisasi pembuatan web, pada gambar 4.22 dibawah ini merupakan tampilan copright



Gambar 4.22 Tampilan Copright

4.4 Member

Shopping Cart merupakan alur pemesanan barang yang dilakukan oleh customer untuk memperjelas alur pemesanan barang dibawah ini merupakan step by step alur pemesanan barang yaitu ;

4.4.1 Halaman Order

Halaman order merupakan halaman dimana customer dapat melihat secara detail produk yang akan dibeli, sehingga *Customer* mendapatkan gambaran dan review harga produk yang akan dibeli. Apabila *Customer* ingin melakukan pemesanan barang maka dilakukan order dengan melakukan perubahan jumlah barang apabila barang yang dibeli lebih dari satu melakukan pemilihan barang yang dibeli. Pada gambar 4.23 dibawah ini merupakan Halaman Order Barang.







Gambar 4.23 Halaman Order

4.4.2 Halaman Shopping Cart

Pada halaman *Shopping Cart* merupakan halaman kalkulasi dan percabangan apakah *customer* ingin melanjutkan belanja atau selesai belanja. Apabila ingin melakukan update barang, *customer* menekan tombol lanjutkan belanja. Apabila barang yang dipesan sudah dirasa cukup *customer* menekan tombol selesai belanja. Selanjutnya *customer* dibawa kehalaman Proses belanja. Pada gambar 4.24 dibawah ini merupakan halaman *Shopping Cart*

Shopping Chart

No	NAMA PRODUK	HARGA	Jumlah	TOTAL	ACTION
1	CB 001	Rp. 484.000	1	Rp. 484.000	 
SUB TOTAL BELANJA (1 item)				Rp. 484.000	

Gambar 4.24 Halaman Shopping Cart

4.4.3 Halaman Proses Belanja

Halaman yang proses belanja merupakan halaman yang berfungsi untuk menyimpan data pelanggan. Pertama pelanggan melakukan pengisian form, untuk mempermudah dalam melakukan ekspedisi dan pelacakan barang yang akan dikirim kealamat pembeli. Pada gambar 4.25 dibawah ini merupakan tampilan halaman proses belanja.

Proses Belanja

No	NAMA PRODUK	HARGA	Jumlah	TOTAL
1	CB 001	Rp. 484.000	1	Rp. 484.000
SUB TOTAL BELANJA (1 Item)				Rp. 484.000

Masukkan Data Anda :

Hari / Tanggal : Kamis, 18 Juli 113

Nama :

Alamat :

Propinsi :

Kota :

Kode Pos :

Telp / Hp :

E-Mail :

Informasi Rekening Anda

Nama Bank :

Cabang :

Atas Nama :

No. Rekening Bank :

Gambar 4.25 Halaman Proses Belanja

4.4.4 Halaman Print Out Data

Pada halaman data merupakan halaman yang berfungsi untuk melakukan printout sebuah data yang telah diisi oleh customer dan kalkulasi pengiriman barang yang telah dipesan. Halaman data juga akan tersimpan pada database *E-Commerce*. Pada gambar 4.26 dibawah ini merupakan halaman prin out data

Data Pesanan Anda

No	NAMA PRODUK	HARGA	Jumlah	TOTAL
1	CEI 001	Rp	454.000	Rp 454.000
SUBTOTAL BELANDA (1 Item)				Rp 454.000
Biaya Pengiriman				Rp 17.000
GRANDTOTAL				Rp 501.000

Data Pengiriman

No Faktur Anda : 130718-123525

Tanggal : 18-07-2013
Nama : Zakaria
Alamat : Malang Jl. Cikampek 16 A Malang
Propinsi : Jawa Timur
Kota : Malang
Kode Pos : 12345
Telp / Hp : 08970494333
E-mail : banyuzakaria@gmail.com

=====
Informasi Rekening Anda
Nama Bank : BNI
Cabang : Malang
Atas Nama : Zakaria
No. Rekening Bank : 1234

Gambar 4.26 Halaman Print Out Data

4.5 Pengujian Browser

pengujian browser merupakan hal yang diperlukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat berjalan sesuai apa yang telah direncanakan. Terdapat dua pengujian yang dilakukan yaitu ;

4.5.1 Pengujian Halaman Admin

Dalam halaman admin sendiri terdapat beberapa manipulasi dan prosespenyimpanan data. Pada gambar 4.27 dibawah ini merupakan pengujian browser yang telah dilakukan dengan Browser *Mozilla Firefox 21.0*.



Gambar 4.27 Pengujian Halaman Admin

4.5.2 Pengujian Halaman Publik

Halaman publik merupakan halaman antar muka untuk pelanggan . Pada gambar 4.28 dibawah ini merupakan pengujian halaman Publik dengan browser *Mozilla Firefox 21.0*.



Gambar 4.28 Pengujian Halaman Publik

4.5.3 Pengujian Halaman Member

Halaman member merupakan halaman untuk pelanggan tetap. Pada gambar 4.29 dibawah ini merupakan pengujian halaman Member dengan pengujian menggunakan *Browser Mozilla Firefox 21*



Gambar 4.29 Pengujian Halaman Member

4.6 Pengujian User

Sistem yang dibangun merupakan aplikasi berbasis web, dengan begitu pengujian sistem dilakukan terhadap Browser yang sering digunakan dengan begitu kita dapat mengetahui dan memastikan apakah aplikasi yang sudah dibangun dapat berjalan dengan baik. berikut ini beberapa browser yang dipakai sebagai pengujian diantaranya :

1. *Mozilla Firefox 21.0*
2. *Chromium*
3. *Opera 12.15*
4. *internet Explorer*

Pada tabel dibawah ini merupakan pengujian yang dilakukan terhadap tiga halaman yang merupakan satu kesatuan aplikasi yang dibuat diantaranya :

4.6.1 Pengujian Halaman Admin

Berikut ini beberapa pengujian yang dilakukan pada halaman *Administrator*. Pada Tabel 4.1 dibawah ini merupakan Pengujian halaman *Administrator*.

Pengujian	Web Browser			
	Mozilla 21.0	Chromium	Opera 12.15	IE 8.0
Login Admin	✓	☒	✓	✓
Menu Admin	✓	✓	✓	✓
CRUD	✓	✓	✓	✓
Search	✓	✓	✓	✓
Ubah Password	✓	✓	✓	✓
Logout	✓	✓	✓	✓
Polling	✓	✓	✓	✓
Komentar	✓	✓	✓	✓

Keterangan :

✓ : sukses

☒ : gagal

4.6.2 Pengujian Halaman Publik

Berikut ini merupakan pengujian pada halaman Publik. Pada Tabel 4.2 dibawah ini merupakan Pengujian Halaman Publik

Pengujian	Web Browser			
	Mozilla 21.0	Chromium	Opera 12.15	IE 8.0
Menu	✓	✓	✓	✓
Kategori	✓	✓	✓	✓
Isi	✓	✓	✓	✓
Polling	✓	✓	✓	✓
Statistik	✓	✓	✓	✓
Chat Admin	✓	✓	✓	✓

Footer	✓	✓	✓	✓
Shoping Cart	✓	✓	✓	✓

4.6.3 Pengujian Halaman Member

Berikut ini merupakan pengujian pada halaman Home aplikasi. Tabel 4.3 dibawah ini merupakan Pengujian halaman member yang berguna untuk *Shoping Cart* / pemesanan barang

Pengujian	Web Browser			
	Mozilla 21.0	Chromium	Opera 12.15	IE 8.0
Detail Produk	✓	✓	✓	✓
Order	✓	✓	✓	✓
Update	✓	✓	✓	✓
Form Isi	✓	✓	✓	✓
Simpan Data	✓	✓	✓	✓
Data Pesanan	✓	✓	✓	✓
Data Pengiriman	✓	✓	✓	✓

Keterangan :

✓ : sukses

☒ : gagal

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan pembuatan aplikasi ini, Penulis dapat menyimpulkan :

1. Dengan adanya aplikasi *E – Commerce* yang telah penulis buat dapat membantu pemasaran produk khususnya sepatu dan Jeans.
2. Tampilan *website* yang sederhana, mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan barang.
3. Dengan penambahan kalkulasi ongkos kirim pada setiap pemesanan barang, *Customer* tidak perlu melakukan cek ongkos kirim barang ke jasa *ekspedisi* sehingga proses order barang berlangsung lebih cepat.

5.2 Saran

Berikut ini merupakan saran yang dapat disampaikan dengan aplikasi yang telah penulis buat diantaranya :

1. Penambahan aplikasi *SMS gateway*, akan mempermudah pemesanan barang dan pemberitahuan *notifikasi* pengiriman berupa produk barang baru terhadap pelanggan secara berkala .
2. Melakukan Optimasi Mesin Pencari, untuk meningkatkan traffic dan kunjungan misalnya SEO
3. Melakukan tes keamanan *website* untukantisipasi keamanan *website* misalnya *function* anti injection, agar *website* tidak mudah diinjek.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdul Kadir, *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, Yogyakarta : Andi Offset, 2007.
2. Bunafit Nugroho, *Membuat Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web Dengan PHP Dan MySQL*, Yogyakarta : Gavamedia, 2007.
3. Dodit Suprianto, *Buku Pintar Pemograman PHP* , Bandung : Oase Media, 2008.
4. M. Rudyanto Arief, *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP Dan MySQL*, Yogyakarta: Andi Offset, 2011.
5. Wahana Komputer, *Membuat Web E - Commerce dengan Adobe Dreamever CSS.5*, Yogyakarta : Andi Offset, 2012.
6. http://www.w3schools.com/php/php_ref_array.asp Tutorial PHP, HTML 5, CSS, Diakses pada tanggal 11 Juni 2013.
7. <http://jquery.com/>, Tutorial *J - Query*, Diakses pada tanggal 10 April 2013.

**RANCANG BANGUN APLIKASI E – COMMERCE
UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN INDUSTRI RUMAH TANGGA
SEPATU DAN JEANS**

Abstrak

Industri rumahan khususnya (Sepatu dan Jeans) merupakan industri yang cukup kompetitif baik dari kuantitas dan kualitas produk yang dihasilkan. Penjualan secara manual seperti mendirikan Toko, pemasaran bisa kurang begitu maksimal. Adanya permasalahan mendasar adalah kurangnya media pemasaran dan penjualan dari produk - produk yang dihasilkan. Industri rumahan yang masih bergerak dalam sekali kecil, sangat membutuhkan pemasaran yang cepat untuk memperlancar produksi.

E - Commerce merupakan salah satu konsep yang sangat baik untuk melakukan penjualan dan pemasaran barang. E-commerce merupakan suatu cara yang digunakan untuk mempromosikan produk secara online ke publik dengan berbagai macam barang yang ditawarkan secara elektronik. E-commerce sendiri adalah bagian dari e - business karena tugasnya yang bergerak dalam bidang penjualan dan pembelian produk khususnya sepatu dan jeans.

Dengan melakukan penerapan E - Commerce pada industri rumahan (Sepatu dan Jeans) dapat disimpulkan bahwa E - Commerce dapat meningkatkan penjualan dan pemasaran barang. Adanya E - Commerce permasalahan dalam pemasaran produk dan penjualan dapat teratasi, karena dapat dilakukan secara Online. dengan mengakses E - Commerce pada jaringan internet, Customer dapat memilih dan melakukan transaksi pembelian barang (Sepatu dan Jeans) yang diinginkan. juga dapat melihat informasi produk secara lebih rinci tanpa harus berkunjung ke Toko yang menjual produk (Sepatu dan Jeans) produk tersebut.

Kata Kunci : kompetitif, E - Commerce, e - business, internet, Customer

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdul Kadir, *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, Yogyakarta : Andi Offset, 2007.
2. Bunafit Nugroho, *Membuat Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web Dengan PHP Dan MySQL*, Yogyakarta : Gavamedia, 2007.
3. Dodit Suprianto, *Buku Pintar Pemograman PHP* , Bandung : Oase Media, 2008.
4. M. Rudyanto Arief, *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP Dan MySQL*, Yogyakarta: Andi Offset, 2011.
5. Wahana Komputer, *Membuat Web E - Commerce dengan Adobe Dreamever CSS.5*, Yogyakarta : Andi Offset, 2012.
6. http://www.w3schools.com/php/php_ref_array.asp Tutorial PHP, HTML 5, CSS, Diakses pada tanggal 11 Juni 2013.
7. <http://jquery.com/>, Tutorial *J - Query*, Diakses pada tanggal 10 April 2013.

LAMPIRAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Zakaria

NIM : 09.18.181

Jurusan : Teknik Informatika S-1

Fakultas : Teknologi Industri

Institut Teknologi Nasional Malang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul :

" RANCANG BANGUN APLIKASI E - COMMERCE

**UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN INDUSTRI RUMAH TANGGA
SEPATU DAN JEANS. "**

Belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain sepanjang sepengetahuan saya, kecuali yang secara tertulis dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 22 Juli 2013



(Handwritten signature)
(Muhammad Zakaria)



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

Nomor : ITN-78/T.INF/TA/2013
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

11 Mei 2013

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
M a l a n g

Dengan hormat
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

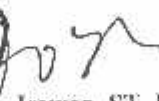
Nama : MUHAMMAD ZAKARIA
Nim : 0918181
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

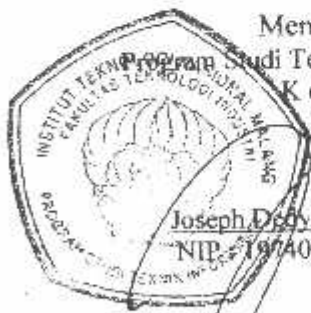
Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Bpk/Ibu selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

11 Mei 2013 – 11 Nopember 2013

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.

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

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005021002



Form S-4a




FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Zakaria
NIM : 09.18.181
Masa Bimbingan : 11 Mei 2013 s/d 11 November 2013
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans.

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	11 / 06 / 2013	Bimbingan laporan Bab I	OK
2	11 / 06 / 2013	Bimbingan laporan Bab II	OK
3	15 / 06 / 2013	Bimbingan laporan Bab III	OK
4	21 / 07 / 2013	Revisi Bab III dan Bimbingan program	OK
5	27 / 07 / 2013	Bimbingan Makalah Seminar Hasil	OK
6	02 / 08 / 2013	Bimbingan laporan Bab IV	OK
7	02 / 08 / 2013	Bimbingan laporan Bab V	OK

Malang, Juli 2013
Dosen Pembimbing


Dr. ir. Dhaval Gustopo, MT
NIP. 103940264



PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

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

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

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 : ITN-78/T.INF/TA/2013
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

11 Mei 2013

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Sandy Nataly Mantja, Skom.
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
M a l a n g


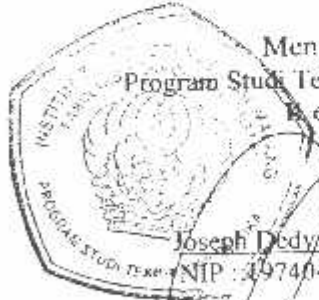
Dengan hormat
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : MUHAMMAD ZAKARIA
Nim : 0918181
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Bpk/Ibu selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

11 Mei 2013 – 11 Nopember 2013

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S1.
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP : 497404162005021002

Form S-4a



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fakultas Teknologi Nasional Malang

Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Zakaria
NIM : 09.18.181
Masa Bimbingan : 11 Mei 2013 s/d 11 November 2013
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans.

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	15 / 06 / 2013	Konsultasi program - Penambahan pada tampilan program - Penambahan menu member pada <i>E - Commerce</i>	
2	16 / 07 / 2013	Revisi program	
3	18 / 07 / 2013	Bimbingan Laporan Bab I, Bab II dan Bab III	
4	23 / 07 / 2013	Revisi Laporan Bab II dan Bab III	
5	26 / 07 / 2013	Bimbingan makalah seminar hasil	
6	25 / 07 / 2013	Revisi makalah seminar hasil	
8	02 / 08 / 2013	Revisi Laporan Skripsi	

Malang, Juli 2013
Dosen Pembimbing

Sandy Nataliy Mantja . S.Kom
NIP. 1030800418



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Karanglo Km. 2 Malang

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Muhammad Zakaria
NIM : 0918181
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce untuk meningkatkan penjualan industri rumah tangga sepatu dan jeans

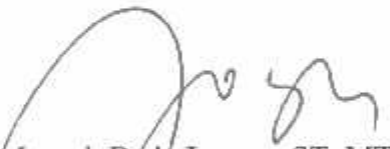
Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1)

pada :

Hari : Sabtu
Tanggal : 3 Agustus 2013
Nilai : 85.42 (A)


Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP.197404162005011002

Anggota Penguji :


Penguji Pertama
Suryo Adi Wibowo, ST, MT
NIP.P. 1031000438


Penguji Kedua
21/8/2013
Nurlaily Vendyansyah, ST



FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Zakaria
NIM : 09.18.181
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

TANGGAL	PENGUJI	URAIAN	PARAF
3 Agustus 2013	I	1. Penulisan 2. Penambahan link ekspedisi 3. Penambahan menu provinsi dan kota 4. Penambahan flowchart member pada laporan 5. DFD Level I 6. Penambahan link internet banking 7. Perbaikan ERD (Entity relation Diagram)	
	II	1. Perbaikan Flowchart 2. Perbaikan menu user 3. Perancangan database 4. Perbaikan penutup dan kesimpulan 5. Pengujian user 6. DFD Level I 7. Perbaikan ERD (Entity relation Diagram)	

Suryo Adi Wibowo, ST
NIP.P. 1031000438

Dosen Pembimbing I

Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT

Anggota Penguji

Nurlaily Vendyansyah, ST

Mengetahui,

Dosen Pembimbing II

Sandy Nataly Mantja, SKom

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : Mudakfir M

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E – Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shopping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.


(Mudakfir M)

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : UMI KULTUM

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Merarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E – Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shopping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.


 (Umi Kultum)

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : YOHANIS WALIANA

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E – Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shopping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.

()

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : Mubarakatul Umiyah

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E – Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shoping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.


(Mubarakatul Umiyah)

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : EKO CHANDRA EDY.S

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E – Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shoping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.



(EKO CHANDRA)

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E - Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : Rendet Yopy Stiawan

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E - Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E - Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shoping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.


Rendet Yopy Stiawan

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : Candra Agus Santoso

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E – Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shoping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.


()
Candra AS

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : HALIMUR ROS-IND

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E – Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shoping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.


 (Halimur Ros-Ind)

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : *IkhwanSyah*

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E - Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E - Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shoping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.

(IkhwanSyah)

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : *Muhammad Billah*

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E – Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shoping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.

(Signature)

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : GALIH IBNU IQBAL

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E – Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shoping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.



Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E - Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : *Rifan Amin*

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E - Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E - Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shopping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.


(*Rifan Amin*)

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : Dani Aditya Putra

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E – Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shoping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.


(Dani Aditya Putra)

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E - Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : *Ahmad Rozai Zan*

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E - Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E - Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shopping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.

(Ahmad Rozai Zan)

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : MOH ARIF

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E – Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shopping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input checked="" type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.


(M. Arif)

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : *Haris Harodi Susanto*

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik
		Cukup Menarik
		Kurang Menarik
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E – Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah
		Cukup Mudah
		Sulit
3	Alur Shoping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah
		Cukup Mudah
		Sulit

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.


(*Haris Harodi S*)

Quisioner Pengujian Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans

Nama Pengguna : *Muhammad Husan*

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian Aplikasi	
1	Penilaian Tampilan (<i>user interface</i>) Rancang Bangun Aplikasi E – Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans	Menarik	<input type="checkbox"/>
		Cukup Menarik	<input type="checkbox"/>
		Kurang Menarik	<input type="checkbox"/>
2	Kemudahan dalam menggunakan / mengoperasikan E – Commerce Penjualan Industri Rumah Tangga Sepatu Dan Jeans pembelian produk	Mudah	<input type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>
3	Alur Shoping Cart dalam melakukan Pemesanan barang	Mudah	<input type="checkbox"/>
		Cukup Mudah	<input type="checkbox"/>
		Sulit	<input type="checkbox"/>

Catatan : Pengguna hanya menjawab pertanyaan dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban.



(*Muhammad Husan*)

Source Menu Produk.php

```
<?
$menuproduk=$_GET['menuproduk'];
if($menuproduk==view_produk){
    include"view_produk.php";
}
if($menuproduk==t cari){
    include"t cari.php";
}

elseif($menu==t beli){
include"t beli.php";
}

    elseif($menu==beli){
include"beli.php";
}
    elseif($menu==hapus_kantong){
include"hapus_kantong.php";
}
    elseif($menu==checkout){
include"checkout.php";
}
    elseif($menu==t checkout){
include"t checkout.php";
}
    elseif($menu==deletekeranjang){
include"deletekeranjang.php";
}

else if($menu==admin){
include"../admin/login.htm";
```

Source Code Update_Keranjang.php

```
<?
session_start();
$var = $_SESSION['var'];
$kdbrg = $_POST['kdbrg'];
$jum = $_POST['jum'];
if (empty($jum)){
    echo "<script lang = javascript>;
    window.alert ('Masukkan Jumlah Order');
    history.back();
    </script>";
    exit;
}
$ambil = mysql_query("select * from tbrg where kdbrg='$kdbrg'");
$data = mysql_fetch_array($ambil);
if ($data[stok] < $jum) {
    echo"<script lang = javascript>;
    window.alert ('Jumlah Order Tidak Mencukupi Jumlah Stok');
    history.back();
    </script>";
    exit;
}
$harga = $data[hrgjual];
$subtotal = $jum * $harga;
$masuk = mysql_query("insert into tkeranjang(nofaktur,jumlah,kdbrg,subtotal)
                    values('$var', '$jum', '$kdbrg', '$subtotal')");
if ($masuk) {
    echo "<meta http-equiv='refresh' content='0 url=?menu=beli'>";
}
else{
    echo "Proses Pesan Produk Gagal";
    echo "<a href=javascript:history.go(-1)><b><font face=tahoma size=2>Ulangi
    Lagi</font></b></a></p>";
}
?>
```

Source Code menu_member.php

```
<?
session_start();
$var=$ SESSION['var'];
if(empty($var)){
$var=date('ymd-his');
session_register('var');
$_SESSION['var']=$var;
}
?>
<html>

<head>
<script type="text/javascript" language="JavaScript1.2" src="stm31.js"></script>
<meta http-equiv="Content-Language" content="en-us">
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<title>www.BananaShop.com Provider, Service And Seller</title>
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.jpg" />

<style type="text/css">
<!--
a:link {
    color: #0000FF;
}
a:visited {
    color: #0000FF;
}
a:hover {
    color: red;
}
a:active {
    color: red;
}
body {
    background-color: #666666;
}

```