

***E-COMMERCE B2C (BUSINESS TO CUSTOMER) PENJUALAN
AKSESORIS PERALATAN FUTSAL DAN SEPAKBOLA PADA TOKO
RUDI SPORT***

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
RADELIUS
10.18.019**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014**

LEMBAR PERSETUJUAN

E-COMMERCE B2C (BUSINESS TO CUSTOMER) PENJUALAN AKSESORIS PERALATAN FUTSAL DAN SEPAKBOLA PADA TOKO RUDI SPORT

*Disusun dan diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna mencapai gelar
Sarjana Komputer Strata satu (S-1)*

**Disusun Oleh :
RADELIUS
NIM. 10.18.019**

Diperiksa dan Disetujui oleh :

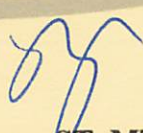
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT
NIP. 1039400264


Michael Ardita, ST, MT
NIP. P. 1031000434

**Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1**



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005021002

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014**

LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Radelius
Nim : 10.18.019
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

***"E-Commerce B2C (Business To Customer) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal
Dan Sepakbola Pada Toko Rudi Sport"***

Adalah skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 19 Agustus 2014

Yang membuat pernyataan



E-COMMERCE B2C (BUSINESS TO CUSTOMER) PENJUALAN AKSESORIS PERALATAN FUTSAL DAN SEPAKBOLA PADA TOKO RUDI SPORT

RADELIUS

Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu Malang
E-mail : radelius019@gmail.com

Abstraksi

Rudi Sport merupakan toko olahraga yang menyediakan aksesoris dan peralatan futsal & sepakbola. Rudi Sport yang telah memiliki banyak pelanggan baik di dalam kota Sampit maupun diluar kota Sampit masih menerapkan prosedur belanja manual atau pelanggan langsung datang ke toko tersebut. Serta sistem manual seperti pencatatan data – data dan transaksi penjualannya. Untuk menyelesaikan masalah di atas, meningkatkan penjualan dan menjangkau pangsa pasar lebih luas maka Rudi Sport ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualannya dengan mengimplementasikan *E-Commerce*.

Untuk membangun sebuah *E-Commerce* alat yang digunakan untuk menggambarkan model sistem adalah berupa *Site Map*, *Data Flow Diagram (DFD)*, serta dalam perancangan basis data menggunakan kamus data, dan *entity relationship diagram (ERD)*.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa *E-Commerce* dalam pengujian sudah berjalan secara fungsional dan dari pengujian *users* melalui kuesioner dari 10 orang menyatakan 60% menyatakan bahwa website *E-Commerce* ini sangat baik bagi pelanggan, baik sebanyak 33% , dan menyatakan cukup sebanyak 7%.

Kata Kunci : *E-Commerce, Rudi Sport, Website*

KATA PENGANTAR

Dengan Memanjatkan rasa puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat-nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul ***“E-COMMERCE B2C (BUSINESS TO CUSTOMER) PENJUALAN AKSESORIS PERALATAN FUTSAL DAN SEPAKBOLA PADA TOKO RUDI SPORT”*** dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Tuhan sehingga kendala – kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang ikut serta membantu memberikan dukungan, baik itu secara moril maupun material sehingga laporan akhir ini dapat terselesaikan.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

1. Ibunda Erniyance dan Ayahanda Anderson yang sangat banyak memberikan bantuan moril, material, arahan, dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
2. Ir. Soeparno Djiwo, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Sonny Prasetyo, ST, MT, selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan.
7. Michael Ardita, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan masukan.
8. Adtriasony dan Guspriady, kakakku yang selalu menyemangati dan juga orang terdekat yang memotivasi penulis dalam proses pembuatan proyek dan laporan skripsi.
9. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.
10. Semua keluarga yang berada di kota Malang yang telah membantu moril, material, masukan dan juga arahan terhadap penulis.
11. Semua teman seperjuangan yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, September 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI	ii
ABSTRAKSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DARTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian E-Commerce	5
2.2 Jenis – Jenis E-Commerce.....	6
2.3 Manfaat E-Commerce	6
2.4 Model Bisnis E-Commerce	8
2.4 Konsep Dasar Internet.....	8
2.5.1 Sejarah Internet	9
2.5.2 Pengertian Internet	9
2.6 Konsep Dasar Web.....	9
2.6.1 Pengertian Web	9
2.6.2 Pemrograman Web.....	9
2.6.3 Client Side Scripting	10

2.6.4 HTML (Hyper Text Markup Language)	10
2.6.5 Server Side Scripting.....	10
2.6.6 Web Server dan Web Browser	10
2.6.7 Database Server.....	11
2.7 Flowchart.....	11
2.8 Konsep Data Flow Diagram (DFD)	12
2.9 Software – Software Yang Digunakan.....	12
2.9.1 MySQL	12
2.9.2 Adobe Dreamweaver	12
2.9.3 Adobe Photoshop	12
2.9.4 XAMMP	13
2.9.5 Mozilla Firefox.....	13
2.10 Sistem Pembayaran E-Commerce	13
2.10.1 Internet Banking	13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	14
3.1 Analisa Sistem.....	14
3.2 Perancangan	14
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	15
3.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	15
3.3.2 Kebutuhan Nonfungsional.....	15
3.4 Diagram Alir Data	15
3.4.1 DFD Level 0	16
3.4.2 DFD Level 1	17
3.5 Analisis (Analysis)	17
3.5.1 Analisis Isi Informasi	17
3.6 Basis Data (Database)	18
3.7 Flowchart.....	25
3.8 Desain Tampilan Web	32
3.8.1 Rancangan Halaman Web	33
3.8.1.1 Rancangan Halaman Home	33

3.8.1.2 Rancangan Halaman Profil	34
3.8.1.3 Rancangan Halaman Semua Produk.....	34
3.8.1.4 Rancangan Halaman Keranjang.....	35
3.8.1.5 Rancangan Halaman Cara Pembelian.....	35
3.8.1.6 Rancangan Halaman Download.....	36
3.8.1.7 Rancangan Halaman Hubungi Kami	36
3.8.1.8 Rancangan Halaman Testimonial	37
3.9.1. Rancangan Halaman Administrator	37
3.9.1.1 Halaman Login Admin	38
3.9.1.2 Halaman Ganti Password.....	39
3.9.1.3 Halaman Edit Admin	39
3.9.1.4 Halaman Data Menu Utama	40
3.9.1.5 Halaman Data Sub Menu.....	40
3.9.1.6 Halaman Data Profil	41
3.9.1.7 Halaman Data Selamat Datang	41
3.9.1.8 Halaman Data Cara Pembelian.....	42
3.9.1.9 Halaman Data Kategori Produk.....	42
3.9.1.10 Halaman Data Produk.....	43
3.9.1.11 Halaman Data Order Masuk	43
3.9.1.12 Halaman Data Testimonial	44
3.9.1.13 Halaman Data Pesan Masuk	44
3.9.1.14 Halaman Data Propinsi	45
3.9.1.15 Halaman Data Kota/Ongkos Kirim.....	45
3.9.1.16 Halaman Data Jasa Pengiriman	46
3.9.1.17 Halaman Data Paket Pengiriman	46
3.9.1.18 Halaman Lihat Laporan Transaksi.....	47
3.9.1.19 Halaman Ganti Header.....	47
3.9.1.20 Halaman Customer Online.....	48
3.9.1.21 Halaman Data Rekening Bank.....	48
3.9.1.22 Halaman Data Link Terkait	49
3.9.1.23 Halaman Data Katalog.....	49

3.10 Site Map	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	51
4.1 Implementasi	51
4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak.....	51
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras.....	51
4.2 Penggunaan Program.....	51
4.2.1 Tampilan Halaman Web (Home)	51
4.2.2 Halaman Profil	52
4.2.3 Halaman Semua Produk	53
4.2.4 Halaman Keranjang.....	54
4.2.5 Halaman Cara Pembelian	55
4.2.6 Halaman Download.....	56
4.2.7 Halaman Hubungi Kami.....	57
4.2.8 Halaman Testimonial	58
4.2.9 Halaman Admin	59
4.2.10 Halaman Login Admin.....	60
4.2.11 Halaman Ganti Password	60
4.2.12 Halaman Edit Admin.....	61
4.2.13 Halaman Data Menu Utama	61
4.2.14 Halaman Data Sub Menu	62
4.2.15 Halaman Data Profil.....	62
4.2.16 Halaman Data Selamat Datang	63
4.2.17 Halaman Data Cara Pembelian	63
4.2.18 Halaman Data Kategori Produk	64
4.2.19 Halaman Data Produk	64
4.2.20 Halaman Data Order Masuk.....	65
4.2.21 Halaman Data Testimonial	65
4.2.22 Halaman Data Pesan Masuk.....	66
4.2.23 Halaman Data Propinsi.....	66
4.2.24 Halaman Data Kota/Ongkos Kirim	67

4.2.25 Halaman Data Jasa Pengiriman.....	67
4.2.26 Halaman Data Paket Pengiriman.....	68
4.2.27 Halaman Lihat Laporan Transaksi	68
4.2.28 Halaman Ganti Header	69
4.2.29 Halaman Data Customer Online.....	69
4.2.30 Halaman Data Rekening Bank	70
4.2.31 Halaman Data Link Terkait.....	70
4.2.32 Halaman Data Katalog	71
4.3 Pengujian	71
4.3.1 Rencana Pengujian	71
4.3.2 Rencana Pengujian User.....	73
4.4 Kasus dan Hasil Pengujian (Admin)	73
4.5 Kesimpulan Hasil Pengujian	76
4.5.1 Kuesioner	77
BAB V PENUTUP	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 DFD Level 0	16
Gambar 3.2 DFD Level 1	17
Gambar 3.3 Flowchart Utama.....	25
Gambar 3.4 Flowchart Modul.....	26
Gambar 3.5 Flowchart Pemesanan Produk.....	29
Gambar 3.6 Flowchart Menu Utama Admin	30
Gambar 3.7 Flowchart Produk Admin.....	31
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Home.....	33
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Profil	34
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Semua Produk.....	34
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Keranjang.....	35
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Cara Pembelian.....	35
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Download.....	36
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Hubungi Kami	36
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Testimonial	37
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Administrator.....	37
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Login Admin.....	38
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Ganti Password	39
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Edit Admin.....	39
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Data Menu Utama.....	40
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Data Sub Menu	40
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Data Profil	41
Gambar 3.23 Rancangan Halaman Data Selamat Datang	41
Gambar 3.24 Rancangan Halaman Data Cara Pembelian	42
Gambar 3.25 Rancangan Halaman Data Kategori Produk	42
Gambar 3.26 Rancangan Halaman Data Produk	43
Gambar 3.27 Rancangan Halaman Data Order Masuk.....	43
Gambar 3.28 Rancangan Halaman Data Testimonial.....	44
Gambar 3.29 Rancangan Halaman Data Pesan Masuk.....	44

Gambar 3.30	Rancangan Halaman Data Propinsi	45
Gambar 3.31	Rancangan Halaman Kota/Ongkos Kirim	45
Gambar 3.32	Rancangan Halaman Data Jasa Pengiriman.....	46
Gambar 3.33	Rancangan Halaman Data Paket Pengiriman	46
Gambar 3.34	Rancangan Halaman Lihat Laporan Transaksi	47
Gambar 3.35	Rancangan Halaman Ganti Header.....	47
Gambar 3.36	Rancangan Halaman Customer Online.....	48
Gambar 3.37	Rancangan Halaman Data Rekening Bank.....	48
Gambar 3.38	Rancangan Halaman Data Link Terkait.....	49
Gambar 3.39	Rancangan Halaman Data Katalog	49
Gambar 3.40	Site Map.....	50
Gambar 4.1	Halaman Web (Home)	51
Gambar 4.2	Halaman Profil	52
Gambar 4.3	Halaman Semua Produk.....	53
Gambar 4.4	Halaman Keranjang Belanja	54
Gambar 4.5	Halaman Cara Pembelian.....	55
Gambar 4.6	Halaman Download	56
Gambar 4.7	Halaman Hubungi Kami	57
Gambar 4.8	Halaman Testimonial.....	58
Gambar 4.9	Halaman Admin.....	59
Gambar 4.10	Halaman Login Admin	60
Gambar 4.11	Halaman Ganti Password.....	60
Gambar 4.12	Halaman Edit Admin	61
Gambar 4.13	Halaman Data Menu Utama	61
Gambar 4.14	Halaman Data Sub Menu	62
Gambar 4.15	Halaman Profil.....	62
Gambar 4.16	Halaman Selamat Datang.....	63
Gambar 4.17	Halaman Data Cara Pembelian	63
Gambar 4.18	Halaman Data Kategori Produk.....	64
Gambar 4.19	Halaman Produk	64
Gambar 4.20	Halaman Data Order Masuk	65

Gambar 4.21 Halaman Data Testimonial	65
Gambar 4.22 Halaman Data Pesan Masuk	66
Gambar 4.23 Halaman Propinsi.....	66
Gambar 4.24 Halaman Data Kota/Ongkos Kirim.....	67
Gambar 4.25 Halaman Jasa Pengiriman	67
Gambar 4.26 Halaman Paket Pengiriman.....	68
Gambar 4.27 Halaman Data Laporan Transaksi.....	68
Gambar 4.28 Halaman Ganti Header.....	69
Gambar 4.29 Halaman Data Customer Online	69
Gambar 4.30 Halaman Data Rekening Bank.....	70
Gambar 4.31 Halaman Data Link Terkait	70
Gambar 4.32 Halaman Data Katalog.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Arti Lambang – Lambang Flowchart	11
Tabel 2.2	Simbol – Simbol Data Flow Diagram	12
Tabel 3.1	Tabel Admin.....	18
Tabel 3.2	Tabel Kategori	18
Tabel 3.3	Tabel Produk	19
Tabel 3.4	Tabel Kota	19
Tabel 3.5	Tabel Orders	19
Tabel 3.6	Tabel Order Detail.....	20
Tabel 3.7	Tabel Order Temp	20
Tabel 3.8	Tabel Propinsi.....	20
Tabel 3.9	Tabel Paket Pengiriman.....	21
Tabel 3.10	Tabel Shop Pengiriman	21
Tabel 3.11	Tabel Sub Menu	21
Tabel 3.12	Tabel Main Menu	21
Tabel 3.13	Tabel Polling	22
Tabel 3.14	Tabel Header	22
Tabel 3.15	Tabel Sekilas Info.....	22
Tabel 3.16	Tabel Banner	22
Tabel 3.17	Download	23
Tabel 3.18	Tabel Komentar	23
Tabel 3.19	Tabel Hubungi Kami	23
Tabel 3.20	Tabel Modul	24
Tabel 3.21	Tabel Mod Bank.....	24
Tabel 3.22	Tabel Mod YM.....	24
Tabel 3.23	Tabel Statistik.....	25
Tabel 3.24	Tabel Users.....	25
Tabel 4.1	Rencana Pegujian Halaman Admin.....	72
Tabel 4.2	Rencana Tabel Pengujian Oleh User	73
Tabel 4.3	Pengujian Halaman Admin.....	73

Tabel 4.4 Tabel Pengujian User 76

Tabel 4.5 Tabel Hasil Kuesioner Pengujian Kepada User 77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Script Menu Utama 81

Lampiran 2. Script Kategori Produk 82

Lampiran 3. Script Produk 83

Lampiran 4. Script Keranjang Belanja 85

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis penjualan *aksesoris* peralatan futsal dan sepakbola sekarang ini memang semakin berkembang terutama di Indonesia, ini terbukti dengan semakin banyaknya muncul toko olahraga yang menjual berbagai jenis peralatan olahraga tersebut. Seiring dengan perkembangan olahraga itu maka persaingan untuk memperoleh pelanggan dan keuntungan juga semakin meningkat. Banyak strategi yang dilakukan seperti pendirian cabang usaha di berbagai daerah agar pelanggan semakin mudah mendapatkan *aksesoris* yang dicari. Solusi seperti ini cenderung memerlukan biaya promosi yang sangat besar, karena itu untuk menanggulangnya diperlukan sebuah media yang menjadi fasilitas *interface* bagi pelanggan dalam *provider* peralatan memperoleh informasi yang lengkap mengenai *aksesoris* peralatan futsal & sepakbola yang diinginkan. Selain itu dapat melakukan transaksi dengan lebih mudah tanpa terkendala oleh waktu dan jarak.

Masalah persaingan tersebut dapat ditanggulangi dengan pembuatan website *e-commerce* sebagai media yang memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi tentang *aksesoris* yang diinginkan, baik mengenai harga, jenis, gambar dan aksesoris lain - lain yang diinginkan. Toko olahraga ini juga akan dapat memperoleh pelanggan yang semakin banyak karena dengan *web e-commerce* ini pelanggan dapat melakukan pemesanan terhadap aksesoris yang diinginkan walaupun tempat penjualannya sangat jauh. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengambil judul tugas akhir "***E-Commerce B2C (Business to Customer) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal dan Sepakbola Pada Toko Rudi Sport***" dengan menggunakan bahasa pemrograman web PHP, dan basis data MySQL.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun *E-Commerce B2C (Business To Customer)* penjualan *aksesoris* peralatan futsal & sepakbola pada toko Rudi Sport dengan menggunakan bahasa pemrograman web PHP & MySQL.

1.3 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah diteliti, maka tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membuat *website e-commerce* penjualan Aksesoris *online*.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Membuat *e-commerce* dengan tampilan desain yang menarik.
2. Membuat *e-commerce* yang *user friendly*.
3. Membuat *e-commerce* dengan halaman administrator yang lengkap dan memudahkan administrator dalam mengelola konten *website*.

1.4 Batasan Masalah

Agar dalam pembuatan web ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka penulis membatasi mengenai pembuatan website Toko Rudi Sport:

1. Pembuatan sistem ini terkait dengan *input* data, *update* data, pencarian data dan hapus data
2. Pengolahan data meliputi:
 - a. Data admin : ganti password dan data modul.
 - b. Data menu utama : data menu utama, data sub menu, data profil, data selamat datang, data cara pembelian, data kategori produk, data order masuk, data testimonial, data pesan masuk, data propinsi, data kota/ongkos kirim, data jasa pengiriman, data paket pengiriman, dan data transaksi.
 - c. Data web: ganti header, data customer online, data rekening bank, data link terkait, dan data katalog.
3. Pengolahan data laporan
Laporan data penjualan barang sesuai dengan periode waktu yang diinginkan.
4. *E-commerce* pada Toko Rudi Sport menggunakan PHP sebagai bahasa pemrogramannya, MySQL sebagai database, Adobe Dreamweaver sebagai editor script PHP, Adobe Photoshop sebagai editor grafis, XAMPP sebagai web server, Mozilla firefox sebagai browser.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan penulis dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

a. Studi *literature*

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan *literature*, *paper*, artikel, buku dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. *Interview*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses yaitu:

a. Rekayasa sistem dan pemodelan

Merupakan bagian terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan semua elemen yang dibutuhkan dalam perancangan sistem.

b. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek perancangan sistem mulai dari analisis perangkat lunak, analisis program dan model.

c. Desain

Tahap perancangan perangkat lunak yang dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan perangkat lunak dan mencakup perancangan arsitektur, perancangan modul aplikasi, dan perancangan antarmuka.

d. *Coding*

Dalam proses ini, hasil analisis dan desain sistem pada proses sebelumnya

diubah kedalam bahasa pemrograman yang dipakai.

e. Testing

Dalam tahap ini akan dilakukan pengujian untuk menguji apakah sistem yang telah dirancang dan diimplementasikan sudah sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan.

f. Pemeliharaan

Pemeliharaan dilakukan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada perangkat aplikasi, basis data, program maupun laporan tugas akhir.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, tugas akhir ini dibagi atas lima bab dan beberapa lampiran. Adapun kelima bab tersebut adalah :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, tinjauan pustaka serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan pengertian *e-commerce*, penjualan, internet, pengertian sistem informasi dan *website* serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang rancangan sistem yang akan dibuat yaitu berisikan sistem yang terpadu dengan *database*, rancangan tampilan *website*..

BAB 4 IMPLEMENTASI & PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang pengertian dan tujuan implementasi sistem serta penjabaran elemen-elemen sistem, baik dari segi *hardware*, *software* dan *brainware*. pengujian web tersebut.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang telah diperoleh penulis beserta saran dalam pembuatan tugas akhir penjualan *online aksesoris* peralatan futsal dan sepakbola dengan *web e-commerce* ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian *E-Commerce*

Menurut Candra Ahmadi dan Dadang Hermawan (2013) di dalam bukunya. *E-Commerce* dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi jejaring telekomunikasi (*telecommunication network*) untuk melakukan suatu transaksi bisnis, pertukaran informasi, dan menjaga hubungan dengan konsumen sebelum, selama, dan setelah proses pembelian. *E-Commerce* dibedakan dalam tiga kelompok, yaitu berdasarkan corak transaksinya, tingkat digitalisasinya, dan aplikasinya. Pertama *E-Commerce* berdasarkan aktivitas transaksi antara penjual dan pembeli (Orbeta 2002). Penjual dan pembeli bisa merupakan kelompok perusahaan bisnis (B2B: *Business to Business*), kelompok individual (B2C: *Business to Customer*), atau kelompok pemerintah (B2G: *Business to Government*). Kedua, *E-Commerce* di kelompokkan berdasarkan tingkat digitalisasinya, yaitu (a) organisasi melakukan bisnis cara lama/tanpa menggunakan internet (*brick and mortal*), (b) organisasi yang sudah menggunakan internet (website) tetapi masih melakukan bisnis secara fisik (*click and mortal*), (c) organisasi yang sudah melakukan aktivitas internet dan website sepenuhnya (*pure online* atau *dot.com*). ketiga, *E-Commerce* dikelompokkan dalam empat dimensi utama, yaitu (a) kelompok produsen, pemasok, konsumen, dan pemerintah, (b) nilai tambah (komunikasi, produksi, periklanan, distribusi selling, membeli, dan sebagainya), (c) aplikasi (e-mail, www, CRM/*Customer Relationship Management*, SRM/*Supplier Relationship Management*, dan (d) jejaring (internet, intranet, ekstranet, dan lainnya).

Definisi dari *E-Commerce* menurut Kalakota dan Whinston (1997) dapat ditinjau dalam perspektif berikut:

1. Dari perspektif komunikasi, *E-Commerce* adalah pengiriman barang, layanan, informasi, atau pembayaran melalui jaringan komputer atau melalui peralatan elektronik lainnya.
2. Dari perspektif proses bisnis, *E-Commerce* adalah aplikasi dari teknologi yang

menuju otomatisasi dari transaksi bisnis dan aliran kerja.

3. Dari perspektif layanan, *E-Commerce* merupakan suatu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen, dan manajemen untuk memangkas biaya layanan ketika meningkatkan kualitas barang dan meningkatkan kecepatan pengiriman.
4. Dari perspektif *online*, *E-Commerce* menyediakan kemampuan untuk membeli dan menjual barang ataupun informasi melalui Internet dan sarana online lainnya.

Tapi dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis mengambil pengertian *E-commerce* sebagai alat/cara modern untuk lebih memperkenalkan sebuah usaha kepada masyarakat melalui kecanggihan teknologi Internet.

2.2 Jenis - Jenis *E-commerce*

Jenis - jenis *E-Commerce* menurut Candra Ahmadi dan Dadang Hermawan (2013) di dalam bukunya di antaranya sebagai berikut :

1. *Collaborative Commerce (C-Commerce)*

Collaborative Commerce yaitu kerjasama secara elektronik antara rekan bisnis. Kerjasama ini biasanya terjadi antara rekan bisnis yang berada pada jalur penyediaan barang (*supply chain*).

2. *Business to Consumer (B2B)*

E-Commerce tipe ini meliputi transaksi antarorganisasi yang dilakukan di *electronic market*.

3. *Business to Consumers (B2C)*

Business to Consumers yaitu penjual adalah suatu organisasi dan pembeli adalah individu.

4. *Consumer to Business (C2B)*

Dalam C2B konsumen memberitahukan kebutuhan atas suatu produk atau jasa tertentu, dan para pemasok bersaing untuk menyediakan produk atau jasa tersebut ke konsumen.

5. *Customer to Customer (C2C)*

C2C yaitu konsumen menjual secara langsung ke konsumen lain atau mengiklankan jasa pribadi di internet. Dalam C2C seseorang menjual

produk atau jasa ke orang lain. Dapat juga disebut sebagai pelanggan ke pelanggan, yaitu orang yang menjual produk dan jasa ke satu sama lain.

2.3 Manfaat *E-Commerce*

Banyak manfaat dari penjualan secara *online* melalui media Internet, yaitu dengan adanya *e-commerce* suatu organisasi atau perusahaan dapat menjalankan bisnisnya untuk menjangkau seluruh Indonesia bahkan sampai ke luar negeri, beberapa manfaat *e-commerce* antara lain sebagai berikut :

1. Kemampuan grafis Internet mampu memperlihatkan produk apa adanya (natural) serta dapat membuat brosur berwarna dan menyebarkannya tanpa ongkos kirim.
2. Lebih aman membuka toko *online* dibanding membuka toko biasa.
3. Berjalan di dunia maya Internet tidak mengenal hari libur dan hari besar, semua transaksi bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.
4. Tanpa batas-batas wilayah dan waktu, sehingga memberikan jangkauan pemasaran yang luas dan tak terbatas oleh waktu.
5. *Revenue stream* (arus pendapatan) yang baru yang mungkin sulit atau tidak dapat diperoleh melalui cara konvensional.
6. Meningkatkan *market exposure* (pangsa pasar), dimana penggunaan *e-commerce* memungkinkan untuk meningkatkan pangsa pasar yang semula mempunyai pangsa pasar di dalam kota saja, dengan adanya *e-commerce* maka pangsa pasar menjangkau luar kota.
7. Menurunkan biaya operasi (*operating cost*). Penggunaan teknologi Internet memungkinkan kita untuk melakukan kegiatan perdagangan selama 24 jam sehari, 7 hari seminggu, akan tetapi tidak terpengaruh terhadap biaya yang dikeluarkan untuk biaya lembur karyawan atau pegawai, karena segala sesuatunya dikerjakan oleh komputer yang tidak membutuhkan operator untuk menjalankan proses perdagangan, cukup hanya dengan penggunaan *software* tertentu maka semua aktivitas dalam transaksi perdagangan dapat dilakukan.

2.4 Model Bisnis E-Commerce

Model bisnis e-commerce menurut Candra Ahmadi dan Dadang Hermawan merupakan metode melakukan usaha yang dapat menghasilkan pendapatan bagi perusahaan untuk menjamin kelangsungan hidupnya. Terdiri dari 8 model e-commerce.

1. Brokerage adalah membawa pembeli dan penjual pada suatu tempat yang sama dan menjadi fasilitator transaksi.
2. Advertising adalah merupakan pengembangan dari model broadcasting (penyiaran) tradisional dan model penghasilannya terutama dari biaya pemasangan banner.
3. Infomediary adalah data mengenai pembeli dan kebiasaan membeli mereka sangat penting. Data tersebut digunakan sebagai bahan analisis. Dan hasil analisis tersebut di jual ke pihak ketiga yang memerlukan.
4. Merchant adalah model bisnis ini merupakan bentuk elektronik dari penjualan barang secara grosir maupun eceran (*retail*). Penjualan bias melalui harga yang ada maupun lelang.
5. Manufaktur adalah suatu cabang industri yang mengaplikasikan mesin, peralatan, tenaga kerja, dan suatu medium proses untuk mengubah bahan mentah menjadi barang jadi untuk di jual, contohnya website *brick and mortar*.
6. Afiliasi adalah model bisnis yang memungkinkan afiliasi antarsitus web e-commerce untuk melakukan promosi/penjualan di internet.
7. Komunitas adalah berbasiskan kepuasan pengunjung situs, pada beberapa kasus pengunjung merupakan penyumbang isi dan pendapatan dari situs web tersebut.
8. Subscription adalah pengunjung membayarkan sejumlah uang pada saat akan mengakses situs tersebut. Isi situs tersebut merupakan informasi yang bernilai tinggi. Contohnya adalah situs web untuk payment gateway kartu kredit.

2.5 Konsep Dasar Internet

Konsep dasar internet yang di jelaskan terdiri dari sejarah internet dan pengertian internet.

2.5.1 Sejarah Internet

Sejarah internet menurut Candra Ahmadi dan Dadang Hermawan (2013) dalam bukunya. Pada awalnya, internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh departemen pertahanan amerika serikat di tahun 1969, melalui proyek ARPA yang disebut ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*). Tujuan awal dibangunnya proyek itu adalah untuk keperluan militer.

Pada saat itu departemen pertahanan amerika serikat (*US Department Of Defense*) membuat sistem jaringan komputer yang tersebar dengan menghubungkan komputer di daerah – daerah vital untuk mengatasi masalah bila terjadi serangan nuklir dan untuk menghindari terjadinya informasi terpusat, yang apabila terjadi perang dapat mudah dihancurkan.

2.5.2 Pengertian Internet

Menurut Syafrizal dan Melwin (2005) dalam bukunya. *Internet* berasal dari kata *Interconnected Netwoking* yang merupakan sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer diseluruh dunia. Secara harfiah, *internet* adalah rangkaian komputer yang terhubung kebeberapa jaringan lain.

2.6 Konsep Dasar Web

Konsep dasar web terdiri dari pengertian web, pemrograman web, client side scripting, HTML, server side scripting, web server dan web browser, database server. Penjelasannya dapat dilihat di bawah ini :

2.6.1 Pengertian Web

Menurut Candra Ahmadi dan Dadang Hermawan (2013) dalam bukunya. Web adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa di akses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Ada juga yang menyatakan bahwa web adalah salah satu alat komunikasi *online* yang menggunakan media internet dalam pendistribusiannya.

2.6.2 Pemrograman Web

Menurut Bimo Sunarfrihantono,ST (2002-2003) dalam bukunya. Pemrograman merupakan suatu metode untuk membuat aplikasi menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman adalah bahasa yang dimengerti oleh

komputer untuk mengolah sesuatu, yang berasal dari *input user*.

2.6.3 Client Side Scripting

Cara kerja pada sisi client, script yang dibuat akan dijalankan pada komputer client (user) lalu ditampilkan hasilnya pada browser. Kelebihannya akses akan menjadi cepat. Kerugiannya tingkat keamanan sangat rendah.

2.6.4 HTML (Hyper Text Markup Language)

HTML adalah singkatan dari Hyper Text Markup Language yang merupakan bahasa pemrograman Client Side Scripting yang digunakan untuk membuat dokumen web yang akan diletakkan pada world wide web menggunakan Hypertext. Dokumen web biasanya berisi sejumlah teks, gambar dan suara.

2.6.5 Server Side Scripting

Cara kerja script pada sisi server, script akan dijalankan pada computer server, kemudian server akan mengirimkan hasilnya pada computer client dan client hanya bisa menampilkan isinya.

PHP (PHP: Hypertext Preprocessor)

Bunafit Nugroho (2008) dalam bukunya. *PHP(Hypertext Preprocessor)* adalah bahasa yang hanya dapat berjalan pada server dan hasilnya dapat ditampilkan pada client. PHP adalah produk open source yang dapat digunakan secara gratis tanpa harus membayar untuk menggunakannya.

2.6.6 Web Server Dan Web Browser

Web server merupakan software yang memberikan layanan data yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan browser web dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML. Komputer bisa dikatakan sebagai web server jika komputer tersebut memiliki suatu program server yang disebut *Personal Web server(PWS)*. PWS ini berfungsi agar halaman web yang ada didalam sebuah computer server dapat dipanggil oleh computer client.

Web browser merupakan client yang mengirim permintaan melalui jaringan kerja pada web server. Dan program seperti Netscape, Internet Explorer, Opera, firefox atau lainnya bahwa merupakan web browser yang banyak dipakai.

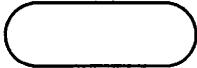
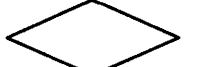
2.6.7 Database Server

Database server merupakan database yang berada diserver yang berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan data-data yang diperlukan leh user. Jadi semua data-data terpusat disini. Database yang digunakan untuk membuat website ini adalah MySQL (My Structure Query Language).

2.7 Flowchart

Flowchart atau diagram alir merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing masing langkah tersebut menggunakan tanda panah. Diagram ini bisa memberi solusi selangkah demi selangkah untuk penyelesaian masalah yang ada di dalam proses atau algoritma tersebut. Tabel arti lambang flowchart dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2.1 Arti Lambang-lambang Flowchart

No.	Simbol	Fungsi
1		Terminator, untuk memulai dan mengakhiri suatu program.
2		Process, suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh computer.
3		Data, untuk memasukkan data maupun menunjukkan hasil dari suatu proses.
4		Decision, suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan
5		Preparation, suatu simbol untuk menyediakan tempat – tempat pengolahan data dalam storage.
6		Connector, suatu simbol untuk dan keluarnya suatu prosedur pada lembar kertas yang sama.
7		Arus atau flow, suatu prosedur yang dapat dilakukan dari atas ke bawah, bawah ke atas, dari kiri ke kanan atau kanan ke kiri.
8		Off- page connector, suatu simbol untuk masuk dan keluarnya prosedur pada lembar kertas yang lain.
9		Document, suatu simbol untuk data yang berbentuk informasi.

2.8 Konsep Dasar Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah cara mempresentasikan proses model, yaitu bagaimana mengilustrasikan aktivitas-aktivitas yang dilakukan dan bagaimana data berpindah diantara aktivitas-aktivitas itu. Simbol – simbol data flow diagram dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Simbol – Simbol Data Flow Diagram

No	Simbol	Fungsi
1		Eksternal entity merupakan kesatuan diluar lingkungan sistem yang dapat berupa seseorang, organisasi yang dapat mengirimkan data atau menerima system
2		Arus data merupakan tempat mengalirnya informasi menunjukkan arus data berupa sistem
3		Proses merupakan pengolahan data atau aliran data masuk menjadi data aliran keluar
4		Penyimpanan data merupakan tempat penyimpanan data yang ada didalam sistem.

2.9 Software-software Yang Digunakan

Software – software yang digunakan dapat dilihat di bawah ini :

2.9.1 MySQL

Bunafit Nugroho (2008) di dalam bukunya. MySQL (*My Structured Query Language*) adalah sebuah program pembuat dan pengelola database atau yang sering di sebut dengan DBMS (*DataBase Management System*). Atau MySQL adalah program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *multi user* (banyak pengguna).

2.9.2 Adobe Dreamweaver

Bunafit Nugroho (2008) di dalam bukunya. Adobe Dreamweaver adalah suatu bentuk program editor web yang dibuat oleh Macromedia dengan alamat Web Site www.macromedia.com. Sebagai editor, dreamweaver mempunyai sifat yang WYSIWYG dibaca (wai-si-wig) yang artinya apa yang kita lihat pada halaman desain, maka semuanya itu akan kita peroleh pada browser.

2.9.3 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak komersial yang digunakan sebagai

editor citra yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini dibuat dan dikembangkan oleh Adobe Systems.

2.9.4 XAMPP

Bunafit Nugroho (2008) di dalam bukunya. XAMPP merupakan paket PHP yang berbasis open source yang dikembangkan oleh sebuah komunitas open source. Informasinya dapat diperoleh pada alamat <http://www.apachefriends.org>.

2.9.5 Mozilla Firefox

Mozilla Firefox adalah web browser sifatnya gratis dan open source, dikembangkan untuk Microsoft Windows, OS X, dan Linux.

2.10 Sistem Pembayaran *E-Commerce*

Untuk saat ini sistem transaksi di *e-commerce* bisa dibilang sudah lengkap dan terbilang aman untuk melakukan transaksi. Karena dengan adanya keamanan ini pelanggan dapat tertarik untuk melakukan transaksi secara *online* di Internet. Beberapa model pembayaran *online* di Internet untuk saat ini yang masih sering digunakan sebagai berikut :

2.10.1 Internet Banking

Internet banking adalah pemanfaatan teknologi internet, sebagai media untuk melakukan transaksi yang berhubungan dengan transaksi perbankan. Kegiatan ini menggunakan jaringan internet, sebagai perantara atau penghubung antara nasabah bank dan pihak bank. Selain itu, bentuk transaksi yang dilakukan pun bersifat maya, atau tanpa memerlukan proses tatap muka antara nasabah dan petugas bank yang bersangkutan.

Dari pengertian internet banking diatas, maka sedikit dapat ditambahkan bahwa internet banking merupakan sebuah proses transaksi perbankan yang sudah berubah dari yang bersifat konvensional menjadi digital. Transaksi konvensional adalah sebuah transaksi yang memerlukan interaksi secara langsung antara nasabah dan petugas bank.

Jika dengan melakukan transaksi bank secara konvensional dibutuhkan adanya kontak fisik antara pihak bank dengan nasabah, maka ketika menggunakan transaksi digital hal tersebut sudah tidak berlaku lagi. Untuk melakukan transaksi bank secara digital, maka aksi komunikasi yang terjalin hanya melalui komunikasi tertulis dengan perantara internet.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa Sistem

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi saat ini serta untuk meningkatkan efesiensi kerja dan waktu, maka masih banyak sistem yang ada saat ini yang masih manual, yang harus diganti dengan sistem yang lebih baik lagi, yaitu dengan membangun sistem yang terkomputerisasi atau *online*. Untuk memulai membangun suatu *program* mengenai Perancangan *e-commerce*, maka penulis terlebih dahulu merencanakan alur kerja berdasarkan kebutuhan dari *user* yang akan menggunakan aplikasi basis data ini. Perancangan *web e-commerce* ini diperbuat atas dasar kebutuhan masyarakat yang menginginkan cara berbelanja secara online, sehingga dapat menghemat waktu, Berdasarkan pengamatan penulis mengenai analisis sistem yang berjalan pada *e-commerce* ini adalah masih ditemui kendala diantaranya yaitu, masih terdapat informasi berita tentang penjualan yang dilakukan secara manual, yakni dari mulut kemulut dan dari brosur-brosur yang di tempelkan pada papan pengumuman, tingkat akurasi yang rendah, dan data yang tidak dapat cepat diupdate. Mengetahui kendala yang ada, maka penulis mencoba merancang sebuah *e-commerce* untuk mempermudah masyarakat.

3.2 Perancangan

Perancangan merupakan proses yang dilakukan oleh perancang sistem untuk mengerjakan spesifikasi sistem, membuat keputusan tentang bagaimana komponen sistem diaktualisasikan. Proses ini menyangkut tujuan sistem tersebut, *audience*, objek dan informasi *domain*. Perancangan yang baik harus mengetahui bagaimana mendapatkan efek yang dibutuhkan oleh spesifikasi tersebut dengan cara paling fleksibel, efesien dan elegan.

Dalam hal ini, sistem yang akan dibuat adalah dengan menggunakan *PHP* sebagai bahasa pemrogramannya dan *MySQL* sebagai *database* nya. Adapun *spesifikasi* serta target terhadap sistem yang akan dibuat yaitu:

1. Perancangan yang akan dibuat yaitu "*Perancangan e-commerce pada penjualan aksesoris peralatan futsal dan sepakbola*" yang menyediakan

informasi-informasi tentang cara pembelian, produk dan proses transaksi.

2. Target yang ingin dicapai dalam perancangan *e-commerce* ini adalah diharapkan pengunjung mendapatkan segala informasi mengenai produk dengan spesifikasi terbaru, sehingga memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi dan diharapkan pula dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat luas.

3.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem yang digunakan dalam website ini adalah kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional :

3.3.1 Kebutuhan Fungsional

Jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga berisi informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan sistem. Seperti data admin, data modul, data menu utama, data sub menu, data profil, data selamat datang, data cara pembelian, data kategori produk, data produk, order masuk, data testimonial, data pesan masuk, data propinsi, data kota/ongkos kirim, data jasa pengiriman, data paket pengiriman, laporan transaksi, ganti header, data *customer online*, data rekening bank, data link terkait, dan data katalog.

3.3.2 Kebutuhan Nonfungsional

Kebutuhan nonfungsional adalah tipe kebutuhan yang berisi properti perilaku yang dimiliki oleh sistem. Spesifikasi hardware dan software yang dibutuhkan untuk membuat sistem informasi berbasis website.

3.4 Diagram Alir Data

Data Flow Diagram (DFD) merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram alir data adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan. Pada tahap analisa, penanganan notasi simbol lingkaran dan anak panah menggambarkan arus data dalam perancangan sistem sangat membantu dalam komunikasi sengan pemakaian sistem menggunakan notasi-notasi untuk

menggambarkan arus dari data sistem. Berikut ini adalah gambar DFD level 0 dan DFD level 1 yang merupakan perincian dari diagram konteks.

Disamping itu DFD adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.

DFD juga merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program. Adapun *Data Flow Diagram* (DFD) yang penulis ajukan yaitu; DFD level 0 dapat dilihat pada gambar 3.1 dan DFD level 1 dapat dilihat pada gambar 3.2.

3.4.1 DFD level 0

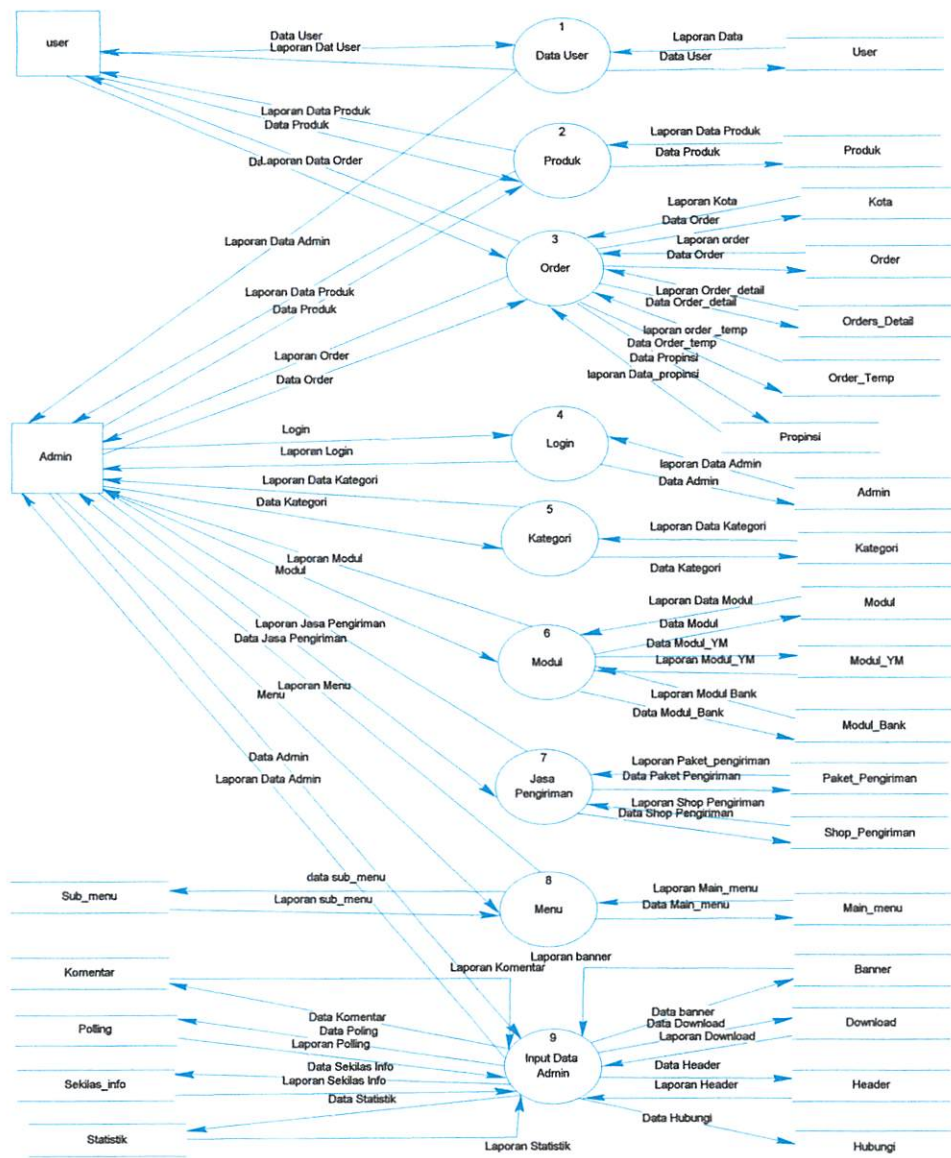
Menjelaskan tentang alur dari pengguna/pembeli dengan admin *website*, dimana disini menggambarkan kegiatan pengguna dan admin *website*. DFD level 0 dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 DFD Level 0

3.4.2 DFD level 1

Menjelaskan tentang aktivitas admin dan user. Proses yang dilakukan oleh admin mulai dari mengolah data halaman administrator dan user melakukan proses terhadap halaman web. DFD level 1 dapat dilihat pada gambar 3.2



3.2 Gambar DFD Level 1

3.5 Analisis (analysis)

Analisis yang digunakan pada *web engineering*, yaitu :

3.5.1 Analisis Isi Informasi

Mengidentifikasi isi yang akan ditampilkan pada aplikasi berbasis *e-commerce* ini. Selama ini pelanggan hanya tahu mengenai informasi mengenai tentang produk yang dijual melalui mulut ke mulut saja. Sehingga pelanggan tidak mengetahui informasi secara jelas tentang produk yang dijual secara detail. Disamping itu untuk melakukan pembelian pelanggan juga harus datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi.

Berdasarkan masalah diatas maka penulis berinisiatif membuat sebuah web *e-commerce* untuk membantu penjualan *aksesoris* peralatan futsal dan sepakbola sehingga diharapkan dapat mempermudah para pelanggan dalam mencari sebuah *aksesoris* peralatan yang diinginkan.

3.6 Basis Data (Database)

Database adalah kumpulan dari data yang berhubungan antara yang satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Database merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem komputerisasi, karena database merupakan kumpulan dari beberapa file, dalam hal ini file-file tersebut dikelompokan secara terstruktur dalam beberapa table sesuai dengan informasi yang terkandung di dalamnya. Berikut ini rancangan table yang penulis gunakan dalam membangun *web e-commerce* :

3.6.1 Tabel Admin.

Tabel admin adalah tabel yang berisi informasi admin. Dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Username	Varchar	50
Password	Varchar	50
Nama_lengkap	Varchar	100
Email	Varchar	100
No_Telp	Varchar	20
Level	Varchar	20
Blokir	Enum	'Y', 'N'

3.6.2 Tabel Kategori

Tabel Kategori adalah berisi data – data dari kategori barang. Tabel kategori dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Tabel Kategori

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_Kategori	Int	11
Nama_Kategori	Varchar	100
Kategori_Seo	Varchar	100

3.6.3 Tabel Produk

Tabel Produk terdiri dari produk – produk barang yang dijual. Tabel produk dapat dilihat pada 3.3

Tabel 3.3 Tabel Produk

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id Produk	Int	11
Id Kategori	Int	5
Nama Produk	Varchar	100
Produk_Seo	Varchar	100
Deskripsi	Text	-
Harga	Int	20
Stok	Int	5
Berat	Decimal	(5,2)
Tgl_Masuk	Date	-
Gambar	Varchar	100
Dibeli	Int	5
Diskon	Int	5

3.6.4 Tabel Kota

Tabel kota adalah berisikan data – data kota. Tabel kota dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Tabel Kota

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id Kota	Int	11
Id Perusahaan	Int	10
Nama Kota	Varchar	100
Id Propinsi	Int	11
Id Paket Pengiriman	Int	11
Ongkos Kirim	Int	10

3.6.5 Tabel Orders

Tabel orders memuat data – data yang berhubungan dengan pembeli baik dari nama, alamat, telepon, email, dan lain – lain. Tabel order dapat dilihat pada tabel 3.5

Tabel 3.5 Tabel Orders

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id Orders	Int	11
Nama Kustomer	Varchar	100
Alamat	Text	100
Telepon	Varchar	20

Email	Varchar	50
Status_Order	Varchar	50
Tgl_Order	Date	-
Jam_Order	Time	-
Id_Kota	Int	3
Gambar	Varchar	500

3.6.6 Tabel Order Detail

Tabel order detail berkaitan dengan tabel orders menjelaskan banyaknya produk yang masih ada. Tabel order detail dapat dilihat pada tabel 3.6

Table 3.6 Tabel Order_detail

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_Orders	Int	5
Id_Produk	Int	5
Jumlah	Int	5

3.6.7 Tabel Order_Temp

Tabel order temp adalah tabel yang ada hubungannya dngan keranjang belanja. Tabel order_temp dapat dilihat pada tabel 3.7

Table 3.7 Tabel Order_Temp

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_Orders_Temp	Int	11
Id_Produk	Int	5
Id_Session	Varchar	100
Jumlah	Int	5
Tgl_Order_Temp	Date	-
Jam_Order_temp	Time	-
Stok_Temp	Int	5

3.6.8 Tabel Propinsi

Tabel propinsi berisikan data – data dari propinsi dan terdapat 33 propinsi yang ada dalam tabel ini. tabel propinsi dapat dilihat pada tabel 3.8

Table 3.8 Tabel Propinsi

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_propinsi	Int	11
nama_propinsi	Varchar	500

3.6.9 Tabel Paket Pengiriman

Tabel paket pengiriman menggunakan paket pengiriman oke dan regular dari JNE. Tabel paket pengiriman dapat dilihat pada tabel 3.9

Tabel 3.9 Paket Pengiriman

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_paket_pengiriman	Int	11
Id_perusahaan	Int	11
Nama_paket_pengiriman	Varchar	100

3.6.10 Tabel Shop Pengiriman

Tabel shop pengiriman yang digunakan adalah jasa pengiriman JNE. Tabel shop pengiriman dapat dilihat pada tabel 3.10

Table 3.10 Tabel Shop Pengiriman

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_perusahaan	Int	11
Nama_perusahaan	Varchar	100
Gambar	Varchar	100

3.6.11 Tabel Sub Menu

Tabel sub menu berisikan data – data dari sub menu. Tabel sub menu dapat dilihat pada tabel 3.11

Tabel 3.11 Tabel Sub Menu

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_sub	Int	11
Nama_sub	Varchar	50
Link_sub	Varchar	100
Id_main	Int	5

3.6.12 Tabel Main Menu

Tabel main menu adalah tabel yang memuat data menu utama. Tabel main menu dapat dilihat pada tabel 3.12

Tabel 3.12 Tabel Main Menu

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_main	Int	11
Nama_menu	Varchar	50
Link	Varchar	100
Aktif	Enum	'Y','N'

3.6.13 Tabel Polling

Tabel polling digunakan untuk mengetahui *polling* dari web. Tabel rating dapat dilihat pada tabel 3.13

Tabel 3.13 Tabel Polling

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_polling	Int	11
Pilihan	Varchar	100
Status	Varchar	20
Rating	Int	5
Aktif	Enum	'Y'.'N'

3.6.14 Tabel Header

Tabel header berisikan data gambar yang ditampilkan di halaman utama. Tabel header dapat dilihat pada tabel 3.14

Tabel 3.14 Tabel Header

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_header	Int	11
Judul	Varchar	100
url	Varchar	100
Gambar	Varchar	100
Tgl_posting	Date	-
Aktif	Enum	'Y'.'N'

3.6.15 Tabel Sekilas Info

Tabel sekilas info adalah memberikan info dari produk barang. Tabel sekilas info dapat dilihat pada tabel 3.15

Tabel 3.15 Tabel Sekilas Info

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_sekilas	Int	11
Info	Varchar	100
Tgl_posting	Date	-
Gambar	Varchar	100

3.6.16 Tabel Banner

Tabel banner memasukkan gambar – gambar dari link yang terkait. Tabel banner dapat dilihat pada tabel 3.16

Tabel 3.16 Tabel Banner

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_banner	Int	11
Judul	Varchar	100
Url	Varchar	100
Gambar	Varchar	100
Tgl_posting	Date	-

3.6.17 Tabel Download

Tabel download adalah digunakan untuk memasukkan data katalog. Tabel download dapat dilihat pada tabel 3.17

Tabel 3.17 Tabel Download

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_download	Int	11
Judul	Varchar	100
Nama_file	Varchar	100
Tgl_posting	Date	-
hits	Int	3

3.6.18 Tabel Komentar

Tabel komentar adalah tabel yang berisikan pesan dari pembeli. Tabel komentar dapat dilihat pada tabel 3.18

Tabel 3.18 Tabel Komentar

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_komentar	Int	11
Id_berita	Int	5
Nama_komentar	Varchar	100
url	Varchar	100
Isi_komentar	Text	-
Tgl	Date	-
Jam_komentar	Time	-
Aktif	Enum	'Y','N'

3.6.19 Tabel Hubungi

Tabel hubungi ini terletak pada menu hubungi kami dan meninggalkan pesan secara online. Tabel hubungi dapat dilihat pada tabel 3.19

Tabel 3.19 Tabel Hubungi

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_hubungi	Int	11

Nama	Varchar	50
Email	Varchar	100
Subjek	Varchar	100
Pesan	Text	-
Tanggal	Date	-

3.6.20 Tabel Modul

Tabel modul adalah data – data dari modul yang mempunyai fungsi masing – masing dari setiap modul. Tabel modul dapat dilihat pada tabel 3.20

Tabel 3.20 Tabel Modul

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_modul	Int	11
Nama_modul	Varchar	50
Link	Varchar	100
Static_content	Text	-
Gambar	Varchar	100
Status	Enum	-
Aktif	Enum	‘Y’, ‘N’
Urutan	Int	5

3.6.21 Tabel Mod_bank

Tabel modul bank adalah data dari bank pemilik toko yang digunakan adalah bank BNI. Tabel modul bank dapat dilihat pada tabel 3.21

Tabel 3.21 Tabel Mod Bank

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id_bank	Int	11
Nama_bank	Varchar	100
No_rekening	Varchar	100
Pemilik	Varchar	100
Gambar	Varchar	100

3.6.22 Tabel Mod_ym

Tabel modul YM adalah tabel dari pelayanan secara online. Tabel ym dapat dilihat pada 3.22

Tabel 3.22 Tabel Mod YM

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Id	Int	11
Nama	Varchar	255
Username	Varchar	50

3.6.23 Tabel Statistik

Tabel statistik adalah tabel yang memberikan statistic dari web ini. tabel statistik dapat dilihat pada tabel 3.23

Tabel 3.23 Tabel Statistik

Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Ip	Varchar	20
Tanggal	Date	-
Hits	Int	10
Online	Varchar	255

3.6.24 Tabel Users

Tabel users adalah tabel yang memuat data – data dari user. Tabel user dapat dilihat pada tabel 3.24

Tabel 3.24 Tabel Users

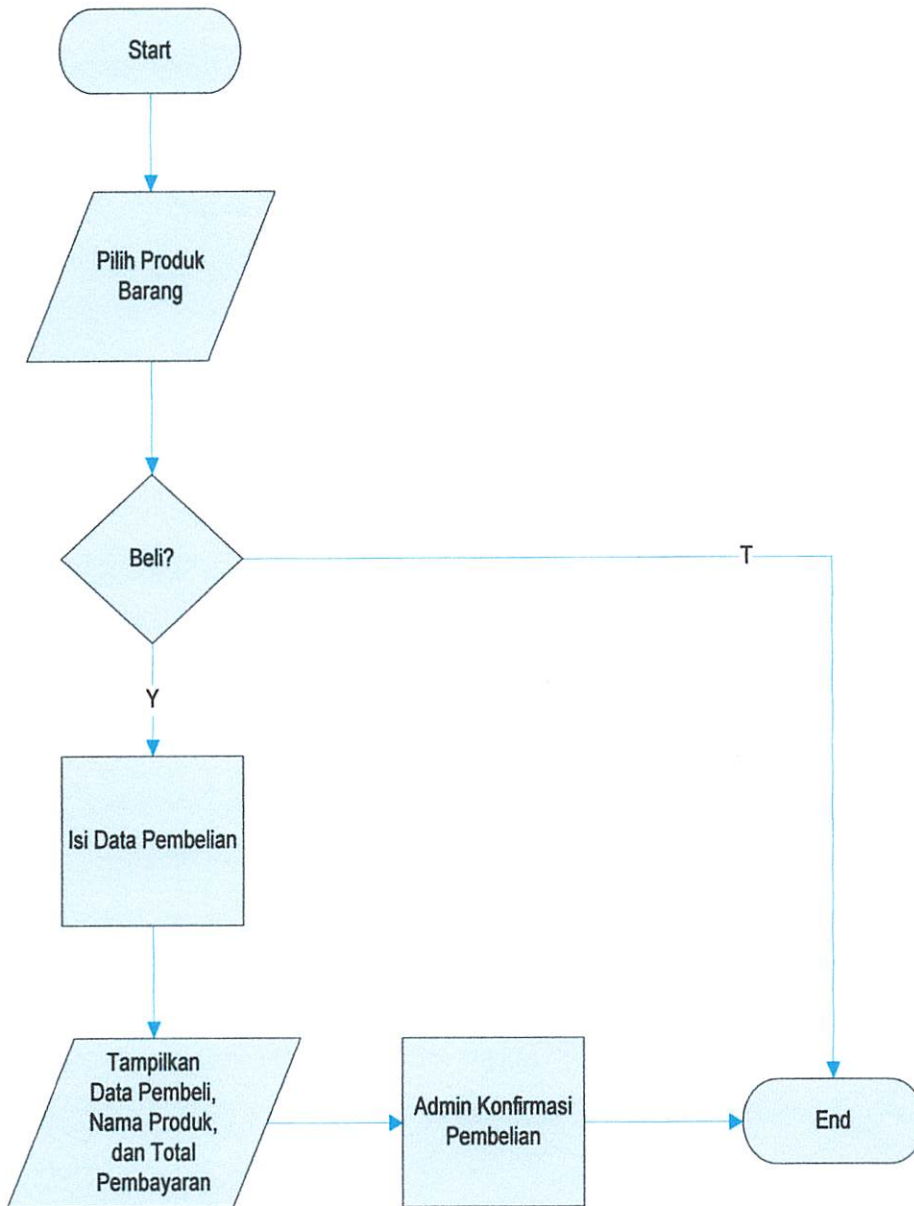
Nama Field	Tipe Data	Lebar Data
Username	Varchar	50
Password1	Varchar	50
Password	Varchar	50
Nama_lengkap	Varchar	50
Email	Varchar	100
Aktivasi	Int	6
Cek_aktivasi	Int	6
No_telp	Varchar	20
Level	Varchar	20
Blokir	Enum	'Y','N'
Id_session	Varchar	100

3. 7 Flowchart

Flowchart adalah sekumpulan simbol-simbol yang menunjukan atau menggambarkan rangkaian kegiatan-kegiatan program dari awal hingga akhir, jadi *flowchart* juga dapat digunakan untuk menggambarkan urutan langkah-langkah pekerjaan dalam suatu *algoritma*.

3.7.1 Flowhart Utama

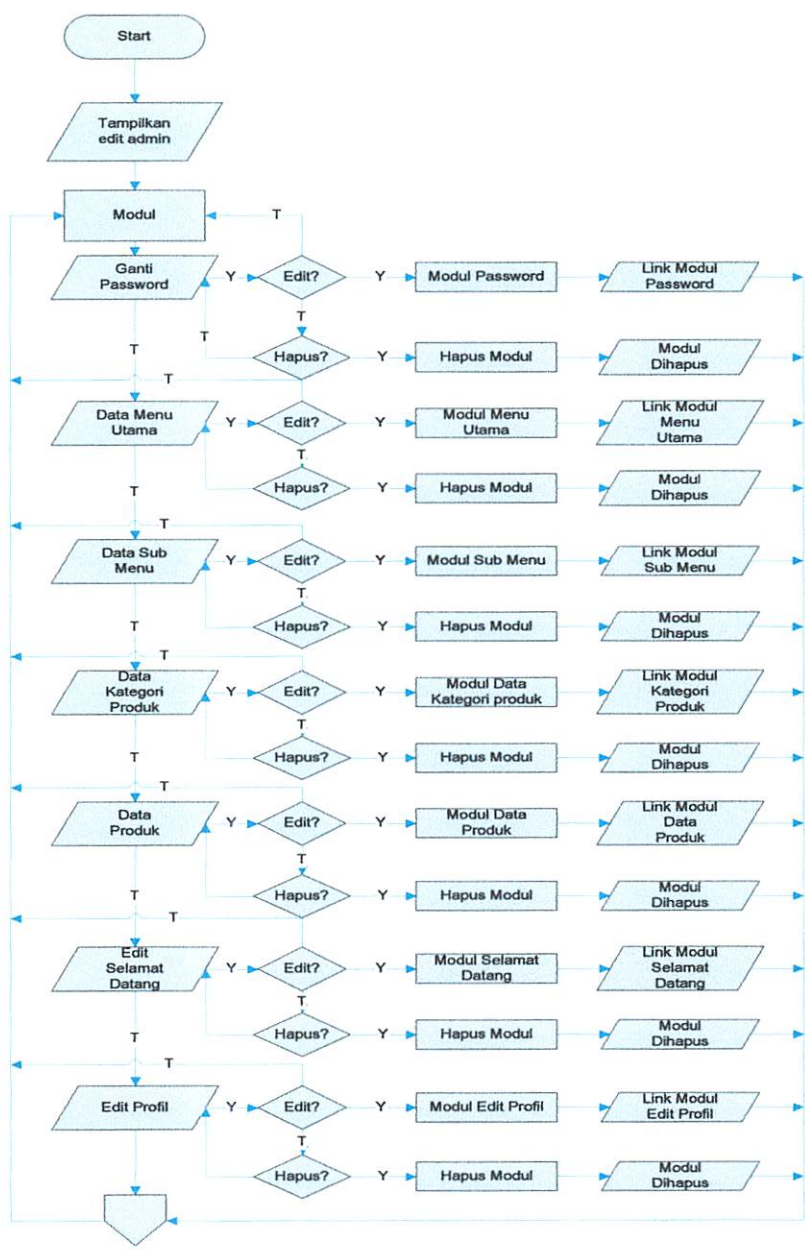
Flowchart ini menggambarkan website penjualan berbasis *E-Commerce* dapat dilihat pada gambar 3.3

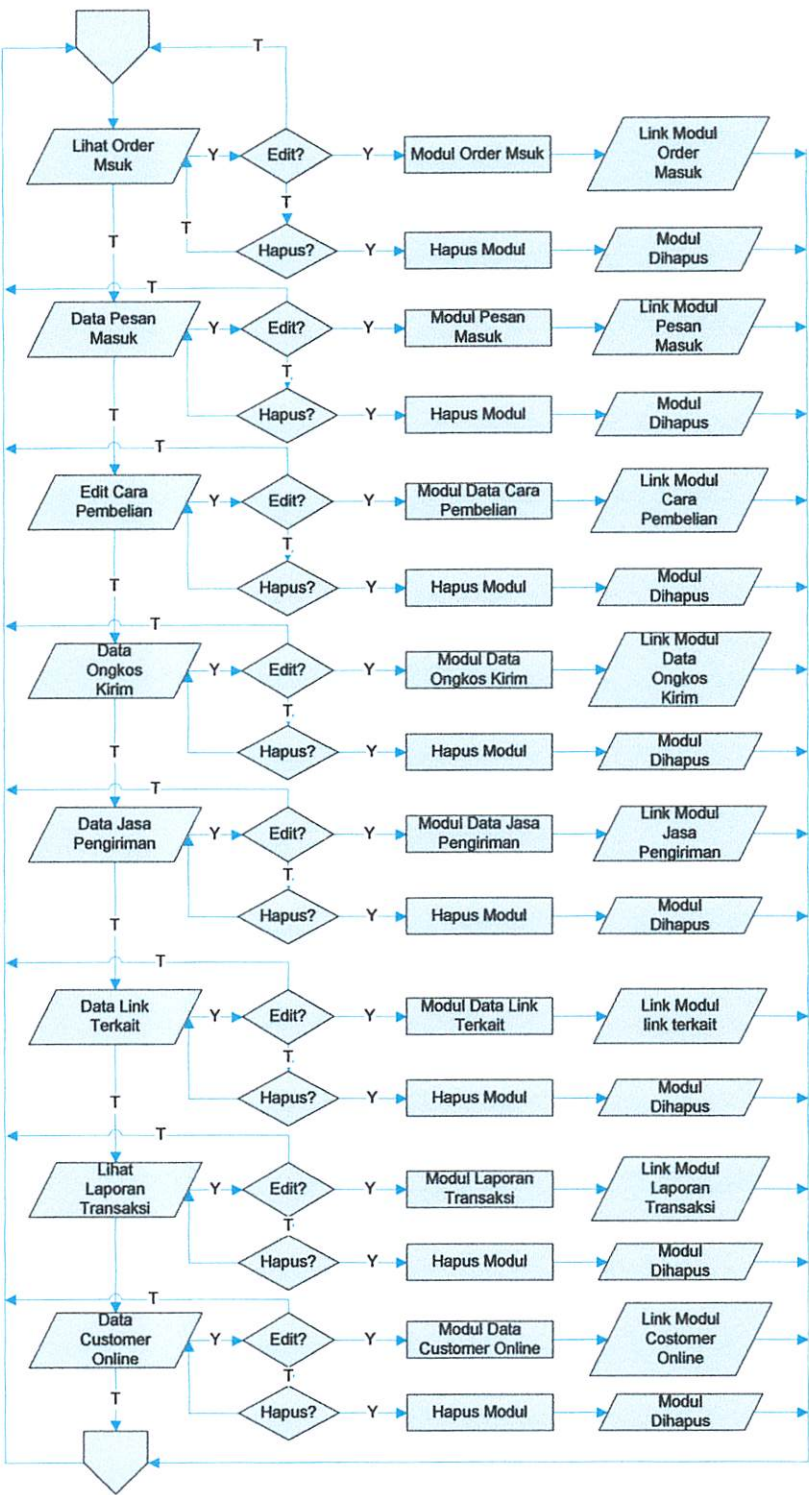


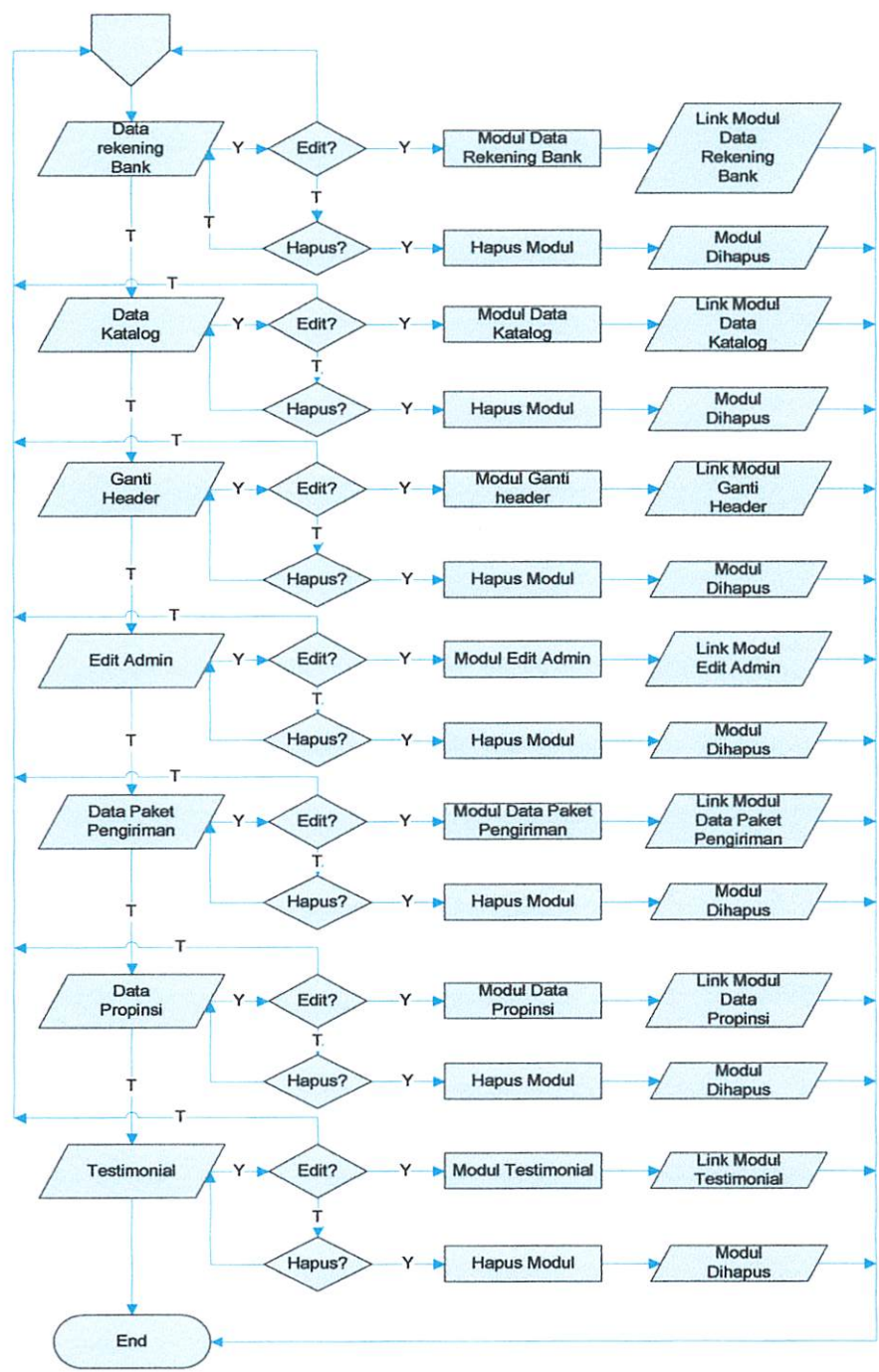
Gambar 3.3 Flowchart Utama

3.7.2 Flowhart Modul

Flowchart modul adalah flowchart yang menggambarkan sistem fungsi – fungsi dalam web untuk mengatur web. Gambar flowchart modul dapat dilihat pada gambar 3.4



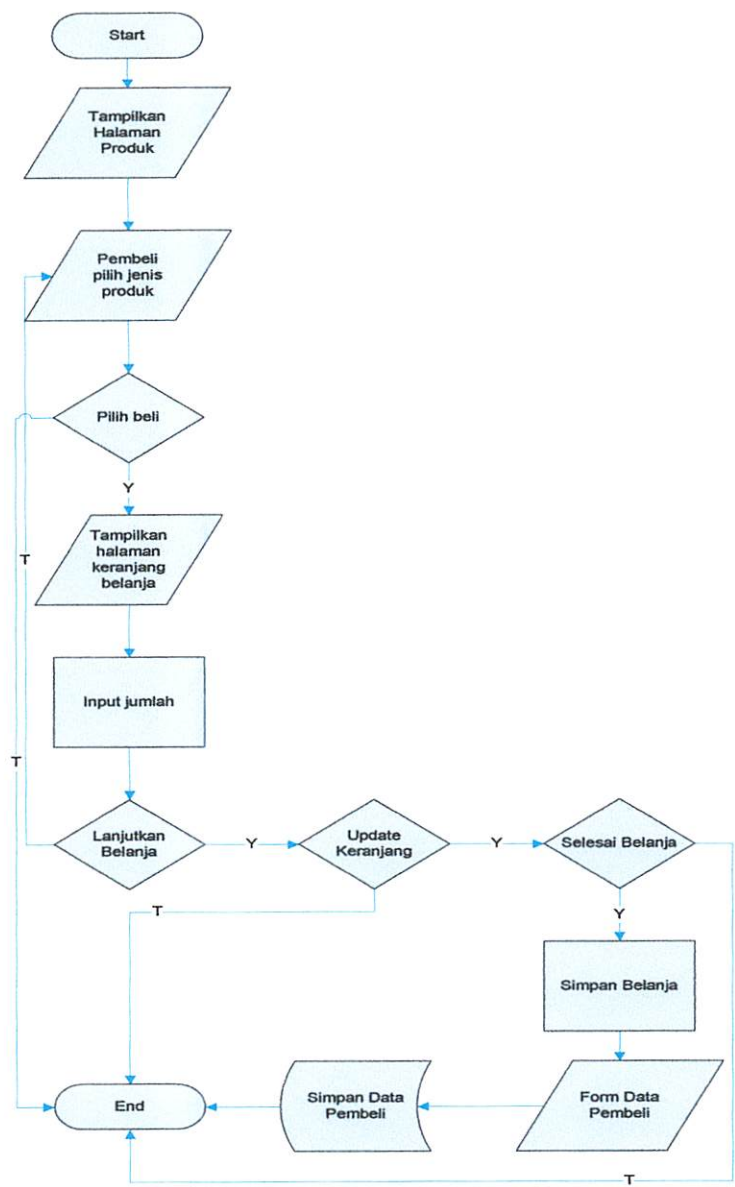




Gambar 3.4 Flowchart Modul

3.7.3 Flowhart Pemesanan Produk (Web)

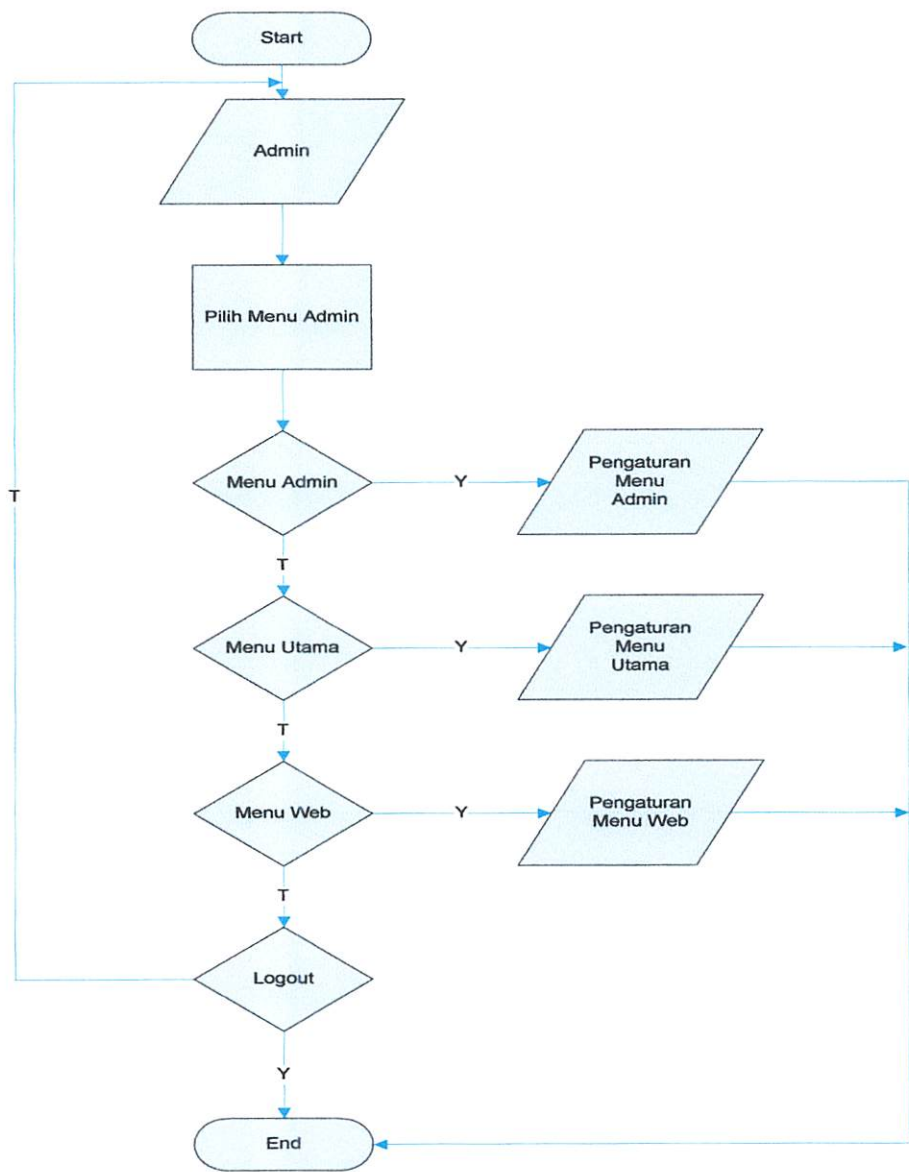
Flowchart pemesanan produk menjelaskan alur dari sistem pemesanan produk agar lebih mudah dimengerti. Flowchart pemesan produk dapat dilihat pada gambar 3.5



Gambar 3.5 Flowchart Pemesanan Produk

3.7.4 Flowchart Menu Utama (Admin)

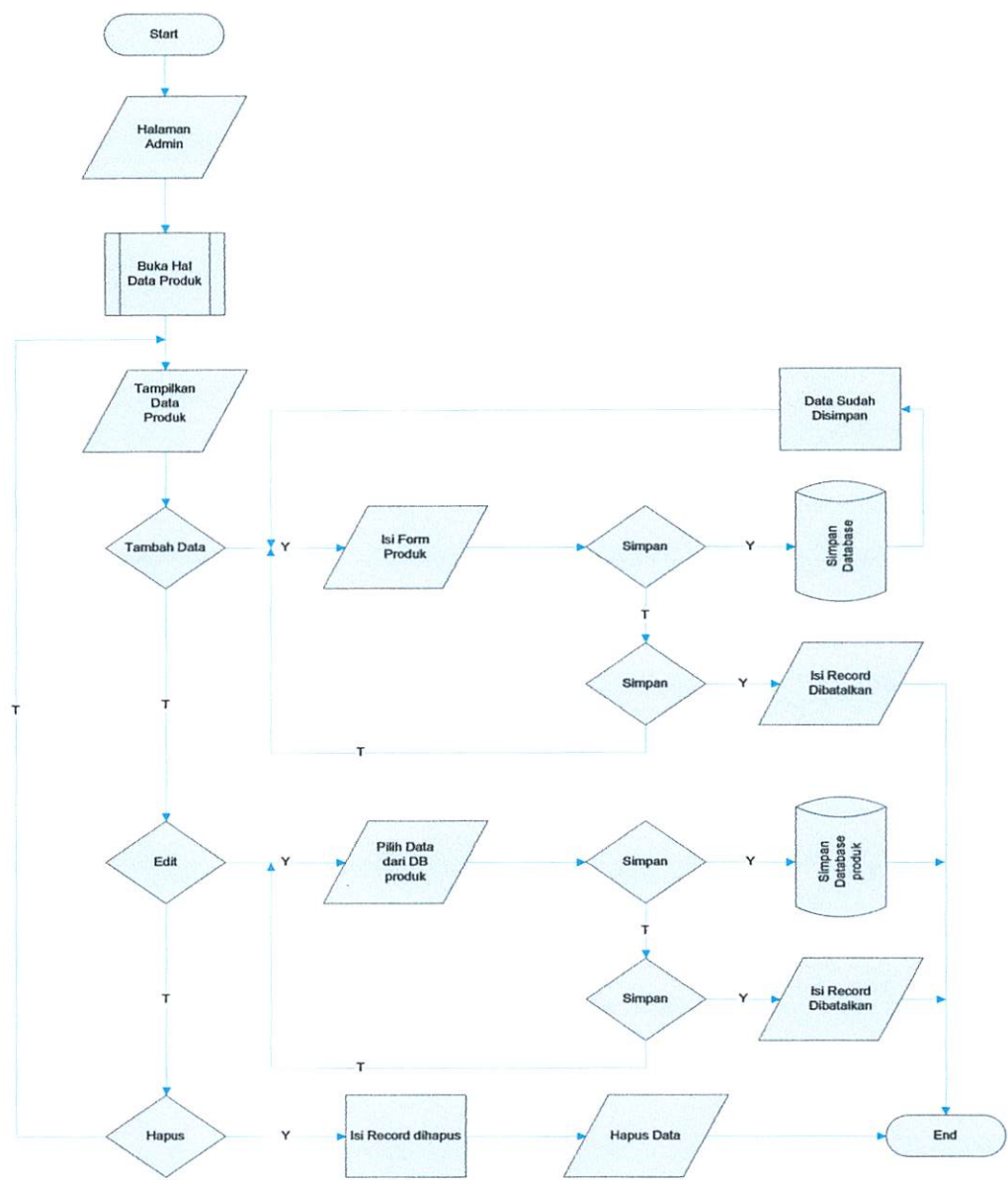
Flowchart menu utama adalah menggambarkan alur dari menu *admin*.
Flowchart menu utama dapat dilihat pada gambar 3.6



Gambar 3.6 Flowchart Menu Utama Admin

3.7.5 Flowchart Produk (Admin)

Flowchart ini menggambarkan tentang mengatur produk yang dilakukan oleh admin. Flowchart produk dapat dilihat pada gambar 3.7



Gambar 3.7 Flowchart Produk Admin

3.8 Desain Tampilan Web

Desain tampilan *website* dibagi menjadi dua bagian yaitu halaman web dan halaman administrator. Halaman web memberikan informasi kepada pembeli/pengunjung. Sedangkan halaman administrator untuk admin mengelola web.

3.8.1 Rancangan Halaman Web.

Halaman web adalah halaman untuk memberikan informasi kepada pembeli/pengunjung yang bisa diakses oleh siapa saja. Terdiri dari halaman *home*, halaman *profil*, halaman semua produk, halaman keranjang, halaman cara pembelian, halama *download*, halaman hubungi kami, dan halaman *Testimonial*.

3.8.1.1 Rancangan Halaman Home.

Halaman home adalah halaman utama untuk pengunjung/pembeli untuk mendapatkan informasi barang yang ingin dibeli. Rancangan halaman *home* dapat dilihat pada gambar 3.8

Logo RS	Tanggal				
Menu					
Anda berada di : Home					Pencarian
Header					
Produk Beli Detail				Kategori	
Produk Beli Detail				Keranjang Belanja	
Produk Beli Detail				Bank Pembayaran	
Produk Beli Detail				Customer Service	
Produk Beli Detail				Link Terkait	
Footer					

Gambar 3.8 Rancangan Halaman Home

3.8.1.2 Rancangan Halaman Profil.

Halaman *profil* adalah halaman yang menjelaskan tentang *profil* toko. Rancangan halaman *profil* dapat dilihat pada gambar 3.9

Logo RS	Tanggal			
Menu				
Anda berada di : Profil			Pencarian	
Header				
Profil Kami Text			Kategori	
			Keranjang Belanja	
			Bank Pembayaran	
			Customer Service	
			Link Terkait	
Footer				

Gambar 3.9 Rancangan Halaman Profil

3.8.1.3 Rancangan Halaman Semua Produk.

Halaman Semua produk adalah halaman yang menampilkan semua dari produk yang terdiri dari kategori. Rancangan halaman semua produk dapat dilihat pada gambar 3.10

Logo RS	Tanggal			
Menu				
Anda berada di : Semua Produk			Pencarian	
Header				
Semua Produk			Kategori	
			Keranjang Belanja	
			Bank Pembayaran	
			Customer Service	
			Link Terkait	
Footer				

Gambar 3.10 Rancangan Halaman Semua Produk

3.8.1.4 Rancangan Halaman Keranjang.

Halaman Keranjang adalah halaman keranjang belanja yang terdiri dari sub menu lihat keranjang dan selesai belanja. Rancangan halaman keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 3.11

Logo RS	Tanggal									
Menu										
Anda berada di : halaman keranjang									Pencarian	
Header										
Keranjang Belanja Lanjutkan BelanjaUpdate KeranjangSelesai Belanja									Kategori	
									Keranjang Belanja	
									Bank Pembayaran	
									Customer Service	
									Link Terkait	
Footer										

Gambar 3.11 Halaman Keranjang

3.8.1.5 Rancangan Halaman Cara Pembelian.

Halaman Cara Pembelian adalah halaman yang menjelaskan tentang bagaimana langkah – langkah pembelian barang. Rancangan halaman cara pembelian dapat dilihat pada gambar 3.12

Logo RS	Tanggal			
Menu				
Anda berada di : halaman cara pembelian			Pencurian	
Header				
Cara Pembelian Text			Kategori	
			Keranjang Belanja	
			Bank Pembayaran	
			Customer Service	
			Link Terkait	
Footer				

Gambar 3.12 Rancangan Halaman Cara Pembelian

3.8.1.6 Rancangan Halaman Download.

Halaman download adalah halaman yang menampilkan katalog barang yang dapat di download secara langsung. Rancangan halaman download dapat dilihat pada gambar 3.13

Logo RS	Tanggal		
Menu			
Anda berada di : halaman download			Pencarian
Header			
Download Katalog Katalog			Kategori
			Keranjang Belanja
			Bank Pembayaran
			Customer Service
			Link Terkait
Footer			

Gambar 3.13 Rancangan Halaman Download

3.8.1.7 Rancangan Halaman Hubungi Kami.

Halaman hubungi kami adalah halaman untuk pembeli memberikan pesan secara *online* kepada admin web. Rancangan halaman hubungi kami dapat dilihat pada gambar 3.14

Logo RS	Tanggal		
Menu			
Anda berada di : halaman hubungi kami			Pencurian
Header			
Kontak Kami Nama : Email : Subjek : Pesan : Kirim Pesan			Kategori
			Keranjang Belanja
			Bank Pembayaran
			Customer Service
			Link Terkait
Footer			

Gambar 3.14 Rancangan Halaman Hubungi Kami

3.8.1.8 Rancangan Halaman Testimonial.

Halaman Testimonial adalah halaman untuk upload bukti transaksi atau barang yang sudah sampai. Halaman ini hanya sebagai pendukung saja. Rancangan halaman testimonial dapat dilihat pada gambar 3.15

Logo RS	Tanggal		
Menu			
Anda berada di : halaman testimonial			Pencarian
Header			
Testimonial No Order : Gambar : Upload	Kategori		
	Keranjang Belanja		
	Bank Pembayaran		
	Customer Service		
	Link Terkait		
Footer			

Gambar 3.15 Rancangan Halaman Testimonial

3.9.1 Rancangan Halaman Administrator

Sedangkan pada halaman administrator ada 3 bagian utama yaitu menu admin, menu utama, dan web. Menu admin terdiri dari ganti *password* dan edit admin. Menu utama ada data menu utama, data sub menu, data *profil*, data selamat datang, data cara pembelian, data kategori produk, data produk, data order masuk, data *testimonial*, data pesan masuk, data propinsi, data kota/ongkos kirim, data jasa pengiriman, data paket pengiriman, data laporan, terakhir ada menu web yang terdiri dari ganti *header*, data *customer online*, data rekening bank, data link terkait, data katalog. Rancangan Halaman administrator dapat dilihat pada gambar 3.16

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	Selamat datang Text Login : tanggal waktu
>	
Menu Utama	
>	
>	
>	
>	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	

Gambar 3.16 Rancangan Halaman Administrator

3.9.1.1 Halaman Login Admin

Halaman login admin adalah halaman sebelum kita masuk ke halaman administrator. Dimana memasukkan username dan password. Gambar rancangan halaman login dapat dilihat pada gambar 3.17

Logo Rudi Sport	ADMINISTRATOR
Gambar	Username : Password : Login

Gambar 3.17 Rancangan Halaman Login

3.9.1.2 Halaman Ganti password

Halaman ganti password adalah halaman untuk mengubah password admin. Dimana memasukkan password lama dan yang baru. Gambar rancangan halaman ganti password dapat dilihat pada gambar 3.18

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	
>	
Menu Utama	
>	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	

Ganti Password

Masukkan Password Lama :

Masukkana Password Baru :

Masukkan Lagi Password Baru :

Proses

Batalan

Gambar 3.18 Rancangan Halaman Ganti Password

3.9.1.3 Halaman Edit Admin

Halaman edit admin adalah halaman untuk mengelola modul - modul. Modul di gunakan untuk membantu kinerja dari sistem web. Gambar rancangan halaman edit admin dapat dilihat pada gambar 3.19

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	
>	
Menu Utama	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	

Manajemen Modul

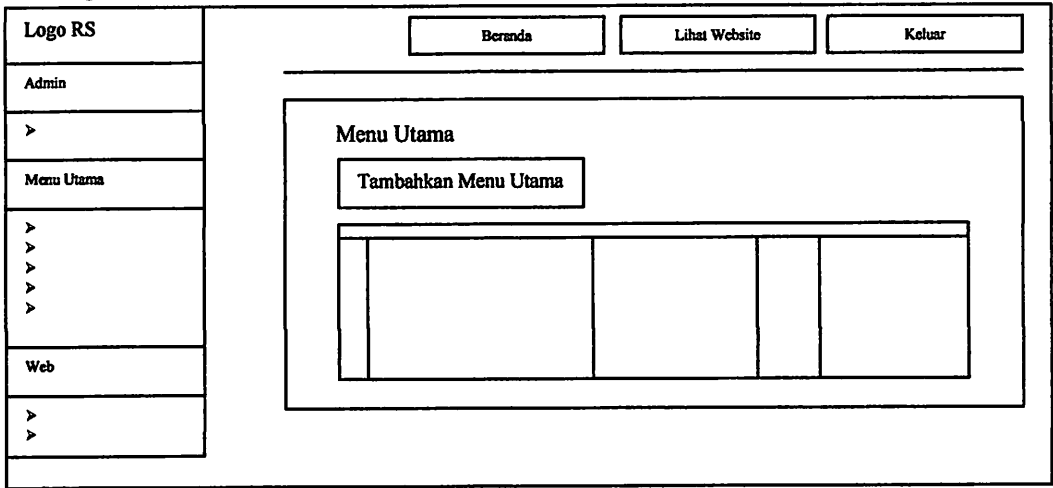
Tambah Modul

--	--	--	--	--

Gambar 3.19 Rancangan Halaman Edit Admin

3.9.1.4 Halaman Data Menu Utama

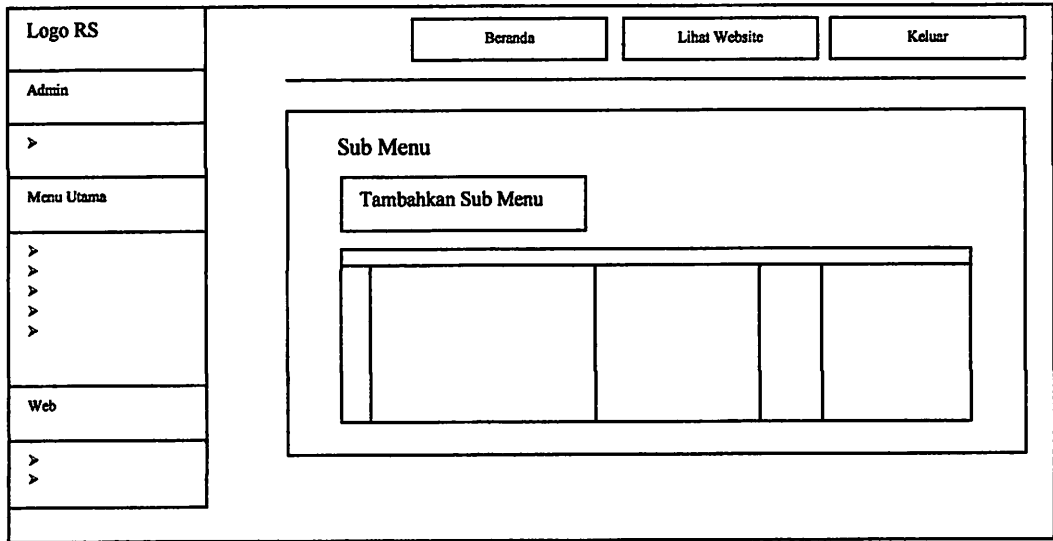
Halaman menu utama adalah halaman untuk menambahkan menu utama pada web. Menu utama terletak pada bagian atas, di atas header. Gambar rancangan halaman data menu utama dapat dilihat pada gambar 3.20



Gambar 3.20 Rancangan Halaman Data Menu Utama

3.9.1.5 Halaman Data Sub Menu

Halaman sub menu adalah untuk halaman dari anakan menu utama. Sub menu disini terdiri dari kategori – kategori barang. Gambar rancangan halaman sub menu dapat dilihat pada gambar 3.21



Gambar 3.21 Rancangan Halaman Data Sub Menu

3.9.1.6 Halaman Data Profil

Halaman data profil adalah menjelaskan tentang profil toko. Dimana menjelaskan toko tersebut baik dari sejarah, tujuan, dan lain - lain. Gambar rancangan halaman data profil dapat dilihat pada gambar 3.22

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	
>	
Menu Utama	
>	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	

Edit Profil

Text

Update

Gambar 3.22 Rancangan Halaman Data Profil

3.9.1.7 Halaman Data Selamat Datang

Halaman selamat datang adalah halaman yang hanya bertuliskan teks. Dalam halaman ini Cuma bertuliskan selamat datang di toko rudi sport. Gambar rancangan halaman selamat datang dapat dilihat pada gambar 3.23

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	
>	
Menu Utama	
>	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	

Edit Selamat Datang

Text

Update

Gambar 3.23 Rancangan Halaman Data Selamat Datang

3.9.1.8 Halaman Data Cara Pembelian

Halaman cara pembelian adalah halaman untuk admin memasukkan teks bagaimana cara untuk pembelian barang yang ingin dibeli. Gambar rancangan halaman cara pembelian dapat dilihat pada gambar 3.24

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	
>	
Menu Utama	
>	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	

Cara Pembelian

Text

Update

Gambar 3.24 Rancangan Halaman Data Cara Pembelian

3.9.1.9 Halaman Data Kategori Produk

Halaman kategori produk untuk menambahkan kategori – kategori produk. Seperti kategori aksesoris, sepakbola, dan futsal. Gambar rancangan halaman kategori dapat dilihat pada gambar 3.25

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	
>	
Menu Utama	
>	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	

Kategori Produk

Tambah Kategori

--	--	--

Gambar 3.25 Rancangan Halaman Data Kategori Produk

3.9.1.10 Halaman Data Produk

Halaman data produk adalah halaman untuk menambahkan produk – produk barang. Produk barang yang dimasukkan seperti gambar barang dan harga barang. Gambar rancangan halaman data produk dapat dilihat pada gambar 3.26

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	
>	
Menu Utama	Tambah Produk Tambahkan Produk
>	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	

Gambar 3.26 Rancangan Halaman Data Produk

3.9.1.11 Halaman Data Order Masuk

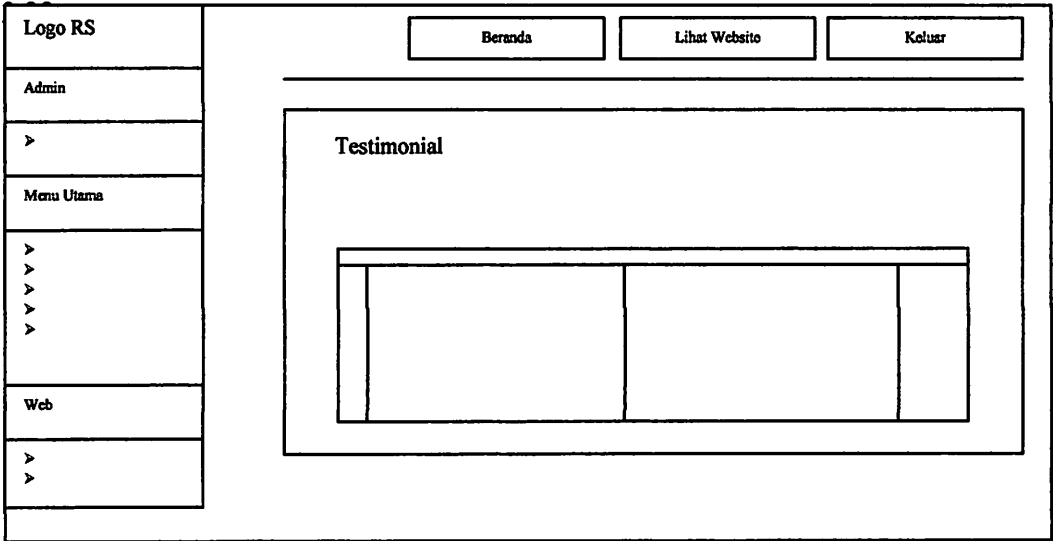
Halaman data order masuk untuk mengetahui transaksi yang sudah terjadi yang dilakukan oleh pembeli. Dimana terdapat keterangan no.order, nama, tanggal, jam, dan status. Gambar rancangan data order masuk dapat dilihat pada gambar 3.27

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	
>	
Menu Utama	Order Masuk
>	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	Hapus

Gambar 3.27 Rancangan Data Order masuk

3.9.1.12 Halaman Data Testimonial

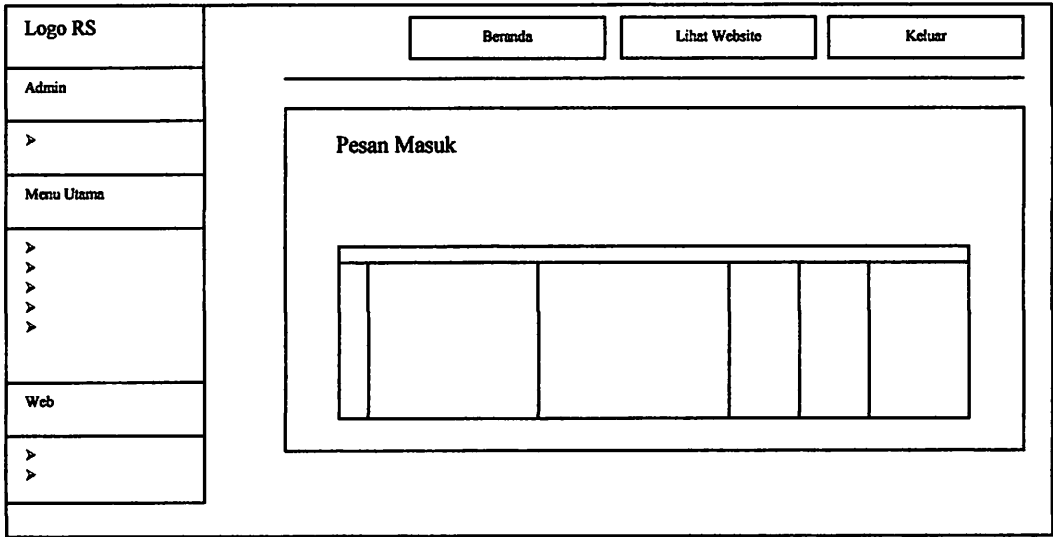
Halaman data testimonial adalah halaman yang digunakan untuk admin memeriksa bukti transaksi sesuai dengan no order pembeli yang berbentuk gambar. Gambar rancangan halaman data testimoni dapat dilihat pada gambar



Gambar 3.28 Rancangan Halaman Data Testimoni

3.9.1.13 Halaman Data Pesan Masuk

Halaman data pesan masuk berupa pesan yang di tinggalkan oleh pembeli apabila ada pesan yang ingin disampaikan. Gambar rancangan halaman data pesan masuk dapat dilihat pada gambar 3.29



Gambar 3.29 Rancangan Halaman Data Pesan Masuk

3.9.1.14 Halaman Data Propinsi

Halaman data propinsi adalah halaman untuk menambahkan propinsi – propinsi yang terdapat di Indonesia terdiri dari 33 propinsi. Gambar rancangan halaman data propinsi dapat dilihat pada gambar 3.30

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar			
Admin				
>				
Menu Utama	Propinsi Tambahkan Propinsi <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>			
>				
>				
>				
>				
Web				
>				
>				

Gambar 3.30 Rancangan Halaman Data Propinsi

3.9.1.15 Halaman Data Kota / Ongkos Kirim

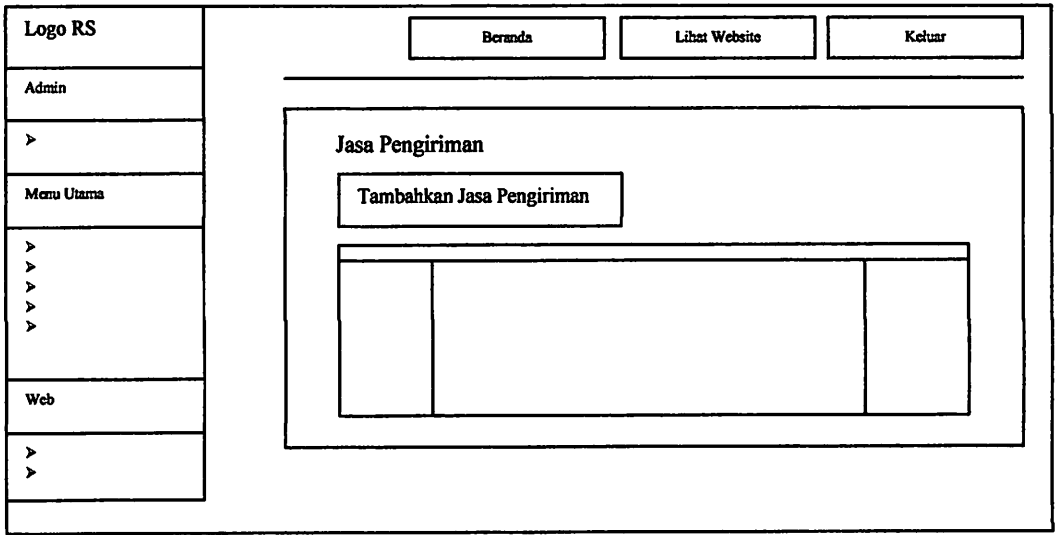
Halaman data kota/ongkos kirim adalah halaman untuk memasukkan daftar kota beserta ongkos kirim ke tiap kota yang berbeda harga. Gambar rancangan halaman data kota/ongkos kirim dapat dilihat pada gambar 3.31

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar						
Admin							
>							
Menu Utama	Ongkos Kirim Tambahkan Ongkos <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>						
>							
>							
>							
>							
Web							
>							
>							

Gambar 3.31 Rancangan Halaman Data Kota / Ongkos Kirim

3.9.1.16 Halaman Data Jasa Pengiriman

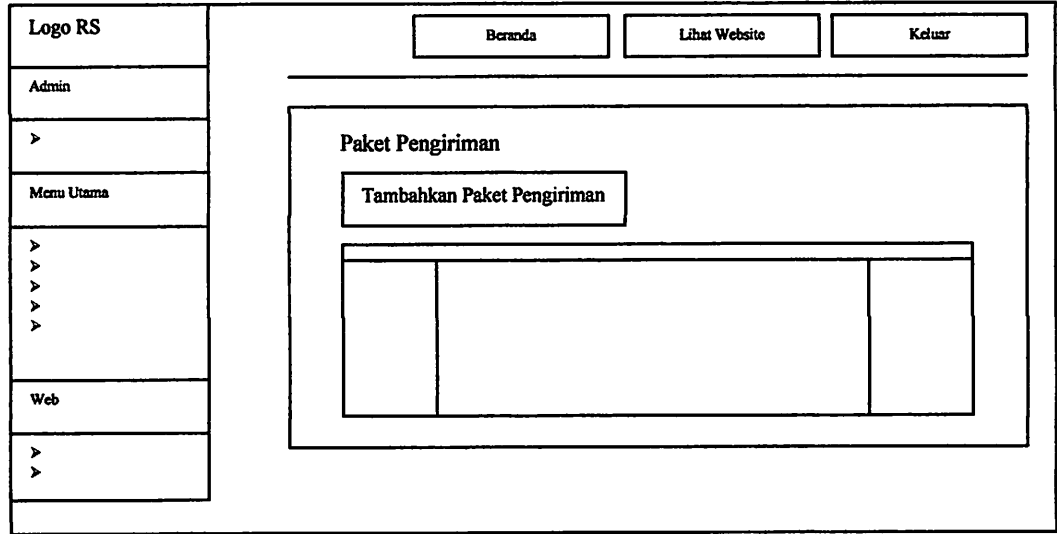
Halaman data jasa pengiriman adalah halaman ini hanya menyediakan jasa pengiriman JNE . Gambar rancangan halaman data jasa pengiriman dapat dilihat pada gambar 3.32



Gambar 3.32 Rancangan Halaman Data Jasa Pengiriman

3.9.1.17 Halaman Data Paket Pengiriman

Halaman data paket pengiriman terdiri dari dua paket yaitu paket oke dan reguler. Paket oke dan regular sesuai dengan jasa pengiriman JNE. Gambar rancangan halaman data paket pengiriman dapat dilihat pada gambar 3.33



Gambar 3.33 Rancangan Halaman Data Paket Pengiriman

3.9.1.18 Halaman Lihat Laporan Transaksi

Halaman lihat laporan transaksi adalah halaman yang menampilkan laporan penjualan sesuai dengan periode yang diinginkan . Gambar rancangan halaman laporan transaksi dapat dilihat pada gambar 3.34

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	
>	
Menu Utama	Laporan Transaksi Dari Tanggal : s/d Tanggal : Proses Batal
>	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	

Gambar 3.34 Rancangan Halaman Lihat Laporan Transaksi

3.9.1.19 Halaman Ganti Header

Halaman ganti header adalah untuk menambahkan gambar – gambar yang akan di tampilkan pada header web. Gambar rancangan halaman ganti header dapat dilihat pada gambar 3.35

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar				
Admin					
>					
Menu Utama	Ganti Header Tambahkan Header <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				
>					
>					
>					
>					
Web					
>					
>					

Gambar 3.35 Rancangan Halaman Ganti Header

3.9.1.20 Halaman Customer Online

Halaman *customer online* adalah halaman data pelayanan online seperti yahoo messenger. Gambar rancangan halaman login dapat dilihat pada gambar

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	
>	
Menu Utama	
>	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	

Yahoo Messenger

Tambahkan User

--	--	--	--

Gambar 3.36 Rancangan Halaman Customer Online

3.9.1.21 Halaman Data Rekening Bank

Halaman data rekening bank adalah halaman yang menampilkan data bank pembayaran, terdiri dari bank BNI. Gambar rancangan halaman data rekening bank dapat dilihat pada gambar 3.37

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	
>	
Menu Utama	
>	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	

Rekening Bank

Tambah Rekening Bank

--	--	--	--	--

Gambar 3.37 Rancangan Data Rekening Bank

3.9.1.22 Halaman Data Link Terkait

Halaman link terkait adalah halaman memasukkan data berupa link yang terkait dengan web. Seperti link adidas dan nike. Gambar rancangan halaman data link terkait dapat dilihat pada gambar 3.38

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	
>	
Menu Utama	
>	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	

Link Terkait

Tambahkan Banner

--	--	--	--

Gambar 3.38 Rancangan Halaman Data Link Terkait

3.9.1.23 Halaman Data Katalog

Halaman data katalog adalah halaman untuk menambahkan file katalog apabila ada barang – barang yang baru. Gambar rancangan halaman data katalog dapat dilihat pada gambar 3.39

Logo RS	Beranda Lihat Website Keluar
Admin	
>	
Menu Utama	
>	
>	
>	
>	
Web	
>	
>	

Edit Download Katalog

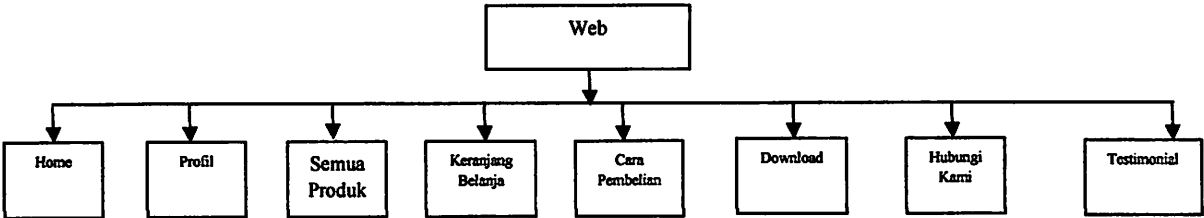
Tambahkan File Katalog

--	--	--	--

Gambar 3.39 Rancangan Halaman Data Katalog

3.10 Site Map

Sitemap dilakukan agar lebih mudah dalam pembuatan website, karena dengan melakukan ini programmer dapat mengetahui garis besar pada website yang akan dibuat. Site map terdiri dari beberapa menu antara lain menu home, profil, semua produk, keranjang belanja, cara pembelian, download, hubungi kami, dan testimonial. Site map dapat dilihat pada gambar 3.40



Gambar 3.40 Site map

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap menterjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin serta penerapan perangkat lunak pada keadaan yang sesungguhnya.

4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada komputer untuk membuat website *e-commerce* ini meliputi ;

1. Sistem Operasi Windows 8.
2. *XAMMP*, sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas apache HTTP server, MYSQL database.
3. Macromedia Dreamweaver 8 untuk perancangan tampilan website.
4. Notepad ++, sebagai editor.

4.1.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat website *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Laptop Lenovo Z400, processor intel core i5.
2. Memori RAM 4 GB.
3. Hardisk 1 TB.

4.2 Penggunaan Program

Berikut ini merupakan cara penggunaan program agar berjalan dan berfungsi sebagai mana mustinya dengan penjelasan fungsi setiap bagian – bagian. Adapun tampilannya sebagai berikut :

4.2.1 Tampilan Halaman Web (Home)

Halaman web digunakan pembeli/pengunjung untuk mendapatkan informasi barang – barang yang ingin. Halaman web dapat dilihat pada gambar 4.1.

RUDI Sport

Rabu, 22 Oktober 2014 | Selamat sore, pengunjung...

HOME PROFIL SEMUA PRODUK KERANJANG CARA PEMBELIAN DOWNLOAD HUBUNGI KAMI TESTIMONIAL

anda berada di: Home

cari produk

hp
0812
5181
3306

RUDI SPORT
JL. MT HARYONO/TERMINAL PATIH RUMBIH
SAMPIT

0811- 520071
Football Club
rudisport69@yahoo.com

Profil Kami

Selamat datang di Rudi Sport, ...

Kategori

- Aksesoris (3)
- Jersey Club (33)
- Jersey Kids (26)
- Jersey Ladies (41)
- Jersey Nation (36)
- Sepatu Futsal (27)
- Sepatu Sepakbola (21)

Keranjang Belanja

0 item produk

Barcelona 2014/2015
Rp. 130.000,-
BELI DETAIL

Real Madrid Home 2014/2015
Rp. 130.000,-
BELI DETAIL

Manchester City 2014/2015
Rp. 130.000,-
BELI DETAIL

Manchester United 2014/2015
Rp. 130.000,-
BELI DETAIL

Gambar 4.1 Halaman Web

4.2.2 Halaman Profil

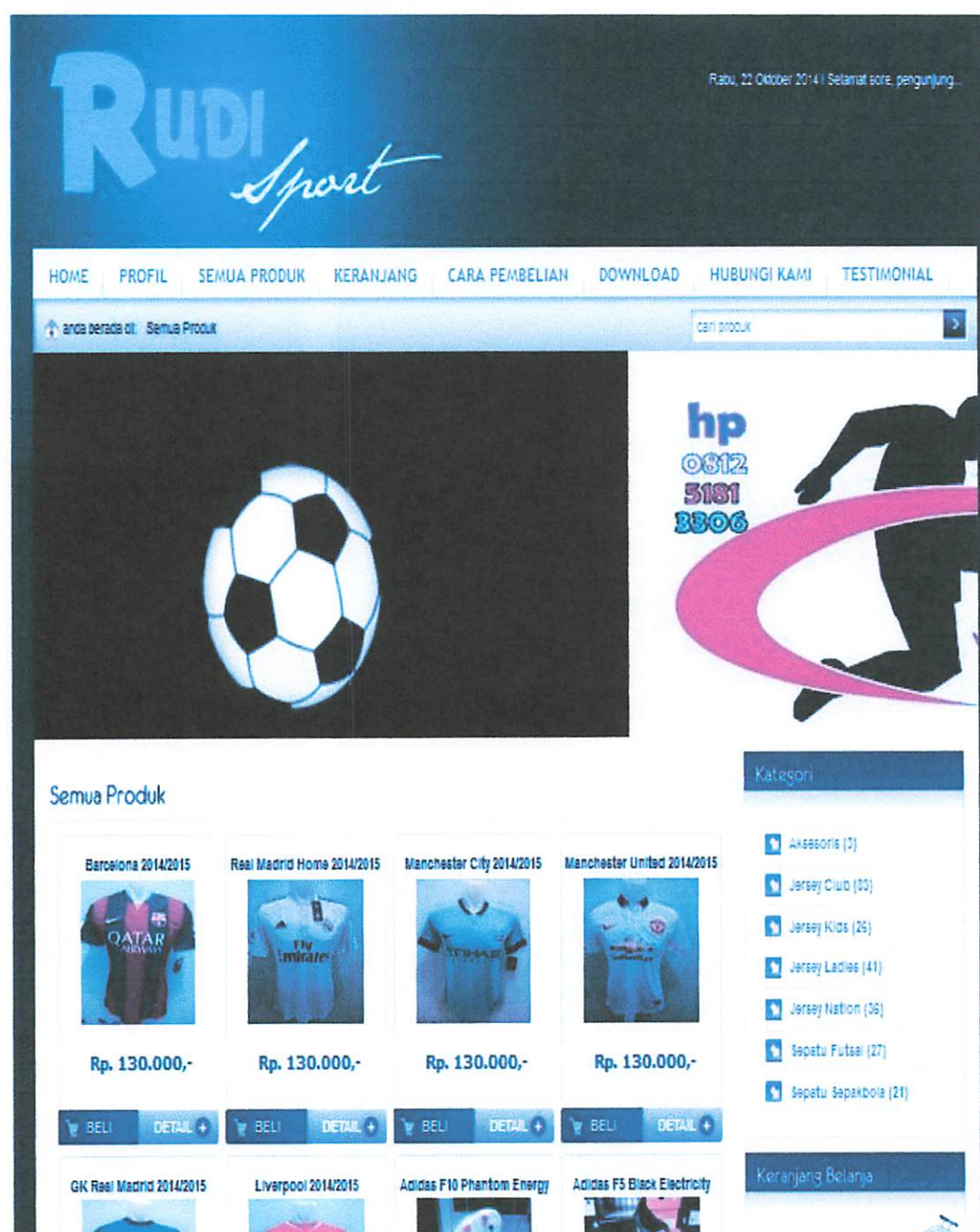
Halaman profil berisi informasi dari profil toko rudi sport. Baik dari sejarah toko, alamat, dan peratan yang olahraga yang dijual. Halaman profil dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Halaman profil

4.2.3 Halaman Semua Produk

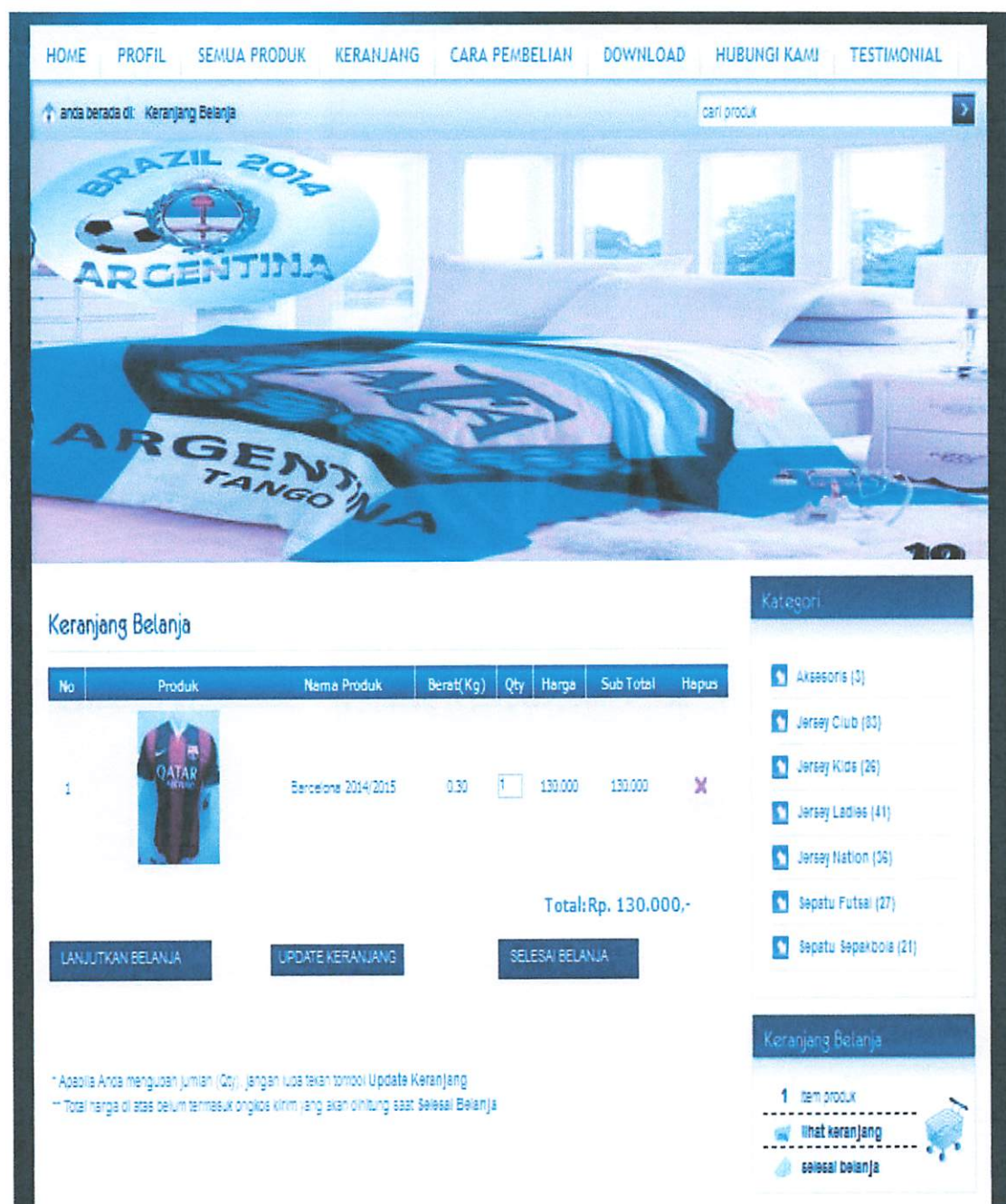
Halaman Semua produk memberikan informasi produk – produk yang di tampilkan pada halaman semua produk. Halaman semua produk dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Halaman Semua Produk

4.2.4 Halaman Keranjang

Halaman keranjang menampilkan keranjang belanja yang di pesan oleh pembeli. Gambar halaman kernjang belanja dapat dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 Halaman Keranjang Belanja

4.2.5 Halaman Cara Pembelian

Halaman cara pembelian menjelaskan tentang cara pembelian produk suatu barang. Halaman cara pembelian dapat dilihat pada gambar 4.5

RUDI Sport

Rabu, 22 October 2014 | Selamat sore, pengunjung...

HOME PROFIL SEMUA PRODUK KERANJANG CARA PEMBELIAN DOWNLOAD HUBUNGI KAMI TESTIMONIAL

anda berada di: Cara Pembelian

hp
0812
5181
3306

RUDI SPORT
JL.MT HARYONO/TERMINAL PATIH RUMBIH
SAMPIT

0811- 520071
RS Football Club
rudisport69@yahoo.com

Cara Pembelian

1. Klik pada tombol **Beli** pada produk yang ingin Anda pesan.
2. Produk yang Anda pesan akan masuk ke dalam **Keranjang Belanja**. Anda dapat melakukan perubahan jumlah produk yang diinginkan dengan mengganti angka di kolom **Jumlah**, kemudian klik tombol **Update**. Sedangkan untuk menghapus sebuah produk dari Keranjang Belanja, klik tombol **Kali** yang berada di kolom paling kanan.
3. Jika sudah selesai, klik tombol **Selesai Belanja**, maka akan tampil form untuk pengisian data kustomer/pembeli.
4. Setelah data pembeli selesai diisikan, klik tombol **Proses**, maka akan tampil data pembeli beserta produk yang dipesannya (jika diperlukan catat nomor ordernya). Dan juga ada total pembayaran serta nomor rekening pembayaran.
5. Apabila telah melakukan pembayaran, maka produk/barang akan segera kami kirimkan.

Kategori

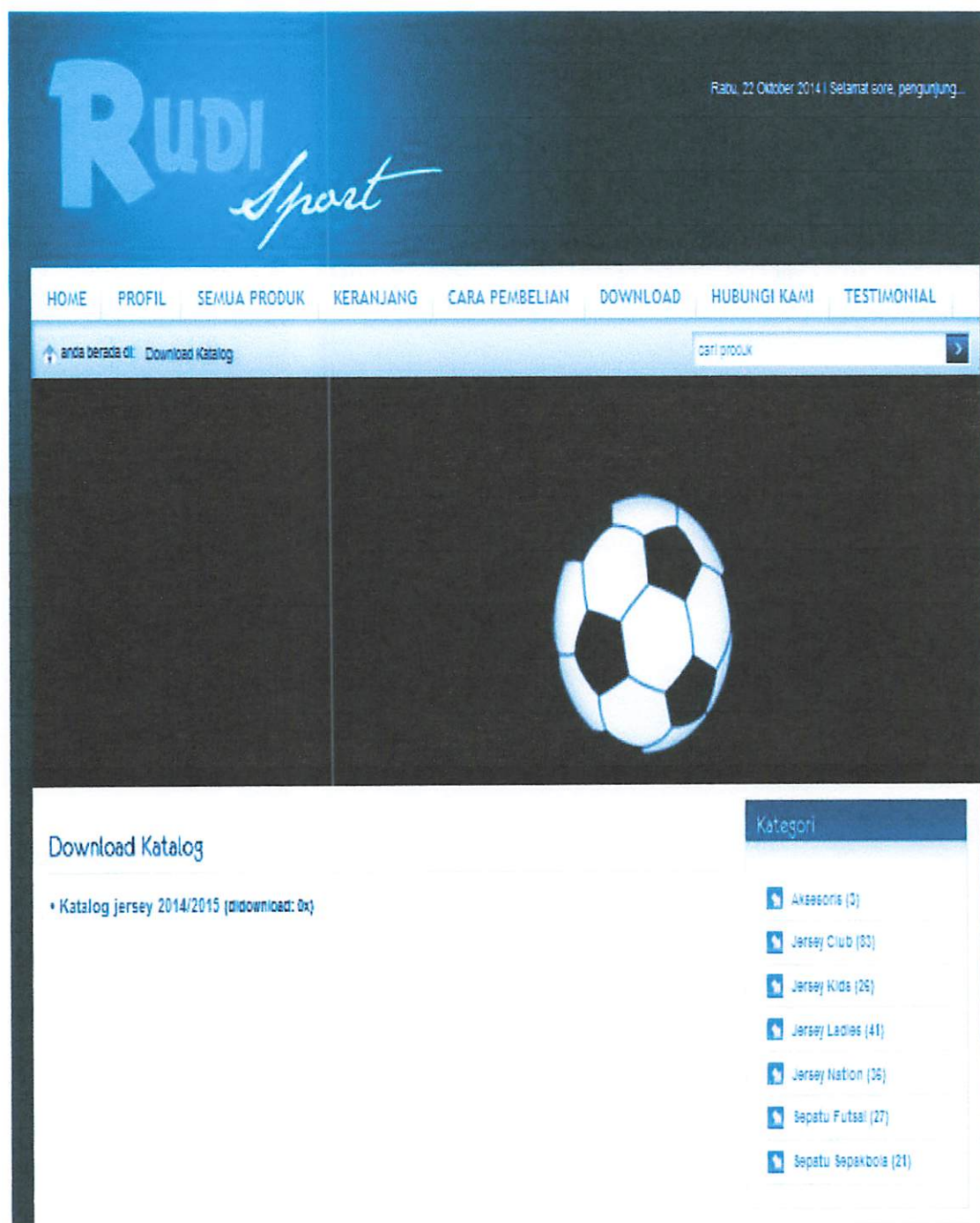
- Aksesoris (3)
- Jersey Club (83)
- Jersey Kids (26)
- Jersey Ladies (41)
- Jersey Nation (36)
- Sepatu Futsal (27)
- Sepatu Sepakbola (21)

Keranjang Belanja

Gambar 4.5 Halaman Cara Pembelian

4.2.6 Halaman Download

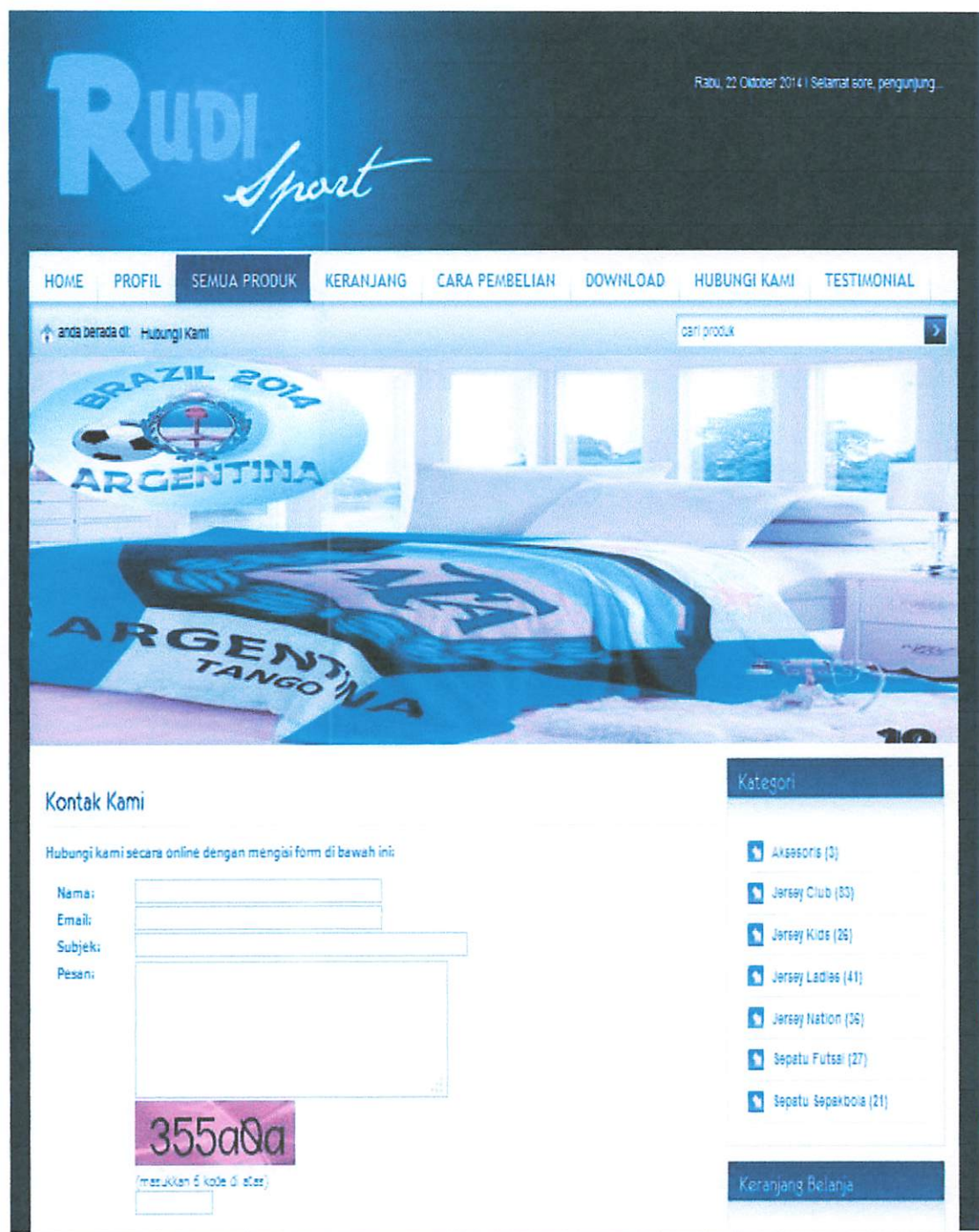
Halaman Download di gunakan untuk mendownload katalog. Halaman katalog dapat dilihat pada gambar 4.6



Gambar 4.6 Halaman Download

4.2.7 Halaman Hubungi Kami

Halaman Hubungi kami adalah halaman untuk meninggalkan pesan secara online ke pihak admin toko. Halaman hubungi kami dapat dilihat pada gambar 4.7



Gambar 4.7 Halaman Hubungi Kami

4.2.8 Halaman Testimonial

Halaman testimonial adalah halaman untuk upload data testimonial berupa image bukti transaksi. Halaman testimonial dapat dilihat pada gambar 4.8

Rudi Sport

Rabu, 22 October 2014 | Selamat sore, pengunjung...

HOME PROFIL SEMUA PRODUK KERANJANG CARA PEMBELIAN DOWNLOAD HUBUNGI KAMI TESTIMONIAL

anda berada di: cari produk

hp
0812
5181
3306

RUDI SPORT
JL.MT HARYONO/TERMINAL PATIH RUMBIH
SAMPIT

0811- 520071
Football Club
rudisport69@yahoo.com

Testimonial Rudi Sport

Terima kasih atas partisipasi anda mengisi testimonial Rudi Sport

Pelayanan Rudi Sport sangat memuaskan, thanks
Submitted by Dean - Sampit at 22 Oct 2014 13:00:05

barang sudah nyampe! gan
Submitted by rapellus - Malang at 06 Oct 2014 12:55:13

Kategori

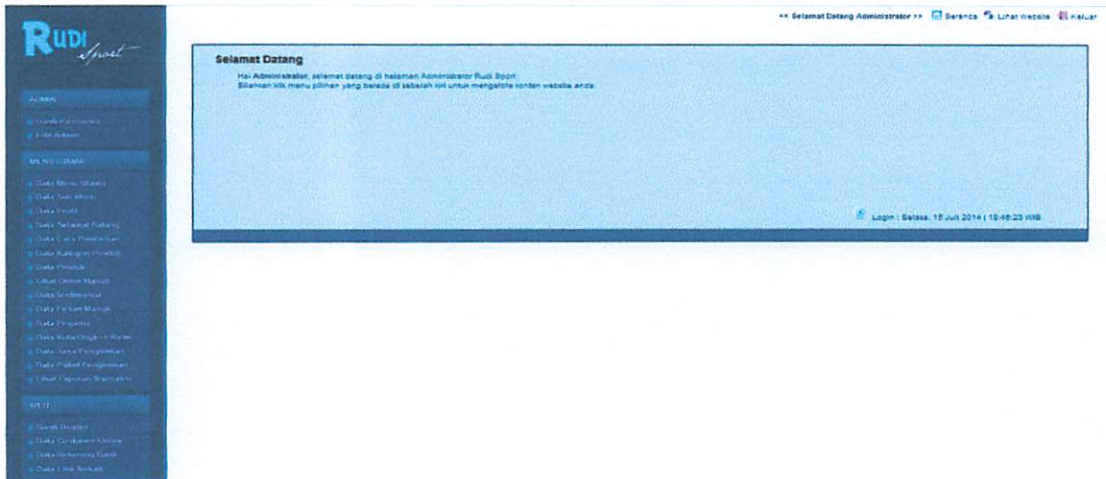
- Aksesoris (3)
- Jersey Club (30)
- Jersey Kids (26)
- Jersey Ladies (41)
- Jersey Nation (36)
- Sepatu Futsal (27)
- Sepatu Sepakbola (21)

Keranjang Belanja

Gambar 4.1 Halaman Testimonial

4.2.9 Halaman Admin

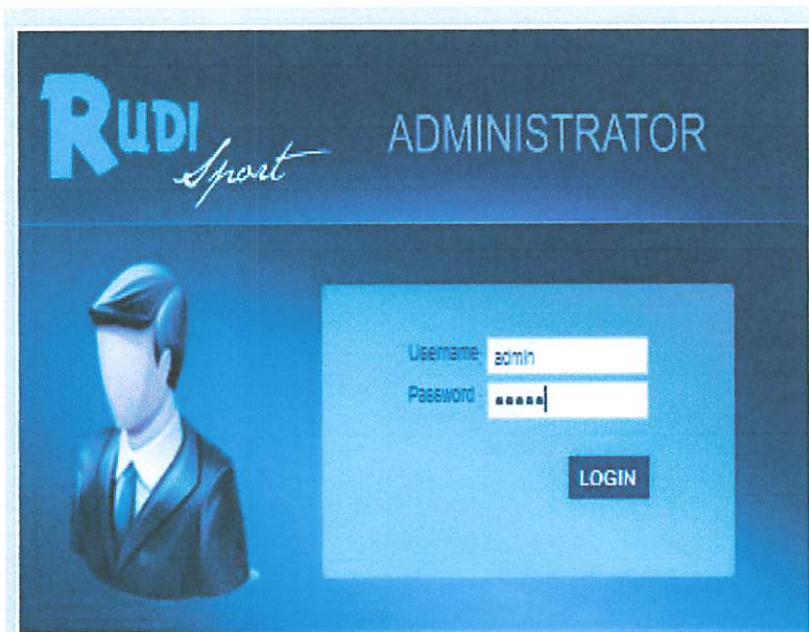
Halaman admin adalah halaman untuk mengolah data yang terdapat pada web. Halaman admin dapat dilihat pada gambar 4.9



Gambar 4.9 Halaman Admin

4.2.10 Halaman Login Admin

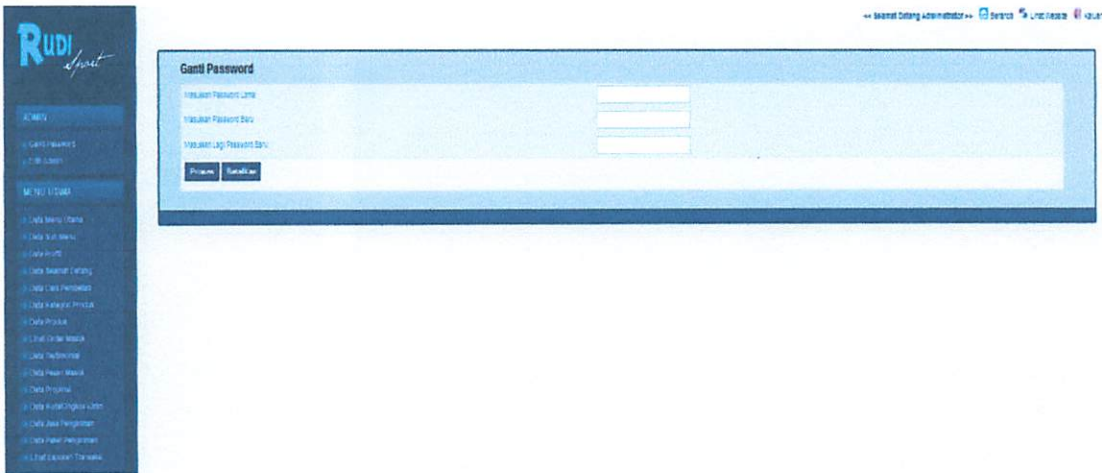
Halaman login admin adalah halaman pertama sebelum menuju halaman admin. Halaman login dapat dilihat pada gambar 4.10



Gambar 4.10 Halaman Login

4.2.11 Halaman Ganti Password

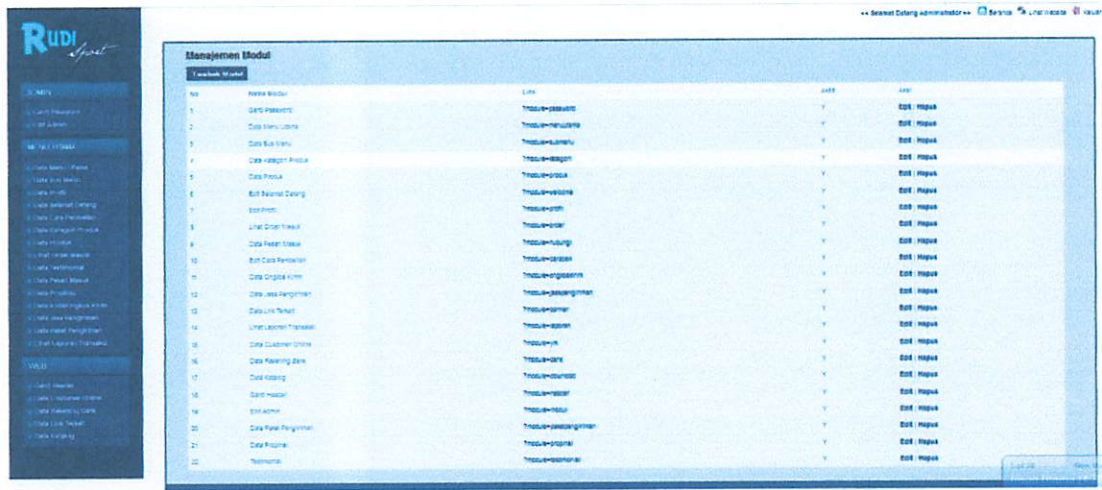
Halaman Ganti password digunakan untuk mengubah password admin. Halaman ganti password dapat dilihat pada gambar 4.11



Gambar 4.11 Halaman Ganti Password

4.2.12 Halaman Edit Admin

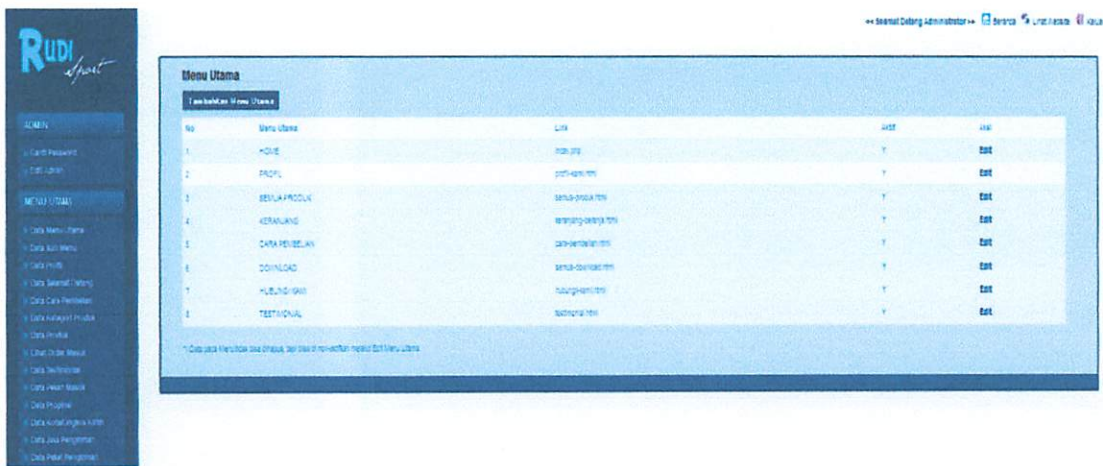
Halaman edit admin berfungsi sebagai menambahkan modul, edit, dan hapus modul. Halaman edit admin dapat dilihat pada gambar 4.12



Gambar 4.12 Halaman Edit Admin

4.2.13 Halaman Data Menu Utama

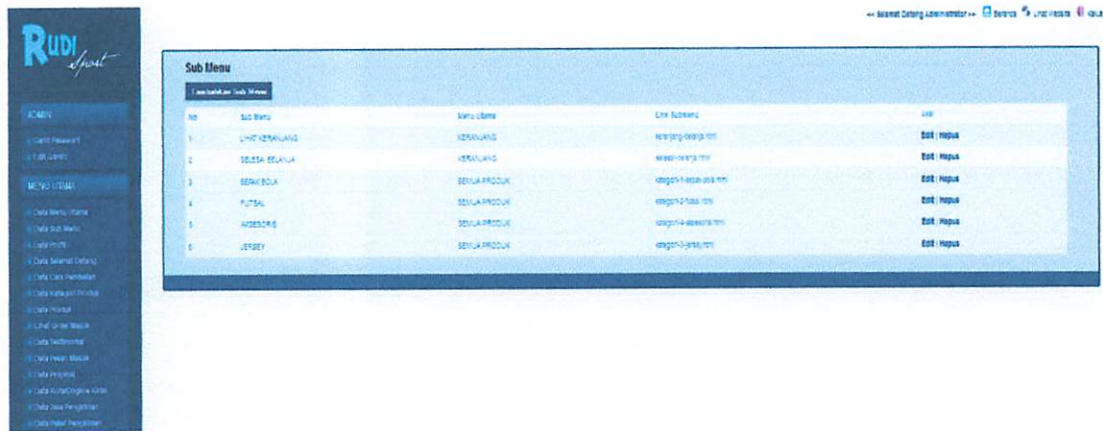
Halaman data menu utama digunakan untuk mengolah data menu. Halaman menu data utama dapat dilihat pada gambar 4.13



Gambar 4.13 Halaman Data Menu Utama

4.2.14 Halaman Data Sub Menu

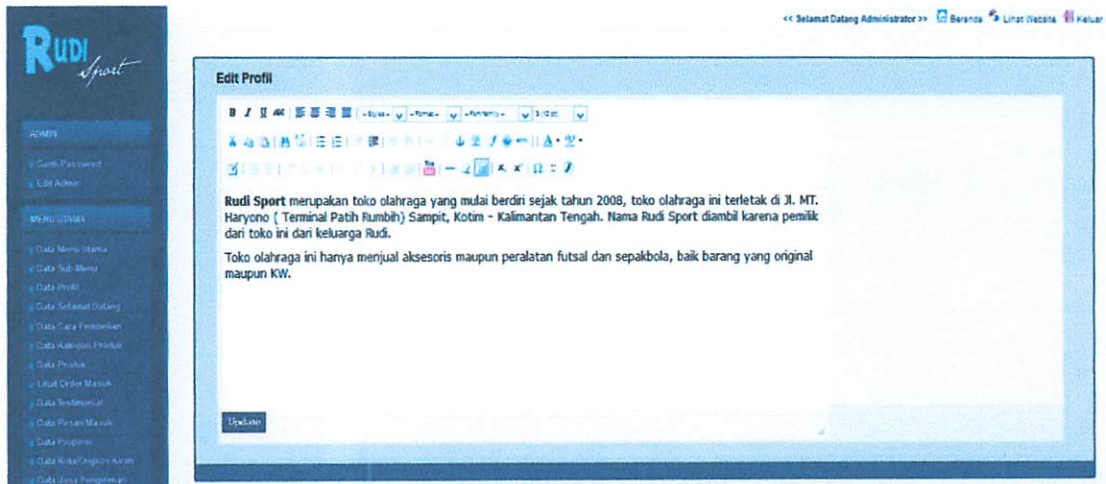
Halaman data sub menu digunakan untuk menambahkan sub menu. Halaman sub menu dapat dilihat pada gambar 4.14



Gambar 4.14 Halaman Data Sub Menu

4.2.15 Halaman Data Profil

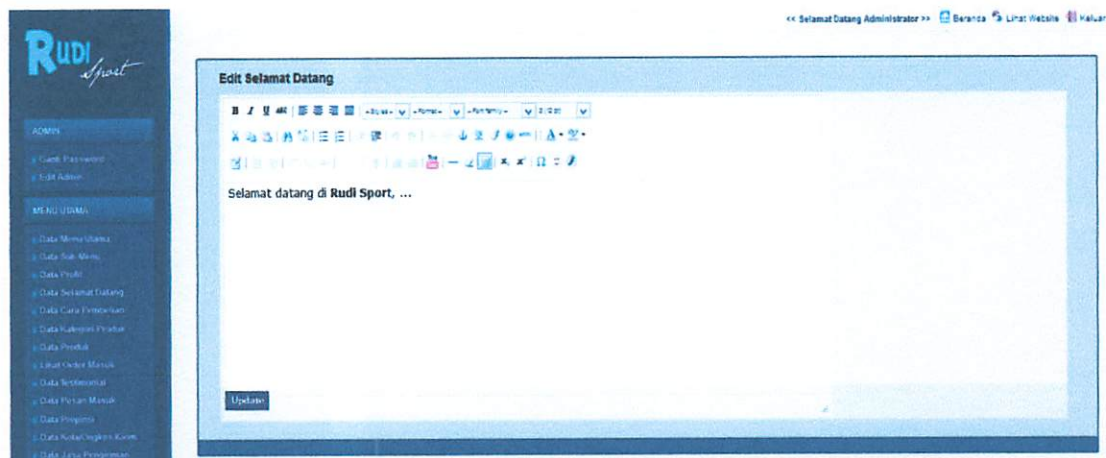
Halaman data profil digunakan untuk mengolah data profil. Halaman data profil dapat dilihat pada gambar 4.15



Gambar 4.15 Halaman Data Profil

4.2.16 Halaman Data Selamat Datang

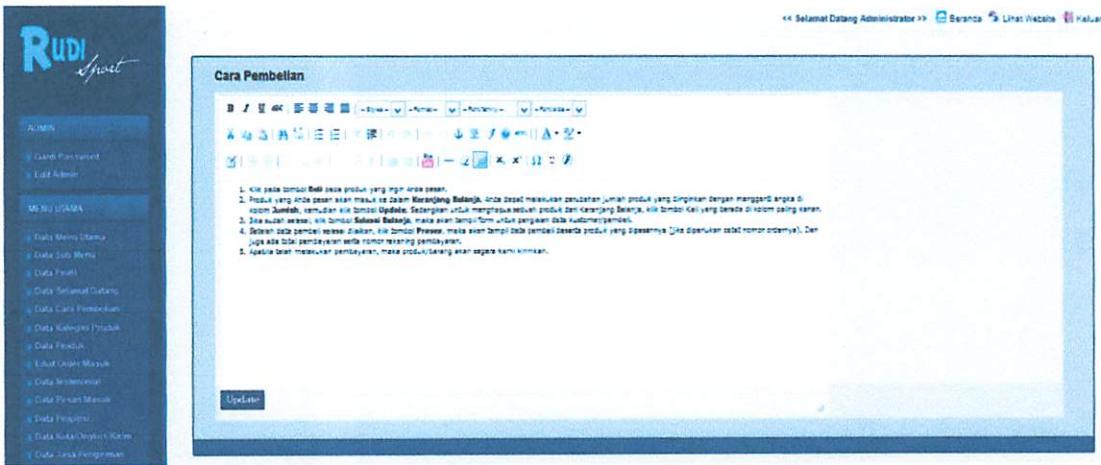
Halaman data selamat datang adalah untuk mengolah data selamat datang. Halaman selamat datang dapat dilihat pada gambar 4.16



Gambar 4.16 Halaman Selamat Datang

4.2.17 Halaman Data Cara Pembelian

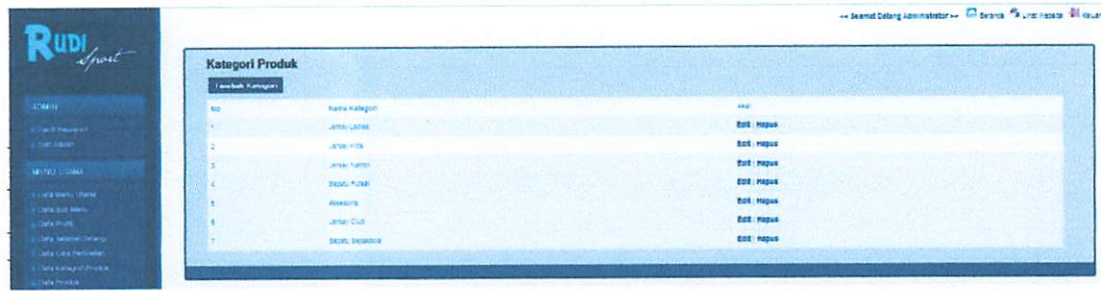
Halaman cara pembelian adalah berisi data cara pembelian produk. Halaman data cara pembelian dapat dilihat pada gambar 4.17



Gambar 4.17 Halaman Data Cara Pembelian

4.2.18 Halaman Data Kategori produk

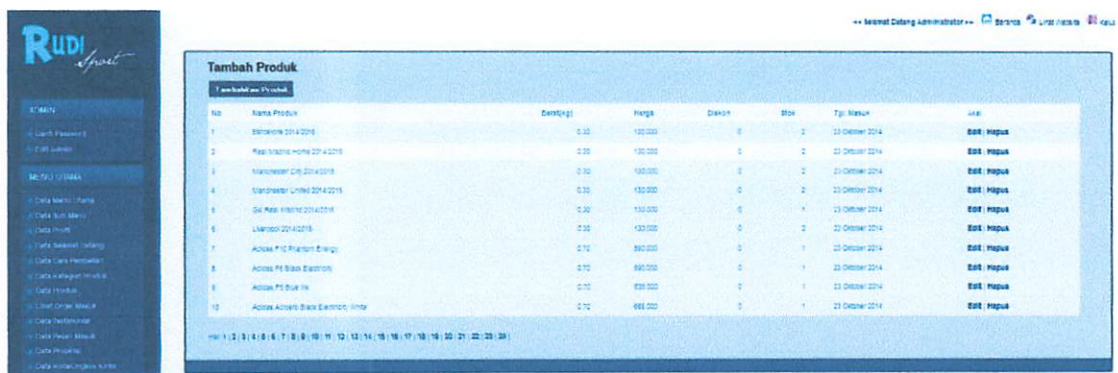
Halaman data kategori produk digunakan untuk menambahkan kategori sesuai dengan produk. Halaman data kategori produk dapat dilihat pada gambar 4.18



Gambar 4.18 Halaman Data Kategori Produk

4.2.19 Halaman Data Produk

Halaman data produk untuk mengolah data produk. Halaman produk dapat dilihat pada gambar 4.19



Gambar 4.19 Halaman Data Produk

4.2.20 Halaman Data Order Masuk

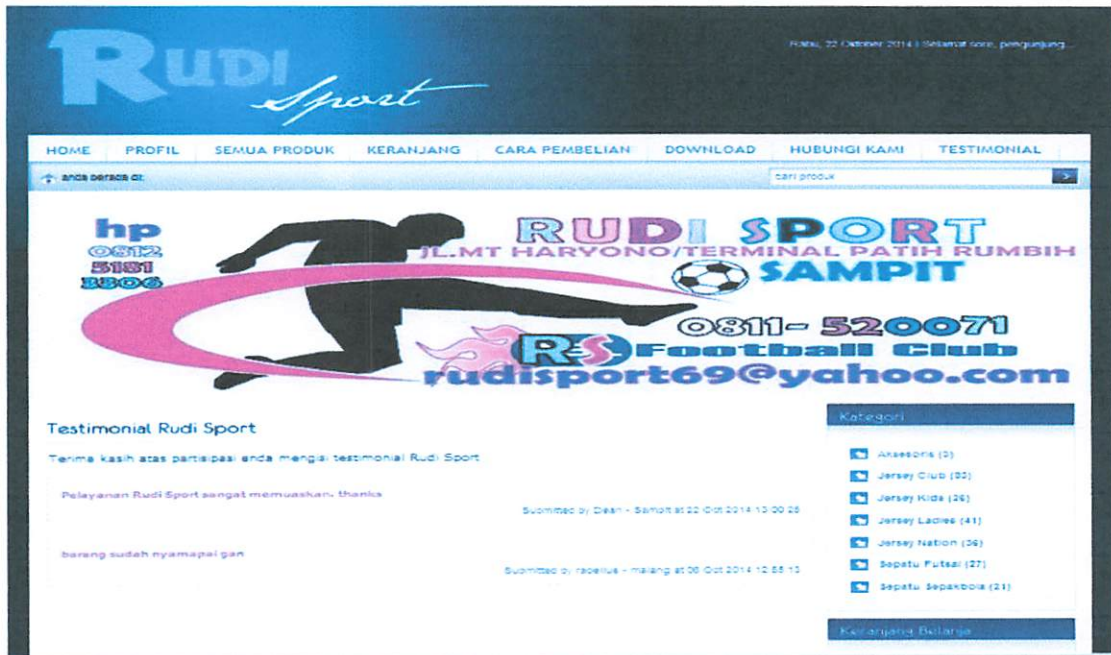
Halaman data order masuk adalah berisi data pembeli dan informasi produk barang yang sudah di pesan. Halaman data order masuk dapat dilihat pada gambar 4.20



Gambar 4.20 Halaman Data Order Masuk

4.2.21 Halaman Data Testimonial

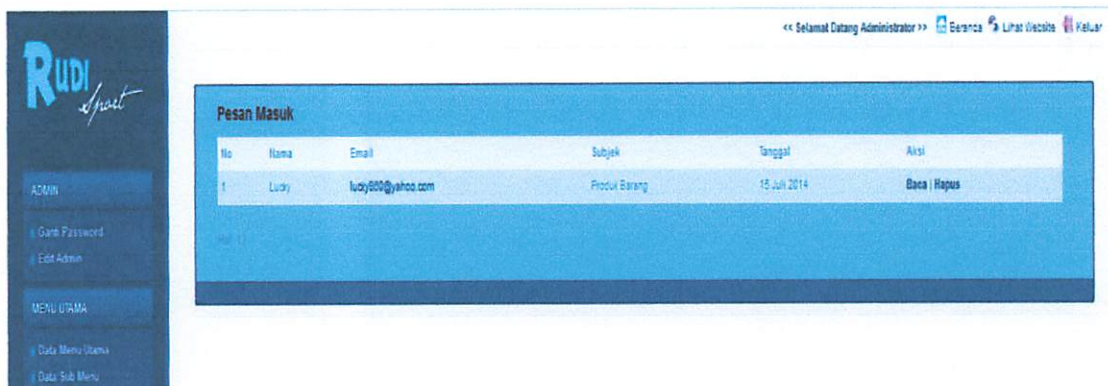
Halaman data testimonial digunakan untuk melihat testimonial yang telah di upload oleh pembeli. Halaman data testimonial dapat dilihat pada gambar 4.21



Gambar 4.21 Halaman Data Testimonial

4.2.22 Halaman Data Pesan Masuk

Halaman data pesan masuk adalah berisi pesan yang di tinggalkan oleh pembeli. Halaman pesan masuk dapat dilihat pada gambar 4.22



Gambar 4.22 Halaman Data Pesan Masuk

4.2.23 Halaman Data Propinsi

Halaman data propinsi digunakan untuk mengolah data propinsi. Halaman data propinsi dapat dilihat pada gambar 4.23

Propinsi		
No	Propinsi	Aksi
1	Jawa Timur	Edit Hapus
2	Jawa Barat	Edit Hapus
3	Jawa Tengah	Edit Hapus
4	Yogyakarta	Edit Hapus
5	Sulawesi Utara	Edit Hapus
6	Sulawesi Barat	Edit Hapus
7	Sulawesi Selatan	Edit Hapus
8	Sulawesi Tengah	Edit Hapus
9	Sulawesi Tenggara	Edit Hapus
10	Bengkulu	Edit Hapus
11	Lampung	Edit Hapus
12	Kabupaten Bangka Belitung	Edit Hapus
13	Kabupaten Riau	Edit Hapus
14	DI Yogyakarta	Edit Hapus
15	Banten	Edit Hapus
16	DI Yogyakarta	Edit Hapus
17	Bali	Edit Hapus
18	Nusa Tenggara Barat	Edit Hapus
19	Nusa Tenggara Timur	Edit Hapus
20	Kalimantan Barat	Edit Hapus
21	Kalimantan Tengah	Edit Hapus

Gambar 4.23 Halaman Data Propinsi

4.2.24 Halaman Data Kota/Ongkos Kirim

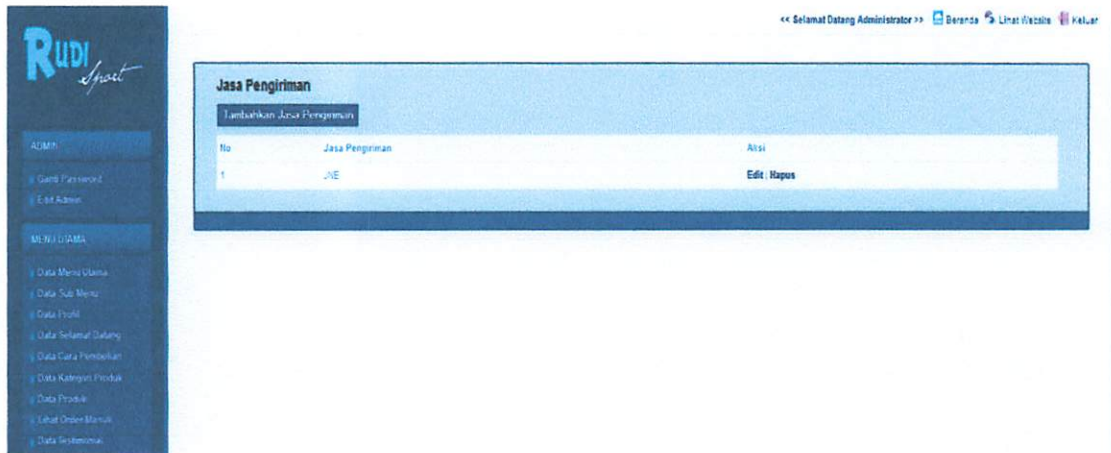
Halaman data kota/ongkos kirim digunakan untuk mengolah data kota/ongkos kirim. Halaman data kota/ongkos kirim dapat dilihat pada gambar 4.24

Ongkos Kirim					
No	Nama Kota	Jenis Pengiriman	Paket Pengiriman	Ongkos Kirim	Aksi
1	Panorami	REG	Reguler	20.000	Edit Hapus
2	Burabaya	REG	Reguler	20.000	Edit Hapus
3	Medan	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
4	Lombok	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
5	Surabaya	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
6	Gorontalo	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
7	Bekasi	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
8	Bandung	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
9	Wanayasa	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
10	Wanayasa	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
11	Wanayasa	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
12	Tamora	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
13	Solo	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
14	Darmasari	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
15	Medan	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
16	Medan	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
17	Medan	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
18	Medan	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
19	Medan	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
20	Medan	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus
21	Medan	REG	Reguler	24.000	Edit Hapus

Gambar 4.24 Halaman Data Kota/Ongkos Kirim

4.2.25 Halaman Data Jasa Pengiriman

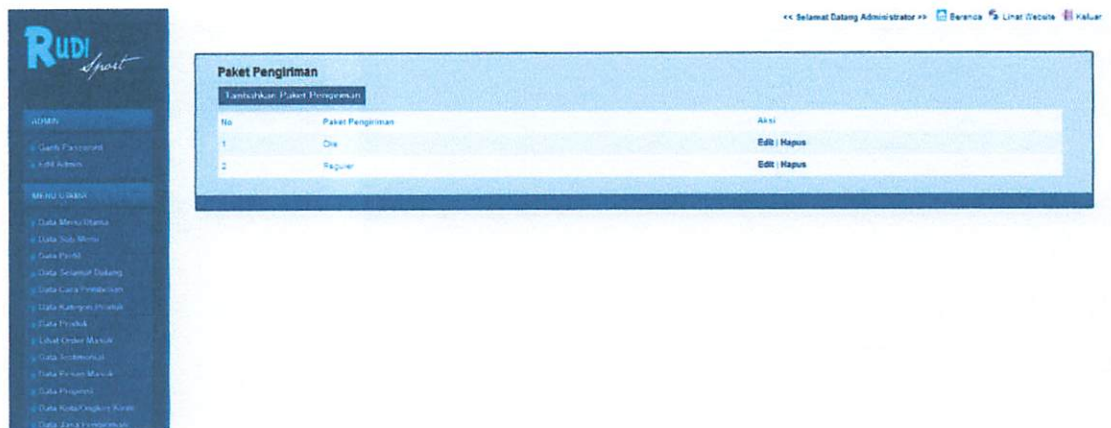
Halaman data jasa pengiriman adalah berisi data jasa pengiriman yang digunakan untuk pengiriman oelh website. Halaman data jasa pengiriman dapat dilihat pada gambar 4.25



Gambar 4.25 Halaman Data Jasa Pengiriman

4.2.26 Halaman Data Paket Pengiriman

Halaman data paket pengiriman adalah terdiri dari paket oke dan regular. Halaman data paket pengiriman dapat dilihat pada gambar 4.26



Gambar 4.26 Halaman Paket Pengiriman

4.2.27 Halaman Lihat Laporan Transaksi

Halaman lihat laporan transaksi digunakan untuk melihat transaksi yang berupa laporan sesuai dengan periode tertentu. Halaman laporan transaksi dapat dilihat pada gambar 4.27

Gambar 4.27 Halaman Data Laporan Transaksi

4.2.28 Halaman Ganti Header

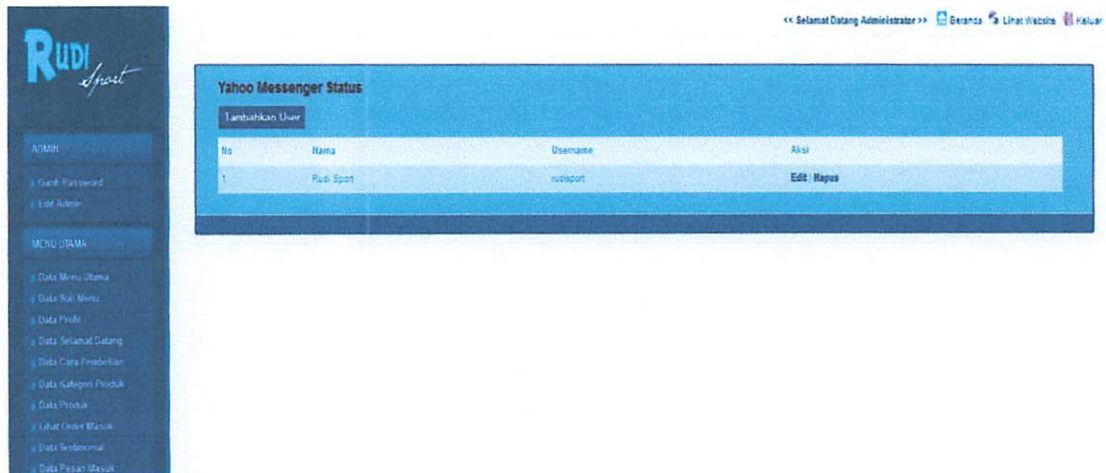
Halaman ganti header adalah untuk mengolah data berupa gambar yang di tampilkan pada menu home. Halaman header dapat dilihat pada gambar 4.28

No	Judul	Tgl. Posting	Aktif	Aksi
1	Rudisport	11 Juni 2014	Y	Edit Hapus
2	Selamat datang dunia argentina	11 Juni 2014	Y	Edit Hapus
3	Slideshow1	11 Juni 2014	Y	Edit Hapus

Gambar 4.28 Halaman Ganti Header

4.2.29 Halaman Data Customer Online

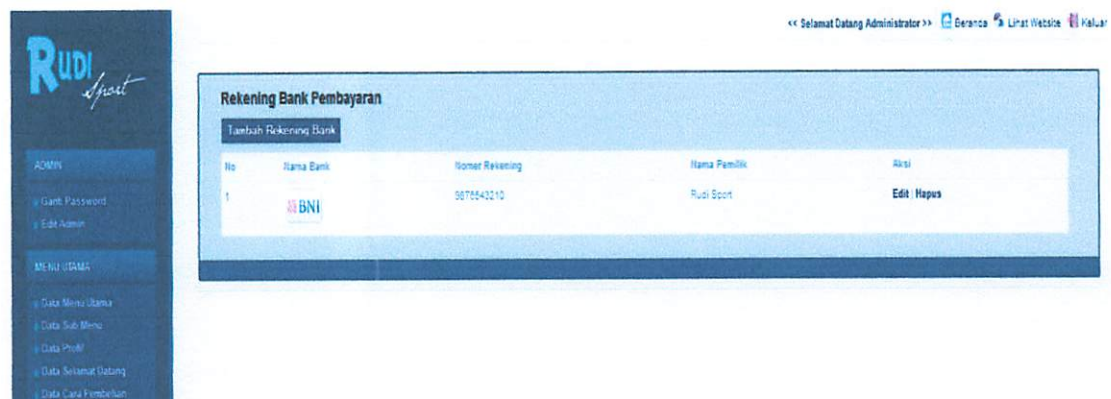
Halaman data customer online adalah terdiri dari user rudisport. Halaman data customer online dapat dilihat pada gambar 4.29



Gambar 4.29 Halaman Data Customer Online

4.2.30 Halaman Data Rekening Bank

Halaman data rekening bank adalah berisi informasi bank pembayaran yang digunakan untuk tujuan pembayaran oleh pembeli. Halaman data rekening bank dapat dilihat pada gambar 4.30



Gambar 4.30 Halaman Data Rekening Bank

4.2.31 Halaman Data Link Terkait

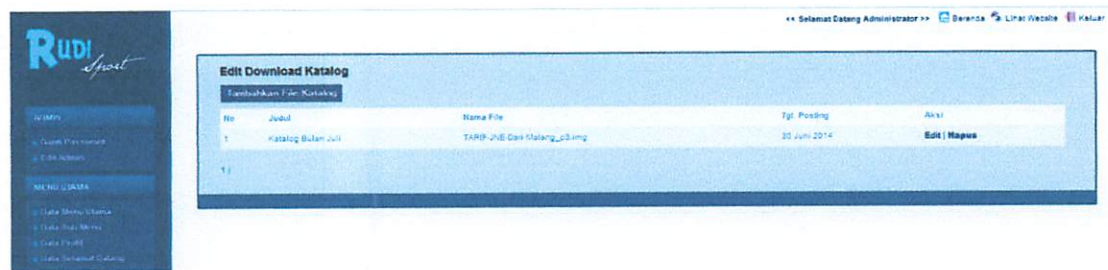
Halaman Link Terkait adalah berupa link yang terkait dengan website ini, contohnya adalah adidas. Halaman data link terkait dapat dilihat pada gambar 4.31



Gambar 4.31 Halaman Data Link Terkait

4.2.32 Halaman Data Katalog

Halaman data katalog untuk mengolah data katalog. Halaman data katalog dapat dilihat pada gambar 4.32



Gambar 4.32 Halaman Data Katalog

4.3 Pengujian

Pengujian yang digunakan untuk menguji sistem pada website ini adalah metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

4.3.1 Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang akan dilakukan dengan menguji halaman admin dan halaman web. Pengujian web *e-commerce* pada toko Rudi Sport menggunakan data uji berdasarkan data dari Toko Rudi Sport. Tabel rencana pengujian halaman admin dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Rencana Pengujian Halaman Admin

Jenis Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Input Login admin	Black Box
	Verifikasi Login Admin	Black Box
Pengolahan Data Ganti Password	Input password lama dan baru	Black Box
Pengolahan Data Edit Admin	Tambah Modul	Black Box
	Edit Modul	Black Box
	Hapus Modul	Black Box
Pengolahan Data Menu Utama	Tambah Menu	Black Box
	Edit Menu	Black Box
Pengolahan Data Sub Menu	Tambah Sub Menu	Black Box
	Edit Sub Menu	Black Box
	Hapus Sub Menu	Black Box
Pengolahan Data Profil	Edit Profil	Black Box
Pengolahan Data Selamat Datang	Edit Selamat Datang	Black Box
Pengolahan Data Cara Pembelian	Edit Cara Pembelian	Black Box
Pengolahan Data Kategori Produk	Tambah Kategori	Black Box
	Edit Kategori	Black Box
	Hapus Kategori	Black Box
Pengolahan Data Produk	Tambah Produk	Black Box
	Edit Produk	Black Box
	Hapus produk	Black Box
Pengolahan Data Order Masuk	Baca Order Masuk	Black Box
	Hapus Order Masuk	Black Box
Pengolahan Data Testimonial	Hapus Testimonial	Black Box
Pengolahan Data Pesan Masuk	Baca Pesan Masuk	Black Box
	Hapus Pesan Masuk	Black Box
Pengolahan Data Propinsi	Tambah Propinsi	Black Box
	Edit Propinsi	Black Box
	Hapus Propinsi	Black Box
Pengolahan Data Kota/Ongkos kirim	Tambah Kota/Ongkos Kirim	Black Box
	Edit Kota/Ongkos Kirim	Black Box
	Hapus Kota/Ongkos Kirim	Black Box
Pengolahan Data Jasa Pengiriman	Tambah Jasa Pengiriman	Black Box
	Edit Jasa Pengiriman	Black Box
	Hapus Jasa Pengiriman	Black Box
Pengolahan Data Paket Pengiriman	Tambah Paket Pengiriman	Black Box
	Edit Paket Pengiriman	Black Box
	Hapus Paket Pengiriman	Black Box
Lihat Laporan Transaksi	Proses Transaksi	Black Box
Pengolahan Data Ganti Header	Tambah Header	Black Box
	Edit Header	Black Box
	Hapus Header	Black Box
Pengolahan Data Customer Online	Tambahkan User	Black Box
	Edit User	Black Box
	Hapus User	Black Box
Pengolahan Data Rekening Bank	Tambahkan Rekening Bank	Black Box
	Edit Rekening Bank	Black Box
	Hapus Rekening Bank	Black Box
Pengolahan Data Link Terkait	Tambahkan Banner	Black Box
	Edit Banner	Black Box
	Hapus Bannner	Black Box
Pengolahan Data Katalog	Tambahkan Katalog	Black Box
	Edit Katalog	Black Box
	Hapus Katalog	Black Box
Logout	Keluar Halaman Admin	Black Box

4.3.2 Rencana Pengujian User

Rencana pengujian user di kategorikan menjadi 5 penguji anantara lain pengujian kategori, produk, menu keranjang belanja, menu bantuan, dan menu testimonial. Tabel rencana pengujian user dapat dilihat pada table 4.2

Tabel 4.2 Tabel Pengujian Oleh User

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujiann
Kategori	Menampilkan data kategori	Black Box
Produk	Menampilkan data barang	Black Box
	Menampilkan data detail barang	Black Box
	Menampilkan data detail transaksi	Black Box
Menu keranjang belanja	Mengubah data detail transaksi	Black Box
	Menghapus data detail transaksi	Black Box
	Menampilkan halaman cara pembelian, halaman hubungi kami, dan halaman download	Black Box
Menu bantuan	Memasukkan data testimonial	Black Box

4.4 Kasus dan Hasil Pengujian (Admin)

Berikut ini adalah kasus untuk menguji kebutuhan fungsional yang sudah di bangun dengan menggunakan metode blackbox berdasarkan rencana pengujian yang telah dibuat sebelumnya. Tabel pengujian halaman admin dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Pengujian Halaman Admin

Pengujian	Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
				Diterima	Ditolak
Login(Data Normal)	Username dan password	Dapat login ke halaman administrator	Sistem berfungsi dengan baik dengan masuk ke halaman administrator	✓	
	Klik Klik Login	Pengecekan apakah data <i>valid</i> atau <i>invalid</i>	Klik Login berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	✓	
Login (Data Salah)	Username Dan Password	Tidak Dapat Login dan menampilkan halaman cek login kembali.	Username dan password anda tidak benar	✓	
Ganti Password	Data masukkan semuanya benar	Password diharapkan berhasil diganti	Password yang lama berhasil diganti dengan password yang baru	✓	
	Salah satu field belum terisi	Muncul pesan kesalahan	Anda harus mengisikan semua data pada form ganti password	✓	
	Data kata sandi lama salah	Muncul pesan kesalahan	Anda salah memasukkan	✓	

			password lama anda		
	Data kata sandi baru dan konfirmasi kata Sandi baru tidak sama	Muncul pesan kesalahan	Password baru yang anda masukkan sebanyak dua kali belum cocok	✓	
	Data kosong	Muncul pesan kesalahan	Anda harus mengisi semua data pada form ganti password	✓	
Edit Admin	Klik Tambah Modul	Tampilkan Form Modul	Berhasil menambahkan modul	✓	
	Klik Edit Modul	Tampilkan edit modul	Menampilkan form edit modul	✓	
	Klik Hapus Modul	Menghapus modul	Hapus Modul	✓	
Menu Utama	Klik Tambah menu utama	Menu dapat ditambahkan	Berhasil ditambahkan	✓	
	Klik Edit	Edit menu utama	Halaman edit berhasil di tampilkan	✓	
Sub Menu	Klik tambakankan sub menu	Submenu dapat ditambahkan	Data submenu berhasil di tambahkan	✓	
	Klik edit submenu	Edit sub menu	Edit sub menu berhasil	✓	
	Klik hapus sub menu	Menghapus submenu	Hapus submenu	✓	
Profil	Data Profil	Dapat melakukan update profil	Update profil berhasil	✓	
Selamat Datang	Data edit selamat dating	Dapat melakukan edit selamat dating	Update selamat datang berhasil	✓	
Cara Pembelian	Data cara pembelian	Dapat melakukan update data cara pembelian	Update cara pembelian berhasil	✓	
Kategori produk	Klik tambah produk	Menambahkan kategori sesuai input data	Kategori produk berhasil ditambahkan	✓	
	Klik edit produk	Dapat melakukan edit kategori produk	Edit produk dapat dilakukan	✓	
	Klik hapus produk	Menghapus produk	Menghapus produk berhasil	✓	
Produk	Klik tambah produk	Menambahkan produk	Produk berhasil di tambahkan	✓	
	Klik edit produk	Dapat melakukan edit produk yang sudah ditambahkan	Update produk berhasil	✓	
	Klik hapus produk	Menghapus produk	Menghapus produk berhasil	✓	
Order masuk	Klik baca order masuk	Dapat membaca order masuk dari pembeli	Berhasil masuk ke form order masuk	✓	
	Klik hapus order masuk	Menghapus order masuk apabila tidak di konfirmasi oleh pembeli	Order masuk berhasil di hapus	✓	
Testimonial	Klik hapus testimonial	Testimonial diharapkan berhasil di hapus	Testimonial dihapus	✓	
Pesan masuk	Klik baca pesan masuk	Masuk ke form pesan masuk	Berhasil masuk ke form pesan masuk	✓	

	Hapus pesan masuk	Dapat melakukan hapus pesan	Hapus pesan berhasil	✓	
Propinsi	Klik Tambah propinsi	Masuk ke form tambah propinsi	Berhasil masuk ke form propinsi	✓	
	Klik Edit propinsi	Masuk ke form edit propinsi	Berhasil masuk ke form edit propinsi	✓	
	Klik Hapus propinsi	Dapat melakukan hapus propinsi	Menghapus propinsi	✓	
Kota/Ongkos Kirim	Klik Tambah kota	Masuk ke form kota/ongkos kirim	Berhasil masuk ke form kota/ongkos kirim	✓	
	Klik edit	Masuk ke form edit	Berhasil masuk ke form edit	✓	
	Klik Hapus	Dapat melakukan hapus kota/ongkos kirim	Hapus nama kota	✓	
Jasa pengiriman	Klik tambah jasa pengiriman	Masuk ke form jasa pengiriman	Berhasil masuk ke form jasa pengiriman	✓	
	Klik edit	Masuk ke form edit	Berhasil masuk ke form edit	✓	
	Klik Hapus	Dapat menghapus jasa pengiriman	Menghapus jasa pengiriman	✓	
Paket pengiriman	Klik tambah paket pengiriman	Masuk ke form paket pengiriman	Berhasil masuk ke form paket pengiriman	✓	
	Klik edit	Masuk ke form edit paket pengiriman	Berhasil masuk ke form edit	✓	
	Klik hapus	Dapat menghapus paket pengiriman	Menghapus paket pengiriman	✓	
Laporan Transaksi	Klik proses transaksi	Berhasil menampilkan data transaksi sesuai periode yang diinginkan	Laporan transaksi berhasil di tampilkan	✓	
Ganti Header	Klik tambah header	Masuk ke form tambah header	Berhasil masuk ke form header	✓	
	Klik edit	Masuk ke form edit	Berhasil masuk ke form edit	✓	
	Klik hapus	Menghapus header	Berhasil dihapus	✓	
Customer Online	Klik Tambahkan User	Masuk ke form user	Berhasil masuk ke form user	✓	
	Klik Edit	Masuk form edit	Berhasil masuk ke form edit user	✓	
	Klik hapus	Menghapus user	Berhasil dihapus	✓	
Link Terkait	Klik tambah banner	Masuk ke form link terkait	Berhasil masuk ke form link	✓	
	Klik edit	Masuk ke form edit link	Berhasil masuk ke form edit link	✓	
	Klik hapus	Dapat menghapus link	Berhasil dihapus	✓	
Katalog	Klik tambah catalog	Masuk ke form catalog	Berhasil masuk ke form catalog	✓	
	Klik edit	Masuk ke form edit catalog	Berhasil masuk ke form edit	✓	
	Klik hapus	Dapat menghapus data catalog	Berhasil dihapus	✓	
Logout	Klik Keluar	Dapat keluar dan meninggalkan halaman admin	Berhasil keluar dari halaman admin	✓	

4.4.1 Tabel Pengujian User

Pengujian terhadap user di bedakan menjadi 5 pengujian yaitu pengujian kategori, produk, keranjang belanja, menu bantuan, dan testimonial. Tabel pengujian user dapat dilihat pada table 4.4

Tabel 4.4 Tabel Pengujian User

Pengujian	Data masukkan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
				Diterima	Ditolak
Kategori	Klik tombol menu kategori	Menampilkan Halaman Kategori	Berhasil menampilkan sesuai dengan kategori yang dipilih	✓	
Produk	Klik tombol data barang	Menampilkan produk barang	Berhasil menampilkan produk barang	✓	
	Klik tombol detail barang	Menampilkan detail barang sesuai dengan yang di klik	Berhasil memberikan informasi detail barang	✓	
Keranjang Belanja	Data Detail Transaksi	Menampilkan data detail transaksi	Berhasil menampilkan transaksi yang sudah dipesan	✓	
	Mengubah detail transaksi	Dapat mengubah jumlah barang pemesanan	Berhasil mengubah jumlah barang pemesanan	✓	
	Menghapus detail transaksi	Menghapus transaksi dari keranjang belanja	Transaksi berhasil dihapus dari keranjang belanja	✓	
Menu bantuan	Klik halaman cara pembelian	Menampilkan halaman cara pembelian	Berhasil menampilkan halaman cara pembelian	✓	
	Klik halaman hubungi kami	Menampilkan halaman hubungi kami	Berhasil menampilkan halaman hubungi kami	✓	
	Klik halaman download	Menampilkan halaman download	Berhasil menampilkan halaman download	✓	
Testimonial	Input data testimonial	Data berhasil di input ke website	Berhasil memasukkan data testimonial	✓	

4.5 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian terhadap media website *e-commerce* ini menggunakan metode *blackbox* di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa perangkat lunak ini sudah berjalan secara fungsional dan memberikan informasi sesuai yang diharapkan.

4.5.1 Kuesioner

Pengujian user ini diberikan kepada user untuk mengetahui respon dengan melakukan kuesioner, kepada user diberikan beberapa pertanyaan terkait dengan penilaian website. Hasil pengujian dari 10 responden dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Tabel Hasil Kuesioner Pengujian Kepada User

No	Pertanyaan	Jumlah Penilaian Oleh User			
		SB	B	C	K
1	Bagaimanakah tentang website e-commerce ini?	4	5	1	-
2	Bagaimanakah tampilan website e-commerce ini?	7	3	-	-
3	Bagaimanakah kinerja sistem dalam web ini sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Pengujian kategori, produk, keranjang belanja, menu bantuan, testimonial) ?	8	2	-	-
4	Apakah website ini mudah untuk digunakan?	6	4	-	-
5	Apakah website ini sudah layak untuk digunakan sebagai media promosi dan penjualan aksesoris peralatan futsal & sepakbola?	6	2	2	-
6	Apakah penggunaan web sebagai media promosi dan penjualan mempermudah dalam proses pemasaran aksesoris dan peralatan futsal & sepakbola?	5	4	1	-

Keterangan :

SB = Sangat Baik B = Baik C = Cukup K = Kurang

Pada tabel diatas dapat di ambil kesimpulan bahwa dari 10 responden yang telah diberi kuesioner memberikan nilai dari segi tentang web, tampilan, kinerja sistem, kegunaan, kelayakan, dan manfaat. Dimana dari 10 responden tersebut, di peroleh sebanyak 60% menyatakan sangat baik, 33% menyatakan baik, dan 7% menyatakan cukup.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pengujian yang telah dilakukan maka dapat di ambil beberapa kesimpulan antara lain :

1. Dari hasil keseluruhan pengujian dari halaman home, profil, semua produk, keranjang, cara pembelian, download, hubungi kami, dan testimonial sudah berjalan dengan baik .
2. Hasil pengujian kinerja sistem (pengujian kategori, keranjang belanja, menu bantuan, dan testimonial) sudah berjalan sesuai dengan yang di harapkan.
3. Hasil pengujian fungsional dan pengujian user sudah sesuai yang diharapkan.
4. Hasil pengujian halaman administrator sudah berjalan dengan baik.
5. Hasil pengujian website e-commerc kepada user diperoleh sebanyak 60% menyatakan sangat baik, 33% menyatakan baik, dan 7% menyatakan cukup .

5.2 Saran

Adapun saran – saran yang dapat disampaikan yang berkaitan dengan website *E-Commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya pengembangan website. Baik dari segi design berupa tampilan yang menarik ataupun dari segi pembayaran, mungkin untuk sistem pembayaran agar lebih banyak pilihan lagi seperti paypal dan visa.
2. Perlu adanya penambahan fitur – fitur terbaru seperti ekstension tracking dalam website untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
3. Perlu adanya pengembangan penambahan kerjasama dengan sejumlah ekspedisi pengiriman selain JNE, mungkin untuk pengiriman lokal seperti kantor pos dan pengiriman luar negeri FedEx.

DAFTAR PUSTAKA

Bimo Sunafrihantono, PHP dan MySQL Untuk Web 2002-2003

Candra Ahmadi & Dadang Hermawan. 2013, E-Business & E-Commerce. Denpasar; Andi Offset.

Kalakota dan Whiston, 1997. *E-Commerce Perspective*, California: The Benjamin Cummings.

Nugroho, Bunafit. 2008, Latihan Membuat Aplikasi WebPHP dan MySQLdengan Dreamweaver MX (6,7, 2004) dan 8, Yogyakarta, Gava Media.

Melwin dan Syafrizal, Pengantar Jaringan Komputer, Andi Offset 2005 .

Manual PHP. (diakses tanggal 21 Juli 2014 dari <http://www.php.net>)

Manual MySQL. (diakses tanggal 21 Juli 2014 dari <http://www.mysql.com>)

Manual Dreamweaver. (diakses tanggal 21 Juli 2014 dari <http://www.macromedia.com>)

LAMPIRAN

Lampiran 1. Script Menu Utama

```

<?php
session_start();
if (empty($_SESSION['username']) AND empty($_SESSION['passuser'])) {
    echo "<link href='style.css' rel='stylesheet' type='text/css'>";
    <center>Untuk mengakses modul, Anda harus login <br>;
    echo "<a href='../index.php'><b>LOGIN</b></a></center>";
}
else {
    $aksi="modul/mod_menuutama/aksi_menuutama.php";
    switch($_GET[act]){
        // Tampil Menu Utama
        default:
            echo "<h2>Menu Utama</h2>";
            <input type=button class=tombol' value=Tambahkan Menu Utama'
            onclick=window.location.href=?module=menuutama&act=tambahmenuutama;'>
            <table>
            <tr><th>No</th><th>Menu Utama</th><th>Link</th><th>Aktif</th><th>Aksi</th></tr>;
            $stampil=mysql_query("SELECT * FROM mainmenu");
            $no=1;
            while ($r=mysql_fetch_array($stampil)){
                echo "<tr><td>$no</td>";
                <td>$r[nama_menu]</td>
                <td>$r[link]</td>
                <td align=left>$r[aktif]</td>
                <td><a href=?module=menuutama&act=editmenuutama&id=$r[id_main]><b>Edit</b></a>
                </td></tr>;
                $no++;
            }
            echo "</table>";
            echo "<div id=paging>*) Data pada Menu tidak bisa dihapus, tapi bisa di non-aktifkan melalui Edit Menu Utama.</div><br>";
            break;

        // Form Tambah Menu Utama
        case "tambahmenuutama":
            echo "<h2>Tambah Menu Utama</h2>";
            <form method=POST action=$aksi?module=menuutama&act=input>
            <table>
            <tr><td>Nama Menu</td><td>: <input type=text name='nama_menu'></td></tr>
            <tr><td>Link</td><td>: <input type=text name='link'></td></tr>
            <tr><td colspan=2><input type=submit name=submit class=tombol' value=Simpan>
                <input type=button class=tombol' value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>
            </table></form>;
            break;

        // Form Edit Menu Utama
        case "editmenuutama":
            $edit=mysql_query("SELECT * FROM mainmenu WHERE id_main=$_GET[id]");
            $r=mysql_fetch_array($edit);

            echo "<h2>Edit Menu Utama</h2>";
            <form method=POST action=$aksi?module=menuutama&act=update>
            <input type=hidden name=id value=$r[id_main]>
            <table>
            <tr><td>Nama Menu</td><td>: <input type=text name='nama_menu' value=$r[nama_menu]></td></tr>
            <tr><td>Link</td><td>: <input type=text name='link' value=$r[link]></td></tr>;
            if ($r[aktif]=='Y'){
                echo "<tr><td>Aktif</td> <td>: <input type=radio name='aktif' value='Y' checked>Y
                    <input type=radio name='aktif' value='N'> N</td></tr>";
            }
            else {
                echo "<tr><td>Aktif</td> <td>: <input type=radio name='aktif' value='Y'>Y
                    <input type=radio name='aktif' value='N' checked>N</td></tr>";
            }

            echo "<tr><td colspan=2><input type=submit class=tombol' value=Update>
                <input type=button class=tombol' value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>
            </table></form>";
            break;
    }
}
?>

```

Lampiran 2. Script Kategori Produk

```

<?php
$aksi="modul/mod_kategori/aksi_kategori.php";
switch($_GET[act]){
    // Tampil Kategori
    default:
        echo "<h2>Kategori Produk</h2>";
        <input type=button class='tombol' value='Tambah Kategori'
            onclick="window.location.href=?module=kategori&act=tambahkategori;">
        <table>
        <tr><th>No</th><th>Nama Kategori</th><th>Aksi</th></tr>";
        $stampil=mysql_query("SELECT * FROM kategori ORDER BY id_kategori DESC");
        $no=1;
        while ($r=mysql_fetch_array($stampil)){
            echo "<tr><td>$no</td>";
            <td>$r[nama_kategori]</td>
            <td><a href=?module=kategori&act=editkategori&id=$r[id_kategori]><b>Edit</b></a> |
                <a href=$aksi?module=kategori&act=hapus&id=$r[id_kategori]><b>Hapus</b></a>
            </td></tr>";
            $no++;
        }
        echo "</table>";
        break;

    // Form Tambah Kategori
    case "tambahkategori":
        echo "<h2>Tambah Kategori</h2>";
        <form method=POST action=$aksi?module=kategori&act=input>
        <table>
        <tr><td>Nama Kategori</td><td> : <input type=text name='nama_kategori'></td></tr>
        <tr><td colspan=2><input type=submit name=submit class='tombol' value=Simpan>
            <input type=button class='tombol' value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>
        </table></form>";
        break;

    // Form Edit Kategori
    case "editkategori":
        $edit=mysql_query("SELECT * FROM kategori WHERE id_kategori=$_GET[id]");
        $r=mysql_fetch_array($edit);

        echo "<h2>Edit Kategori</h2>";
        <form method=POST action=$aksi?module=kategori&act=update>
        <input type=hidden name=id value=$r[id_kategori]>
        <table>
        <tr><td>Nama Kategori</td><td> : <input type=text name='nama_kategori' value=$r[nama_kategori]></td></tr>
        <tr><td>Link Kategori</td><td> : <input type=text name='link_kategori' value='kategori-$r[id_kategori]-
            $r[kategori_seo].html'></td></tr>
        <tr><td colspan=2><input type=submit class='tombol' value=Update>
            <input type=button class='tombol' value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>
        </table></form>";
        break;
    }
?>

```

Lampiran 3. Script Produk

```

<?php
session_start();
if (empty($_SESSION['username']) AND empty($_SESSION['passuser'])){
    echo "<link href='style.css' rel='stylesheet' type='text/css'>";
    <center>Untuk mengakses modul, Anda harus login <br>;
    echo "<a href='../index.php'><b>LOGIN</b></a></center>";
}
else{
    $aksi="modul/mod_produk/aksi_produk.php";
    switch($_GET[act]){
        // Tampil Produk
        default:
            echo "<h2>Tambah Produk</h2>";
            <input type=button class='tombol' value='Tambahkan' Produk'
            onclick="window.location.href=?module=produk&act=tambahproduk;">
            <table>
            <tr><th>No</th><th>Nama Produk</th><th>Berat(kg)</th><th>Harga</th><th>Diskon</th><th>Stok</th><th>Tgl.
            Masuk</th><th>Aksi</th></tr>"
            $p = new Paging;
            $batas = 10;
            $posisi = $p->cariPosisi($batas);
            $stampil = mysql_query("SELECT * FROM produk ORDER BY id_produk DESC LIMIT $posisi,$batas");
            $no = $posisi+1;
            while($r=mysql_fetch_array($stampil)){
                $tanggal=tgl_indo($r[tgl_masuk]);
                $harga=format_rupiah($r[harga]);
                echo "<tr><td>$no</td>
                <td>$r[nama_produk]</td>
                <td align=center>$r[berat]</td>
                <td>$harga</td>
                <td align=center>$r[diskon]</td>
                <td align=center>$r[stok]</td>
                <td>$tanggal</td>
                <td><a href=?module=produk&act=editproduk&id=$r[id_produk]><b>Edit</b></a> |
                <a href=$aksi?module=produk&act=hapus&id=$r[id_produk]><b>Hapus</a></b></td>
                </tr>";
            $no++;
        }
        echo "</table>";
        $jmlldata = mysql_num_rows(mysql_query("SELECT * FROM produk"));
        $jmlhalaman = $p->jumlahHalaman($jmlldata, $batas);
        $linkHalaman = $p->navHalaman($_GET[halaman], $jmlhalaman);
        echo "<div id=paging>Hal: $linkHalaman</div><br>";
        break;
    case "tambahproduk":
        echo "<h2>Tambah Produk</h2>";
        <form method=POST action=$aksi?module=produk&act=input' enctype='multipart/form-data'>
        <table>
        <tr><td width=70>Nama Produk</td> <td>: <input type=text name='nama_produk' size=60</td></tr>
        <tr><td>Kategori</td> <td>:
        <select name='kategori'>
        <option value=0 selected>- Pilih Kategori -</option>;
        $stampil=mysql_query("SELECT * FROM kategori ORDER BY nama_kategori");
        while($r=mysql_fetch_array($stampil)){
            echo "<option value=$r[id_kategori]>$r[nama_kategori]</option>";
        }
        </select></td></tr>
        <tr><td>Berat</td> <td>: <input type=text name='berat' size=3</td></tr>
        <tr><td>Harga</td> <td>: <input type=text name='harga' size=10</td></tr>
        <tr><td>diskon</td> <td>: <input type=text name='diskon' size=3</td></tr>
        <tr><td>Stok</td> <td>: <input type=text name='stok' size=3</td></tr>
        <tr><td>Deskripsi</td> <td>: <textarea name='deskripsi' style=width: 600px; height: 350px;></td></tr>
        <tr><td>Gambar</td> <td>: <input type=file name='fupload' size=40>
        <br>Tipe gambar harus JPG/JPEG dan ukuran lebar maks: 400 px</td></tr>
        <tr><td colspan=2><input type=submit class='tombol' value=Simpan>
        <input type=button class='tombol' value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>
        </table></form>;
        break;
    case "editproduk":
        $edit = mysql_query("SELECT * FROM produk WHERE id_produk=$_GET[id]");
        $r = mysql_fetch_array($edit);
        echo "<h2>Edit Produk</h2>";

```

```

<form method=POST enctype='multipart/form-data' action=$aksi?module=produk&act=update>
  <input type=hidden name=id value=$r[id_produk]>
  <table>
    <tr><td width=70>Nama Produk</td> <td> : <input type=text name='nama_produk' size=60
value=$r[nama_produk]></td></tr>
    <tr><td>Kategori</td> <td> : <select name='kategori'>;

    $stampil=mysql_query("SELECT * FROM kategori ORDER BY nama_kategori");
    if ($r[id_kategori]==0){
      echo "<option value=0 selected>- Pilih Kategori -</option>";
    }

    while($w=mysql_fetch_array($stampil)){
      if ($r[id_kategori]==$w[id_kategori]){
        echo "<option value=$w[id_kategori] selected>$w[nama_kategori]</option>";
      }
      else{
        echo "<option value=$w[id_kategori]>$w[nama_kategori]</option>";
      }
    }
  </select></td></tr>
  <tr><td>Berat</td> <td> : <input type=text name='berat' value=$r[berat] size=3></td></tr>
  <tr><td>Harga</td> <td> : <input type=text name='harga' value=$r[harga] size=10></td></tr>
  <tr><td>Diskon</td> <td> : <input type=text name='diskon' value=$r[diskon] size=3></td></tr>
  <tr><td>Stok</td> <td> : <input type=text name='stok' value=$r[stok] size=3></td></tr>
  <tr><td>Deskripsi</td> <td> : <textarea name='deskripsi' style='width: 600px; height:
350px;'>$r[deskripsi]</textarea></td></tr>
  <tr><td>Gambar</td> <td> :
  <img src='../foto_produk/small_$r[gambar]' height=200px></td></tr>
  <tr><td>Ganti Gbr</td> <td> : <input type=file name='fupload' size=30 *></td></tr>
  <tr><td colspan=2>*) Apabila gambar tidak diubah, dikosongkan saja.</td></tr>
  <tr><td colspan=2><input type=submit class='tombol' value=Update>
  <input type=button class='tombol' value=Batal onclick=self.history.back()></td></tr>
</table></form>;
break;
}
}
?>

```

Lampiran 4. Script Keranjang Belanja

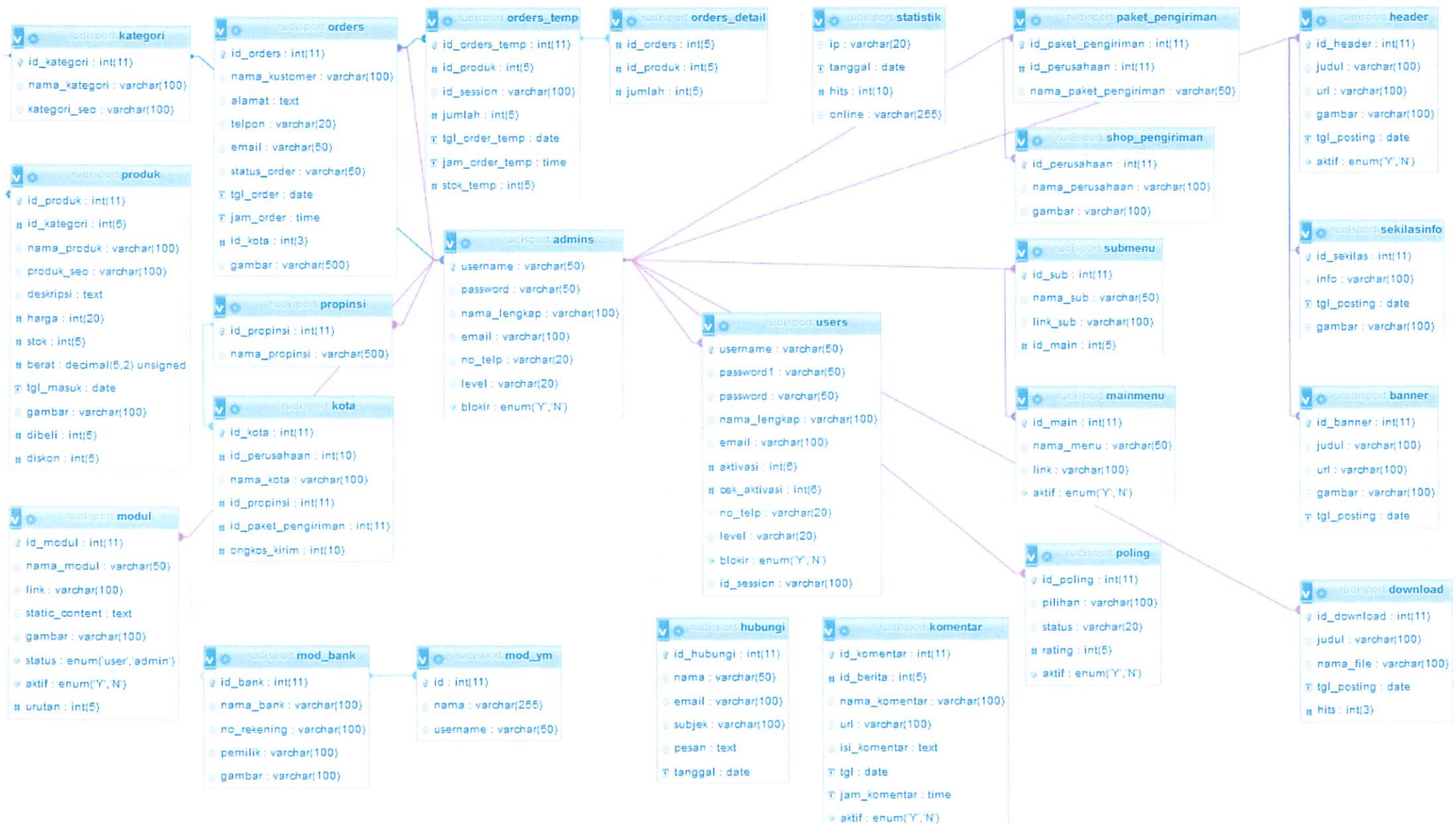
```

elseif ($ _GET[module]=='keranjangbelanja'){
    // Tampilkan produk-produk yang telah dimasukkan ke keranjang belanja
    $sid = session_id();
    $sql = mysql_query("SELECT * FROM orders_temp, produk
        WHERE id_session='$sid' AND orders_temp.id_produk=produk.id_produk");

    $ketemu=mysql_num_rows($sql);
    if($ketemu < 1){
        echo "<script>window.alert('Keranjang Belanjanya masih kosong. Silahkan Anda berbelanja terlebih dahulu');
        window.location=('index.php')</script>";
    }
    else{
        echo "<h4 class='heading colr'>Keranjang Belanja</h4>
        <form method=post action=aksi.php?module=keranjang&act=update>
        <div class='shoppingcart'>
        <ul class='tablehead'>
        <li class='nomor'>No</li>
        <li class='thumb'>Produk</li>
        <li class='title'>Nama Produk</li>
        <li class='berat'>Berat (kg)</li>
        <li class='qty'>QTY</li>
        <li class='price'>Harga</li>
        <li class='total'>Sub Total</li>
        <li class='remove'>Hapus</li>
        </ul>
        <table width=670 border=0 cellpadding=0 cellspacing=1 align=center>
        <tbody>
        <tr></tr>";

        $no=1;
        while($r=mysql_fetch_array($sql)){
            $disc = ($r[diskon]/100)*$r[harga];
            $hargadisc = number_format(($r[harga]-$disc),0,".", "");
            $subtotal = ($r[harga]-$disc) * $r[jumlah];
            $total = $total + $subtotal;
            $subtotal_rp = format_rupiah($subtotal);
            $total_rp = format_rupiah($total);
            $harga = format_rupiah($r[harga]);
            echo "<ul class='cartlist'>
            <li class='nomor'>$no</li>
            <li class='thumb'><a href='produk-$r[id_produk]-$r[produk_seo].html'><a href='foto_produk/$r[gambar]'
            rel='clearbox[gallery=Koleksi Produk]' title='$r[nama_produk]'><img width=80 height=85 class='imgcart'
            src=foto_produk/$r[gambar]' class='tooltip' title='klik untuk memperbesar gambar'></a></li>
            <li class='title txt'>$r[nama_produk]</a></li>
            <li class='berat'>$r[berat]</li>
            <li class='qty'><input type=text name=jml[$no]' value=$r[jumlah] size=1 onchange=\"this.form.submit()\"
            onkeypress=\"return harusangka(event)\"></li>
            <li class='price'>$hargadisc</li>
            <li class='total txt'>$subtotal_rp</li>
            <li class='remove'><a href='aksi.php?module=keranjang&act=hapus&id=$r[id_orders_temp]'><img
            title=Hapus></a></li>
            </ul>
            <tr align=center>
            <td align=left><br><span class='table3'>Total:</td><td colspan=2><br><span class='table3'>Rp. $total_rp,</b></td></tr>
            <tr>
            <td colspan=3><div class='btns'>
            <ul>
            <li class='left'><a href=javascript:history.go(-1) class='simplebtn'>Lanjutkan Belanja</a></li>
            <li class='center'><input style type=submit class= simplebtn value='Update Keranjang'></a></li>
            <li class='right'><a href='selesai-belanja.html'
            class='simplebtn'>Selesai Belanja</a></li>
            </ul>
            </div></tr>
            </tbody>
            </table>";
        echo "<br /><br /><br /><p>* Apabila Anda mengubah jumlah (Qty), jangan lupa tekan tombol <b>Update
        Keranjang</b><br />
        ** Total harga di atas belum termasuk ongkos kirim yang akan dihitung saat <b>Selesai Belanja</b></p><br />
        </div>
        </div>
        </div>
    }
}

```





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

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

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

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

Nomor : ITN-04.262/I.T.INF/2014
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

1 April 2014

Kepada : Yth. Sdr. Dr. Ir. Dhayal Gustopo S, MT
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : RADELIUS
Nim : 1018019
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal ;

22 Maret 2014 – 22 September 2014

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,

[Signature]
Joni Dedy Irawan, ST, MT

NIP : 197404162005021002

Form S-4a



Institut Teknologi Nasional Malang
Fakultas Teknik Industri
Program Studi Teknik Informatika S-1

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Radelius
Nim : 1018019
Masa Bimbingan : 22 Maret 2014 S/D 22 September 2014
Judul Skripsi : *E-Commerce B2C (Business To Customer) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal Dan Sepakbola Pada Toko Rudi Sport*

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	11-7-2014	Laporan BAB I – BAB III	Ok
2	16-7-2014	Tambah no resi pada konfirmasi pembelian yang sudah dilaksanakan Tentukan jasa pengiriman	Ok
3	21-7-2014	Elaborasi bagi manfaat dari adanya website ini pada BAB IV	Ok
4	24-7-2014	Persiapkan materi untuk semhas	Ok
5	5-8-2014	Pelajari antara latar belakang, teori, metode, dan hasil penelitian	Ok
6	7-8-2014	Acc untuk seminar hasil	Ok
7	14-8-2014	Acc laporan untuk kompre	Ok
8			

Malang, Agustus 2014

Dosen Pembimbing


Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT
NIP : 1039400264



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-04.262/I.T.INF/2014
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

1 April 2014

Kepada : Yth. Sdr. Michael Ardita, ST, MT
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : RADELIUS
Nim : 1018019
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal ;

22 Maret 2014 – 22 September 2014

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

Demikian agar maklum dar. 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



Institut Teknologi Nasional Malang
Fakultas Teknik Industri
Program Studi Teknik Informatika S-1

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Radelius
Nim : 1018019
Masa Bimbingan : 22 Maret 2014 S/D 22 September 2014
Judul Skripsi : ***E-Commerce B2C (Business To Customer) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal Dan Sepakbola Pada Toko Rudi Sport***

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	8-4-2014	Proposal Skripsi	
2	4-7-2014	Demo Awal Aplikasi → BAB III	
3	11-7-2014	Demo Aplikasi → Pengujian	
4	19-7-2014	BAB IV (Pengujian Tabel, Analisa Kebutuhan), BAB II + Daftar Pustaka	
5	24-7-2014	Makalah Seminar Hasil	
6	25-7-2014	Acc Makalah Seminar Hasil	
7	16-8-2014	Laporan + Persiapan Kompre	
8			

Malang, Agustus 2014

Dosen Pembimbing

Michael Ardita, ST, MT
NIP.P. 1031000434



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Radelius
NIM : 1018019
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : *E-Commerce B2C (Business To Customer)* Penjualan Aksesoris
Peralatan Futsal Dan Sepakbola Pada Toko Rudi Sport

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

Hari : Selasa
Tanggal : 19 Agustus 2014
Tempat : Ruang Lab Robotika Teknik Informatika S-1
Nilai : (A)

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Penguji Kedua

Febriana Santi W. S.Kom, M.Kom
NIP: 1031000425

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



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Radelius
NIM : 1018019
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : *E-Commerce B2C (Business To Customer)* Penjualan Aksesoris
Peralatan Futsal Dan Sepakbola Pada Toko Rudi Sport

Tanggal	Penguji	Uraian	Paraf
19 Agustus 2014	I	- Revisi Program - Revisi Laporan Bab I- V	
19 Agustus 2014	II	- Kategori Katalog Di Jabarkan Detail - Produk Di tambahkan - Biaya Pengiriman Dirubah - Biaya Packing Berdasarkan Massa (Kg) - Hubungi Kami Tambahkan Screenshot Map Google	

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Febriana Santi W. S.Kom, M.Kom
NIP: 1031000425

Penguji Kedua

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

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT
NIP: 1039400264

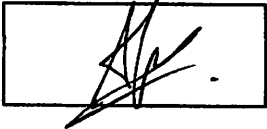
Dosen Pembimbing II

Michael Ardita, ST, MT
NIP.P 1031000434

KUESIONER

Nama : Aldo Yudhista N

Pekerjaaaan : Mahasiswa



Berilah tanda silang (X) pada salah satu kolom “nilai” menurut anda pada pertanyaan yang telah disediakan. Untuk penilaian E-Commerce B2C (*Business To Customer*) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal & Sepakbola Pada Toko Rudi Sport.

No	Pertanyaan	Nilai			
		SB	B	C	K
1	Bagaimanakah tentang website e-commerce ini?		X		
2	Bagaimanakah tampilan website e-commerce ini?	X			
3	Bagaimanakah kinerja sistem dalam web ini sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Pengujian kategori, produk, keranjang belanja, menu bantuan, testimonial)?	X			
4	Apakah website ini mudah untuk digunakan?		X		
5	Apakah website ini sudah layak untuk digunakan sebagai media promosi dan penjualan aksesoris peralatan futsal & sepakbola?			X	
6	Apakah penggunaan web sebagai media promosi dan penjualan mempermudah dalam proses pemasaran aksesoris dan peralatan futsal & sepakbola?	X			

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B: Baik

C: Cukup

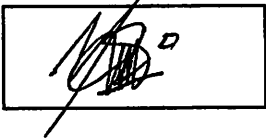
K: Kurang

Saran lebih lanjut untuk E-Commerce kedepannya :

KUESIONER

Nama : YOGA PRITANGGA

Pekerjaaan : MAHASISWA



Berilah tanda silang (X) pada salah satu kolom “nilai” menurut anda pada pertanyaan yang telah disediakan. Untuk penilaian E-Commerce B2C (*Business To Customer*) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal & Sepakbola Pada Toko Rudi Sport.

No	Pertanyaan	Nilai			
		SB	B	C	K
1	Bagaimanakah tentang website e-commerce ini?		X		
2	Bagaimanakah tampilan website e-commerce ini?	X			
3	Bagaimanakah kinerja sistem dalam web ini sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Pengujian kategori, produk, keranjang belanja, menu bantuan, testimonial)?	X			
4	Apakah website ini mudah untuk digunakan?	X			
5	Apakah website ini sudah layak untuk digunakan sebagai media promosi dan penjualan aksesoris peralatan futsal & sepakbola?			X	
6	Apakah penggunaan web sebagai media promosi dan penjualan mempermudah dalam proses pemasaran aksesoris dan peralatan futsal & sepakbola?		X		

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B: Baik

C: Cukup

K: Kurang

Saran lebih lanjut untuk E-Commerce kedepannya :

KUESIONER

Nama : Rudi
Pekerjaan : Wiraswasta



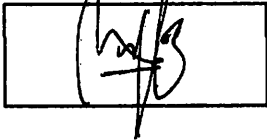
Berilah tanda silang (X) pada salah satu kolom “nilai” menurut anda pada pertanyaan yang telah disediakan. Untuk penilaian E-Commerce B2C (*Business To Customer*) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal & Sepakbola Pada Toko Rudi Sport.

No	Pertanyaan	Nilai			
		SB	B	C	K
1	Bagaimanakah tentang website e-commerce ini?	X			
2	Bagaimanakah tampilan website e-commerce ini?		X		
3	Bagaimanakah kinerja sistem dalam web ini sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Pengujian kategori, produk, keranjang belanja, menu bantuan, testimonial)?	X			
4	Apakah website ini mudah untuk digunakan?	X			
5	Apakah website ini sudah layak untuk digunakan sebagai media promosi dan penjualan aksesoris peralatan futsal & sepakbola?	X			
6	Apakah penggunaan web sebagai media promosi dan penjualan mempermudah dalam proses pemasaran aksesoris dan peralatan futsal & sepakbola?		X		
Keterangan : SB : Sangat Baik B: Baik C: Cukup K: Kurang					
Saran lebih lanjut untuk E-Commerce kedepannya :					

KUESIONER

Nama : MAX BERNADO

Pekerjaan : SWASTA



Berilah tanda silang (X) pada salah satu kolom “nilai” menurut anda pada pertanyaan yang telah disediakan. Untuk penilaian E-Commerce B2C (*Business To Customer*) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal & Sepakbola Pada Toko Rudi Sport.

No	Pertanyaan	Nilai			
		SB	B	C	K
1	Bagaimanakah tentang website e-commerce ini?		X		
2	Bagaimanakah tampilan website e-commerce ini?	X			
3	Bagaimanakah kinerja sistem dalam web ini sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Pengujian kategori, produk, keranjang belanja, menu bantuan, testimonial)?		X		
4	Apakah website ini mudah untuk digunakan?	X			
5	Apakah website ini sudah layak untuk digunakan sebagai media promosi dan penjualan aksesoris peralatan futsal & sepakbola?	X			
6	Apakah penggunaan web sebagai media promosi dan penjualan mempermudah dalam proses pemasaran aksesoris dan peralatan futsal & sepakbola?	X			
Keterangan :					
SB : Sangat Baik B: Baik C: Cukup K: Kurang					
Saran lebih lanjut untuk E-Commerce kedepannya :					

KUESIONER

Nama : Derry AROHI
Pekerjaaaan : MAHASISWA

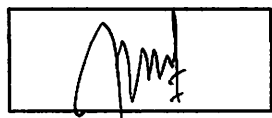


Berilah tanda silang (X) pada salah satu kolom “nilai” menurut anda pada pertanyaan yang telah disediakan. Untuk penilaian E-Commerce B2C (*Business To Customer*) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal & Sepakbola Pada Toko Rudi Sport.

No	Pertanyaan	Nilai			
		SB	B	C	K
1	Bagaimanakah tentang website e-commerce ini?	X			
2	Bagaimanakah tampilan website e-commerce ini?		X		
3	Bagaimanakah kinerja sistem dalam web ini sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Pengujian kategori, produk, keranjang belanja, menu bantuan, testimonial)?	X			
4	Apakah website ini mudah untuk digunakan?		X		
5	Apakah website ini sudah layak untuk digunakan sebagai media promosi dan penjualan aksesoris peralatan futsal & sepakbola?		X		
6	Apakah penggunaan web sebagai media promosi dan penjualan mempermudah dalam proses pemasaran aksesoris dan peralatan futsal & sepakbola?	X			
Keterangan : SB : Sangat Baik B: Baik C: Cukup K: Kurang					
Saran lebih lanjut untuk E-Commerce kedepannya :					

KUESIONER

Nama : M. Arif .N
Pekerjaaan : Mahasiswa

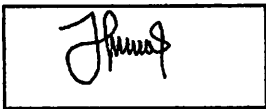


Berilah tanda silang (X) pada salah satu kolom “nilai” menurut anda pada pertanyaan yang telah disediakan. Untuk penilaian E-Commerce B2C (*Business To Customer*) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal & Sepakbola Pada Toko Rudi Sport.

No	Pertanyaan	Nilai			
		SB	B	C	K
1	Bagaimanakah tentang website e-commerce ini?		X		
2	Bagaimanakah tampilan website e-commerce ini?	X			
3	Bagaimanakah kinerja sistem dalam web ini sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Pengujian kategori, produk, keranjang belanja, menu bantuan, testimonial)?	X			
4	Apakah website ini mudah untuk digunakan?		X		
5	Apakah website ini sudah layak untuk digunakan sebagai media promosi dan penjualan aksesoris peralatan futsal & sepakbola?	X			
6	Apakah penggunaan web sebagai media promosi dan penjualan mempermudah dalam proses pemasaran aksesoris dan peralatan futsal & sepakbola?	X			
Keterangan :					
SB : Sangat Baik B: Baik C: Cukup K: Kurang					
Saran lebih lanjut untuk E-Commerce kedepannya :					

KUESIONER

Nama : Johannes . S
Pekerjajaan : Mahasiswa

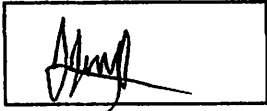


Berilah tanda silang (X) pada salah satu kolom “nilai” menurut anda pada pertanyaan yang telah disediakan. Untuk penilaian E-Commerce B2C (*Business To Customer*) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal & Sepakbola Pada Toko Rudi Sport.

No	Pertanyaan	Nilai			
		SB	B	C	K
1	Bagaimanakah tentang website e-commerce ini?		X		
2	Bagaimanakah tampilan website e-commerce ini?	X			
3	Bagaimanakah kinerja sistem dalam web ini sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Pengujian kategori, produk, keranjang belanja, menu bantuan, testimonial)?	X			
4	Apakah website ini mudah untuk digunakan?	X			
5	Apakah website ini sudah layak untuk digunakan sebagai media promosi dan penjualan aksesoris peralatan futsal & sepakbola?	X			
6	Apakah penggunaan web sebagai media promosi dan penjualan mempermudah dalam proses pemasaran aksesoris dan peralatan futsal & sepakbola?			X	
Keterangan :					
SB : Sangat Baik B: Baik C: Cukup K: Kurang					
Saran lebih lanjut untuk E-Commerce kedepannya :					

KUESIONER

Nama : Poike Sarasih TURNIP
Pekerjaan : karyawan



Berilah tanda silang (X) pada salah satu kolom “nilai” menurut anda pada pertanyaan yang telah disediakan. Untuk penilaian E-Commerce B2C (*Business To Customer*) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal & Sepakbola Pada Toko Rudi Sport.

No	Pertanyaan	Nilai			
		SB	B	C	K
1	Bagaimanakah tentang website e-commerce ini?	X			
2	Bagaimanakah tampilan website e-commerce ini?	X			
3	Bagaimanakah kinerja sistem dalam web ini sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Pengujian kategori, produk, keranjang belanja, menu bantuan, testimonial)?	X			
4	Apakah website ini mudah untuk digunakan?		X		
5	Apakah website ini sudah layak untuk digunakan sebagai media promosi dan penjualan aksesoris peralatan futsal & sepakbola?		X		
6	Apakah penggunaan web sebagai media promosi dan penjualan mempermudah dalam proses pemasaran aksesoris dan peralatan futsal & sepakbola?				X
Keterangan :					
SB : Sangat Baik B: Baik C: Cukup K: Kurang					
Saran lebih lanjut untuk E-Commerce kedepannya :					

KUESIONER

Nama : Hendrik
Pekerjaan : Mahaguru



Berilah tanda silang (X) pada salah satu kolom “nilai” menurut anda pada pertanyaan yang telah disediakan. Untuk penilaian E-Commerce B2C (*Business To Customer*) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal & Sepakbola Pada Toko Rudi Sport.

No	Pertanyaan	Nilai			
		SB	B	C	K
1	Bagaimanakah tentang website e-commerce ini?			X	
2	Bagaimanakah tampilan website e-commerce ini?		X		
3	Bagaimanakah kinerja sistem dalam web ini sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Pengujian kategori, produk, keranjang belanja, menu bantuan, testimonial)?	X			
4	Apakah website ini mudah untuk digunakan?	X			
5	Apakah website ini sudah layak untuk digunakan sebagai media promosi dan penjualan aksesoris peralatan futsal & sepakbola?	X			
6	Apakah penggunaan web sebagai media promosi dan penjualan mempermudah dalam proses pemasaran aksesoris dan peralatan futsal & sepakbola?	X			
Keterangan : SB : Sangat Baik B: Baik C: Cukup K: Kurang					
Saran lebih lanjut untuk E-Commerce kedepannya :					

KUESIONER

Nama : M. Antarsa
Pekerjaan : Subasta

M. Antarsa

Berilah tanda silang (X) pada salah satu kolom “nilai” menurut anda pada pertanyaan yang telah disediakan. Untuk penilaian E-Commerce B2C (*Business To Customer*) Penjualan Aksesoris Peralatan Futsal & Sepakbola Pada Toko Rudi Sport.

No	Pertanyaan	Nilai			
		SB	B	C	K
1	Bagaimanakah tentang website e-commerce ini?	x			
2	Bagaimanakah tampilan website e-commerce ini?	x			
3	Bagaimanakah kinerja sistem dalam web ini sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Pengujian kategori, produk, keranjang belanja, menu bantuan, testimonial)?		x		
4	Apakah website ini mudah untuk digunakan?	x			
5	Apakah website ini sudah layak untuk digunakan sebagai media promosi dan penjualan aksesoris peralatan futsal & sepakbola?	x			
6	Apakah penggunaan web sebagai media promosi dan penjualan mempermudah dalam proses pemasaran aksesoris dan peralatan futsal & sepakbola?		x		
Keterangan :					
SB : Sangat Baik B: Baik C: Cukup K: Kurang					
Saran lebih lanjut untuk E-Commerce kedepannya :					