

**E-COMMERCE WORLDSPORT
MENGUNAKAN STOREFRONT MODEL**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
HANDITO YULIAWAN WICAKSONO
10.18.083**



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

3414

DEPARTMENT OF COMMERCE
BUREAU OF MARITIME SERVICE
WASHINGTON, D. C.



1918

RECEIVED
MAR 18 1918
MARITIME SERVICE

1918

RECEIVED
MAR 18 1918
MARITIME SERVICE

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

E-COMMERCE WORLDSPORT MENGUNAKAN STOREFRONT MODEL

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna mencapai Gelar Sarjana Teknik Komputer Strata Satu (S-1)

Disusun Oleh :
Handito Yuliawan Wicaksono
10.18.083

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ir. F Yudi Limpramptono, MT
NIP.1039500274

Sandy Nataly Mantja, S.Kom
NIP. P. 1030800418

Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005031002

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 : Handito Yuliawan Wicaksono
Nim : 10.18.083
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

“E-COMMERCE WORLDSPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL” Adalah skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 22 Agustus 2014

Yang membuat pernyataan



Handito Yuliawan Wicaksono

E-COMMERCE WORLDSPORT MENGUNAKAN STOREFRONT MODEL

Handito Yuliawan Wicaksono

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

Dosen Pembimbing: 1. Ir. F Yudi Limpramtono, MT
2. Sandy Nataly Mantja, S.Kom

ABSTRAK

Perancangan e-commerce pada komoditi alat olahraga bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi perbelanjaan (online) yang sebelumnya diketahui dari mulut-kemulut atau pun dari brosur-brosur, sehingga tidak tidak menghemat waktu, disini saya mempermudah masyarakat dalam melakukan perbelanjaan secara (online), sehingga dapat mengefisiensi dan efektif.

Pembangunan e-commerce worldsport bertujuan untuk menarik lebih banyak pelanggan dari luar maupun dalam kota tanpa harus mengeluarkan modal besar, memberikan kemudahan kepada konsumen dalam bertransaksi dan memudahkan konsumen untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang dijual. kebutuhan sistem harus dapat didefinisikan ketika awal pembangunan sistem sehingga dapat menghasilkan sebuah desain yang yang lengkap. Adapun alat yang digunakan untuk menggambarkan alur data dalam sistem menggunakan data flow diagram (DFD) sedangkan untuk menggambarkan konseptual dari sistem digunakan entity relational diagram (ERD).

Tugas akhir ini bertujuan membangun sebuah sistem penjualan online. Sistem perancangan dalam pembuatan e-commerce pada penjualan komoditi alat olahraga ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa software yakni Adobe Dreamweaver CS5, Xampp Server yang merupakan gabungan dari Apache Web Server, PHP dan MySQL. Dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS5 maka pengerjaan e-commerce akan lebih cepat dan mudah. Adapun tabel-tabel yang dipakai dalam pembuatan e-commerce pada penjualan komputer ini adalah tabel kategori, tabel kota, tabel produk, tabel pelanggan, tabel provinsi, tabel pemesanan, tabel pembayaran, tabel admin, dan tabel pengiriman.

Kata Kunci : *e-commerce, dreamweaver, Adobe Dreamweaver, olahraga, sport, alat olahraga, XAMPP, PHP, MYSQL.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah yang maha kuasa, karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **E-COMMERCE WORLDSPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL** sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu (S-1) Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Institut Teknologi Nasional Malang.

Pada penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Heni Irawati, yang merupakan orang tua dan pendukung utama dari segi moril maupun materil.
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 Sekertaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Ir. F Yudi Limpramtono, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan.
7. Sandy Nataly Mantja, S.Kom, selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan saran.
8. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.
9. Rekan – rekan asisten Labolatorium Database dan Sistem Informasi yang telah memberikan semangat dan motifasi sehingga terselesaikannya skripsi yang dibuat oleh penulis.

10.Semua teman seperjuangan yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca, Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Malang, 22 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR KEASLIAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah	2
1.5. Manfaat.....	3
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. E-Commerce.....	6
2.2. PHP (Hypertext Preprocessor)	7
2.3. Database	8
2.4. <i>Adobe Dreamweaver</i>	8
2.5. <i>Produk – produk olahraga</i>	9

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisa Kebutuhan	10
3.1.1. Perangkat keras (<i>Hardware</i>)	10
3.1.2. Perangkat lunak (<i>Software</i>)	10

3.2. Diagram Konteks	11
3.2.1. Data Flow Diagram Level 1	11
3.2.2. Data Flow Diagram Level 2	12
3.2.3. Struktur Menu	16
3.2.4. Flowchart	17
3.2.5. Struktur Table	20
3.2.6. Desain Interface	25

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Implementasi Sistem.....	27
4.2.Pengujian Sistem.....	27
4.2.1. Tampilan <i>User Interface</i>	27
4.2.1.1. Tampilan Menu Utama	28
4.2.1.2. Tampilan Halaman Produk.....	28
4.2.1.3. Tampilan Menu Admin.....	29
4.2.1.4. Tampilan Halaman Profile	30
4.2.1.5. Tampilan Halaman FAQ	30
4.2.1.6. Tampilan Halaman Detail Produk.....	31
4.2.1.7. Tampilan Halaman Sign Up.....	31
4.2.1.8. Tampilan Login	32
4.2.1.9. Tampilan Halaman User.....	33
4.2.1.10.Tampilan Halaman Ubah Akun.....	33
4.2.1.11.Tampilan Halaman Ubah Password	34
4.2.1.12.Tampilan Halaman Ubah Alamat.....	35
4.2.1.13.Tampilan Halaman Daftar Pemesanan	35
4.2.1.14.Tampilan Halaman Keranjang	36
4.2.1.15.Tampilan Halaman Checkout Alamat	36
4.2.1.16.Tampilan Halaman Detail Pemesanan	37
4.2.1.17.Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran	37
4.2.1.18.Tampilan Halaman Checkout Pemesanan.....	38
4.2.1.18.Tampilan Halaman Checkout Pemesanan.....	39

4.2.1.18.Tampilan Halaman Checkout Pemesanan.....	39
4.2.1.18.Tampilan Halaman Checkout Pemesanan.....	40
4.3. Pengujian	41
4.3.1. Pengujian Fungsional Sistem	41
4.3.2. Pengujian Sistem Operasi	42
4.3.3. Pengujian <i>User</i>	43
 BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
 DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Administrator	20
Tabel 3.2. Tabel Pelanggan	20
Tabel 3.3. Tabel Provinsi	21
Tabel 3.4. Tabel Kota	21
Tabel 3.5. Tabel Kategori.....	22
Tabel 3.6. Tabel Keranjang	22
Tabel 3.7. Tabel Produk	22
Tabel 3.8. Tabel Pemesanan.....	23
Tabel 3.9. Tabel Pembayaran	23
Tabel 3.10. Tabel Pengiriman	24
Tabel 4.1. Tabel Hasil Pengujian Fungsional Sistem.....	39
Tabel 4.2. Tabel Hasil Pengujian Sistem Operasi	40
Tabel 4.3. Tabel Hasil Pengujian Sistem kepada <i>User</i>	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Diagram Konteks.....	11
Gambar 3.2. Data Flow Diagram level 1	12
Gambar 3.3. <i>Data Flow Diagram Level 2 Pendaftaran</i>	13
Gambar 3.4. <i>Data Flow Diagram Level 2 Katalog Produk</i>	14
Gambar 3.5. <i>Data Flow Diagram Level 2 Pemesanan</i>	15
Gambar 3.6. <i>Data Flow Diagram Level 2 Pengiriman</i>	16
Gambar 3.7. Struktur Menu.....	16
Gambar 3.8. <i>Flowchart Pengunjung</i>	17
Gambar 3.9. <i>Flowchart Pelanggan</i>	18
Gambar 3.10. <i>Flowchart Administrator</i>	19
Gambar 3.11. Rancangan Halaman Utama	25
Gambar 3.12. Rancangan Halaman Administrator	26
Gambar 4.1. Tampilan Halaman Utama	28
Gambar 4.2. Tampilan Halaman Produk.....	29
Gambar 4.3. Tampilan Halaman Adminisitrator.....	29
Gambar 4.4. Tampilan Halaman Profile	30
Gambar 4.5. Tampilan Halaman FAQ	30
Gambar 4.6. Tampilan Halaman Detail Produk	31
Gambar 4.7. Tampilan Halaman Sign Up	32
Gambar 4.8. Tampilan Halaman Login.....	33
Gambar 4.9. Tampilan Halaman User.....	33
Gambar 4.10. Tampilan Halaman Ubah Akun	34
Gambar 4.11. Tampilan Halaman Ubah Password	34
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Ubah Alamat.....	35
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Daftar Pemesanan	35

Gambar 4.14. Tampilan Halaman Keranjang.....	36
Gambar 4.15. Tampilan Halaman Checkout Alamat	36
Gambar 4.16. Tampilan Halaman Detail Pemesanan	37
Gambar 4.17. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran	38
Gambar 4.18. Tampilan Halaman Detail Checkout Pemesanan	38
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Admin	39
Gambar 4.20. Tampilan Halaman Tambah Admin	39
Gambar 4.21. Tampilan Halaman Ubah Admin.....	40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Meningkatnya kebutuhan internet masyarakat saat ini yang diikuti oleh peningkatan *customer* dan pebisnis, hingga mendorong *internet* untuk mendekati bahkan melebihi kebutuhan dunia nyata. Kini mendorong *internet* untuk dapat melakukan penjualan barang - barang komoditi secara *online*. Bisnis penjualan barang secara *online* memiliki langkah penting yaitu keuntungan yang diperoleh dilakukan dengan aman dan mudah. Kini telah tersedia beberapa macam sistem pembayaran secara *online* yang dapat melayani kebutuhan bisnis *online*.

Pelaku bisnis masih melakukan transaksi bisnis secara *manual* dimana mereka melakukan transaksi dengan cara tatap muka, dengan melalui telepon, atau dengan cara tranfer melalui mesin Anjungan Tunai Mandiri (ATM). Bahkan dengan melalui tranfer sekalipun para pelaku bisnis masih mencari Anjungan Tunai Mandiri (ATM) untuk melakukan pembayaran. *Customer* yang telah memiliki banyak kemudahan dengan *internet* kadang tidak di imbangi dengan para pelaku bisnis yang belum memaksimalkan *internet* untuk menjadikan salah satu layanannya. Kebanyakan para pelaku bisnis masih banyak kesulitan akan pembuatan laporan dimana harus membuka kembali arsip yang ada.

Kesulitan yang terjadi juga dimana perusahaan kesulitan memasarkan produknya dan menemukan *customer* yang tepat, begitu pula dengan *customer* yang kesulitan dalam menemukan produk – produk yang dibutuhkan. Olahraga adalah kebutuhan masyarakat dari dulu hingga masyarakat modern saat ini yang menjadi kebutuhan hidup dan tuntutan pekerjaan. Kebutuhan tentang barang – barang olahraga saat ini menjadi kebutuhan yang cukup tinggi di pasaran.

Saat ini olahraga telah menjadi kebutuhan setiap orang. Hal ini disebabkan oleh gaya hidup sehat yang mulai diterapkan oleh masyarakat pada lingkungan kesehariannya. Semua orang mulai menyadari kebutuhan hidup sehat sangat penting bagi mereka. Bahkan oleh sebagian orang hidup sehat saat ini bukan hanya sebagai kebutuhan tetapi sebagai gaya hidup. Olahraga sebagai gaya hidup mencerminkan pribadi yang aktif dan sehat.

Olahraga bisa merangkul semua segmen pasar dengan tidak dibatasi usia, status sosial, pekerjaan dan lain sebagainya. Bahkan olahraga dapat dibagi menjadi beberapa segmen dengan dilihat dari para pelaku olahraga yang dapat dilihat dalam lingkungan keseharian sekitar kita, misalnya Futsal, basket, badminton, sepakbola dan lain sebagainya. Olahraga dapat dilakukan didalam ruangan (*indor*) maupun di luar ruangan (*outdor*). Dapat dilihat dari semakin banyaknya fasilitas-fasilitas yang tersedia mulai dari fasilitas yang kecil hingga yang besar seperti halnya golf yang mulai dapat ditemukan dimanapun dipusat-pusat kota.

Dengan melihat uraian diatas, maka penulis merasa perlu adanya “E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL”, toko *world sport* adalah sebuah toko yang menjual barang – barang kebutuhan olahraga dimana *customer* dapat memesan produk dari dalam maupun luar kota. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah teknologi informasi dan komunikasi yang coba saya angkat untuk menjadi salah satu tugas akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang diatas, maka penulis akan merumuskan masalah yang ada. Adapun rumusan masalah yang akan didapat adalah :
Bagaimana membuat *e-commerce* yang dapat memberikan informasi tentang spesifikasi produk olahraga secara lengkap dan memudahkan *customer* dalam melakukan pembelian barang secara cepat, aman dan nyaman.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan – batasan masalah dari perancangan dan pembangunan *e-commerce* adalah sebagai berikut :

1. *E-commerce* memiliki 3 kategori pengguna, yaitu :
 - a) Pengunjung (*Guest*)
 - b) Anggota (*Membership*)
 - c) Admin (*Administrator*).
2. *E-commerce* menampilkan tentang barang – barang penunjang olahraga yang dijual.

3. *E-commerce* ini menyediakan fasilitas transaksi dengan metode *I-banking* dan *SMS banking*.
4. Data masukan *e-commerce* adalah data admin, data pelanggan, data barang, data kategori data pemesanan, data detail pemesanan, data biaya kirim, data pembayaran, dan data promosi/berita.
5. Data proses *e-commerce* adalah proses *login*, proses pengolahan data, proses penjualan, proses pelaporan, proses pengolahan data promosi/berita, proses pembayaran, proses biaya kirim.
6. Keluaran data *e-commerce* adalah informasi barang, informasi kategori, informasi barang terlaris, informasi barang baru, informasi pencarian barang, informasi, promosi/berita, informasi pemesanan, informasi detail pemesanan, informasi pelaporan, informasi pembayaran, informasi pelanggan.
7. Media komunikasi melalui (*E-mail* , *chat*, *IM*, *FAQ*).
8. Tools yang digunakan untuk membangun perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :
 - a) PHP
 - b) MySQL
 - c) XAMPP server
 - d) Adobe Photoshop
 - e) Corel Draw
 - f) Adobe Dreamweaver

1.4. Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dalam pembuatan *e-commerce* ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah customer untuk mendapatkan informasi tentang barang – barang olahraga.
2. Untuk meningkatkan fleksibilitas sehingga *customer* dapat melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun juga.
3. Untuk meningkatkan daya jual beli tanpa ada modal yang besar.

1.5. Metode Penelitian

Tahapan-tahapan pada metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini antara lain :

1. Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan semua kebutuhan data dan metode yang akan digunakan berkaitan dengan aplikasi yang akan dibangun, Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisa dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini merancang desain dan antar muka aplikasi, Proses desain sistem membagi kebutuhan-kebutuhan menjadi sistem perangkat lunak atau perangkat keras, Proses tersebut menghasilkan sebuah arsitektur sistem keseluruhan.

3. Pembuatan Program

Pada tahap ini, proses pembuatan program berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dan proses pembuatan animasi pada tiap topik materi media pembelajaran tersebut.

4. Pengujian

Pengujian terhadap program dilaksanakan setelah semua program aplikasi selesai dibuat. Pengujian diarahkan untuk menemukan kesalahan dan memastikan bahwa masukan yang diberikan menghasilkan keluaran yang sesuai.

5. Dokumentasi dan Penyusunan Laporan

Tahap ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pengerjaan proyek akhir. Di tahap ini dilakukan pengumpulan hasil kerja menjadi suatu dokumen untuk menjelaskan dari awal pembuatan aplikasi hingga menjadi aplikasi yang layak digunakan dengan baik dan sistem aplikasi yang mudah di pahami.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, permasalahan dan ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori yang berhubungan dengan topik Skripsi, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Membahas tentang perancangan aplikasi dan pembuatan aplikasi baik flowchart dan desain aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Membahas implementasi sistem hardware dan software sebagai hasil dari analisis dan pengujian sistem dalam bentuk bahasa pemrograman.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab yang telah disampaikan dan saran terhadap desain aplikasi yang telah ditawarkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *E-Commerce*

E-Commerce secara umum dapat diartikan sebagai proses transaksi jual beli secara elektronik melalui media *internet*. *E-commerce* dapat juga diartikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *directselling* yang memanfaatkan fasilitas *internet* dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan. Penerapan *electronic commerce* bermula di awal tahun 1970 dengan adanya inovasi *electronic fund transfer* (EFT). *E-commerce* merupakan pengiriman informasi produk/layanan, atau pembayaran melalui lini telepon, jaringan komputer atau sarana elektronik lainnya. (2012. Andi)

E-commerce memiliki beberapamodel yang ada untuk saat ini, yaitu :

a. *Business To Consumen (B2C)*

Business to konsumen (B2C) adalah sebuah jenis *e-commerce* dimana pelaku bisnisnya merupakan perusahaan yang menyediakan informasi juga sebuah layanan atau barang dengan proses transaksi dan interaksinya adalah antara perusahaan dengan *consumen*. Model *e-commerce* ini dikenal juga dengan nama *storefront model*, dimana perusahaan membuat toko elektronik yang digunakan untuk memasarkan dan menjual produknya kepada pembeli melalui *website*. Contoh dari *e-commerce storefront model*, yaitu: *bukabuku.com*, *bukukita.com*, *Planetsurf*, dan yang lainnya. (2012, Andi)

storefront model merupakan tipe *e-business* yang paling populer di kalangan penggiat dunia maya. *Storefront model* mengkombinasikan proses transaksi, keamanan, pembayaran *online* dan informasi katalog, sehingga memungkinkan penyedia menampilkan dan menjual informasi pada platform *website*. *Storefront model* sebenarnya adalah bentuk dasar *e-commerce* dimana mempertemukan pembeli dan penjual secara langsung.

b. *Business To Business (B2B)*

Business to business (B2B) adalah sebuah model *e-commerce* dimana pelaku bisnisnya adalah perusahaan dimana proses transaksi dan interaksinya adalah antara satu perusahaan dengan perusahaan yang lainnya model ini bisa

sebut dengan *portal model* dimana pengunjung dapat menemukan hampir segalanya dalam satu tempat. Contoh model jenis ini adalah : webmd, IMDB, FirstGov, dan yang lainnya. [d]

c. *Consumen To Consumen (C2C)*

Consumen to konsumen (B2B) adalah model *e-commerce* dimana perorangan atau individu sebagai penjual berinteraksi dengan dan bertransaksi langsung dengan individu lain sebagai pembeli. *Model* jenis ini disebut dengan *auction model* dimana konsumen dapat langsung memberikan interaksi kepada penjual untuk dapat melakukan penawaran atau melakukan transaksi pembelian langsung kepada penjual dimana *website* yang ada hanya sebagai perantara atau pihak ke 3. Contoh *e-commerce auction model* adalah : halaman jual beli Kaskus.com, e-bay.com, dan yang lainnya. [4]

d. *Government To Customer (G2C)*

Government to customer adalah model *e-commerce* dimana suatu perusahaan milik pemerintah bertindak sebagai penjual dan masyarakat bertindak sebagai *customer*. Contoh *e-commerce* jenis ini adalah : PLN, Telkom dan yang lainnya.

2.2 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP (*hypertext Preprocessor*) adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*. Sistem kerja PHP menggunakan *interpreter* bukan sebagai *compiler*. *Interpreter* adalah bahasa yang *script-script* program tidak harus diubah dalam bentuk *source code*. Sedangkan *compiler* adalah bahasa yang akan mengubah *script-script* program ke dalam *source code*, selanjutnya dari bentuk *source code* akan dirubah ke *object code*. Bentuk dari *object code* akan menghasilkan file yang lebih kecil dari file mentah sebelumnya. (2009, Kadir, Abdul)

Selanjutnya akan berubah menjadi sebuah program yang siap dijalankan tanpa adanya program bantu pembuatnya, sehingga hasil dari bahasa pemrograman berbentuk *compiler* akan berbentuk sebuah program yang berstatus sebagai program EXE yang dapat dieksekusi tanpa adanya bantuan dari program pembuatnya. (2009. Kadir, Abdul)

Bahasa pemrograman PHP adalah bahasa pemrograman yang bekerja dalam sebuah *web server*. *Script-script* PHP yang dibuat harus tersimpan dalam *web server* dan dieksekusi atau diproses dalam server tersebut. Beberapa keunggulan yang dimiliki oleh program PHP :

- a. Tingkat akses PHP lebih cepat serta memiliki tingkat keamanan yang tinggi.
- b. Beberapa *database* yang sudah ada baik yang bersifat gratis ataupun berbayar sangat mendukung akses PHP diantaranya, *MySQL*, *PostgreSQL*, *mSQL*, *Informix*, *Microsoft SQL Server* dan yang lainnya.
- c. PHP mampu berjalan di *Linux* sebagai *Platform* sistem operasi utama bagi PHP, tetapi juga dapat berjalan di *FreeBSD Unix*, *Solaris*, *windows*, *Mac OS*, dan yang lainnya.

2.3 Database

Menurut Nugroho (2004) penggunaan *database* secara umum memiliki beberapa objektif, yaitu kecepatan dan kemudahan pengolahan data, efisiensi ruang penyimpanan, keakuratan data, ketersediaan data, meningkatkan keamanan data dan kelengkapan data. (2011. Ramadhan, Arief)

Database sering disebut sebagai kumpulan data yang saling terkait. Secara teknis yang ada dalam sebuah *database* adalah sekumpulan tabel atau objek lain (*indeks*, *view* dan lain-lain). Tujuan utama pembuatan *database* adalah untuk memudahkan dalam mengakses data. Data dapat ditambah, diubah, dihapus atau dibaca dengan relatif lebih cepat dan mudah. (2011. Ramadhan, Arief)

Database manajemen sistem yang memiliki kemampuan yang baik adalah *oracle* dan *postgresql*. Sedangkan *database* yang paling digemari kalangan *programmer web* adalah *MySQL*. *MySQL* merupakan *software* yang bersifat *open source*, sesuai dengan namanya. Bahasa *standart MySQL* adalah *SQL*. *SQL* singkatan dari *Structured Query Language* dan sering disebut *sql*. *SQL* mulai dikembangkan pada akhir tahun 70-an di *laboratorium IBM*, San Jose, California. (2011. Ramadhan, Arief)

2.4 Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver adalah sebuah *HTML editor professional* untuk mendesain secara *visual* dan mengelola situs atau halaman *web*. Beberapa kemampuan buan hanya sebagai *software* untuk desain *web* saja, tetapi juga untuk menyuntig kode serta pembuatan aplikasi *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman *web*, antara lain JPS, PHP, ASP dan *ColdFusion*. Dreamweaver merupakan *software* utama yang digunakan oleh *web desainer* maupun *web programmer* dalam mengembangkan *situs web*.(2012, Andi)

Macromedia dreamweaver aplikasi yang dikeluarkan oleh Macromedia dengan versi terakhirnya Macromedia Dreamweaver 8, hingga akhirnya program ini dibeli oleh Adobe System hingga kini Adobe System telah mengeluarkan versi Adobe Dreamweaver 12 yang ada dalam *Adobe Creative Cloud*.(2012, Andi)

2.5 Produk - Produk Olahraga

Olahraga adalah suatu bentuk pendidikan individu dan masyarakat yang mengutamakan gerakan – gerakan jasmani yang dilakukan secara sadar dan sistematis menuju kualitas yang lebih tinggi. Olahraga merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat perkotaan khususnya olahraga modern saat ini yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Pasar produk – produk olahraga dapat memasuki semua kalangan dengan pangsa pasar semua umur, dimana saat ini tidak ada batasan tempat.

Banyaknya alternatif dan tersedianya pasar dalam memberikan jasa tempat ataupun alat dalam melakukan olahraga maka meningkat pula kebutuhan atau permintaan akan produk – produk olahraga. Bukti pasar produk – produk olahraga modern kini mengalami kemajuan dan peningkatan yang pesat adalah banyaknya event – event tahunan di bidang olahraga, banyak berdirinya usaha *gym*, munculnya komunitas – komunitas olahraga yang semakin berkembang. Contoh produk – produk yang ada pada masyarakat, yaitu: sepatu futsal, sepatu olahraga, peralatan *gym*, air softgun, dan lain sebagainya.

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisa Kebutuhan

E-commerce yang dibuat memiliki tiga faktor penting yang harus ada dalam pembuatannya yaitu : Sumber daya manusia, Perangkat lunak, dan perangkat keras. *E-commerce* menggunakan *storefront model* dimana sistem penjualannya seperti kita datang ke toko olahraga dan kita memasukkan semua barang-barang yang kita inginkan ke keranjang belanja, kemudian melakukan proses transaksi hanya lewat *website*.

3.1.1 Perangkat Keras (Hardware)

Dalam pembuatan aplikasi *e-commerce worldsport* menggunakan *storefront model*, perangkat keras yang digunakan adalah komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. *Laptop ASUS K42F series*
2. *Processor Intel Core i3 2.13 GHz*
3. *RAM 2048MB*
4. *Harddisk 320 GB*
5. *Modem ZTE MF70*

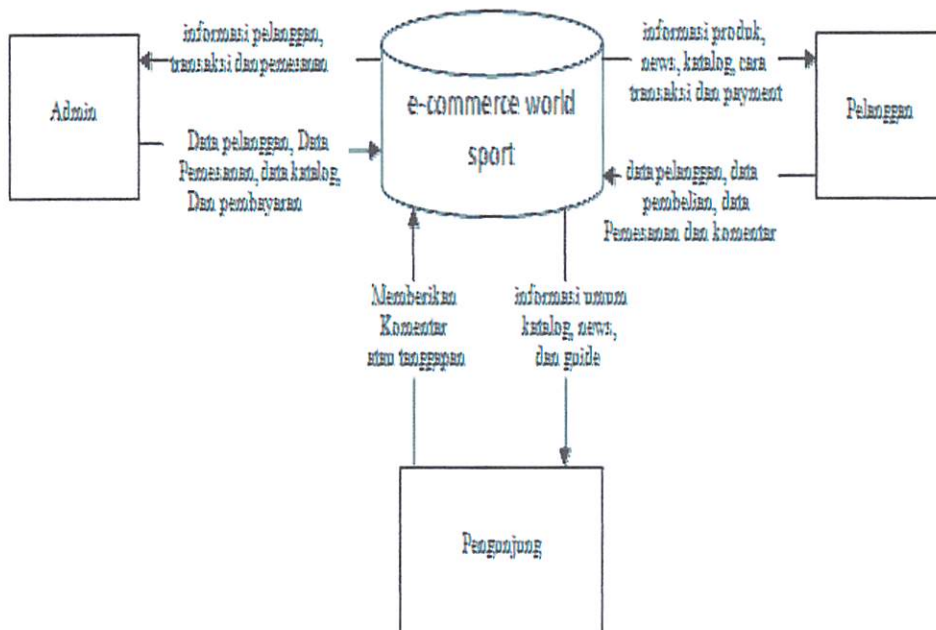
3.1.2 Perangkat Lunak (Software)

Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *e-commercer worldsport* menggunakan *storefront model* ini adalah sebagai berikut :

1. Adobe Dreamweaver CS5
2. Corel Draw x4
3. XAMP Server
4. Sistem operasi Windows 7 Ultimate 64 bit

3.2 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan diagram yang sederhana yang menggambarkan entitas luar, keluaran dan pemasukan dari sistem. Diagram konteks dimulai dengan penggambaran terminator, aliran data aliran kontrol penyimpanan dan proses tunggal yang menunjukkan keseluruhan sistem.

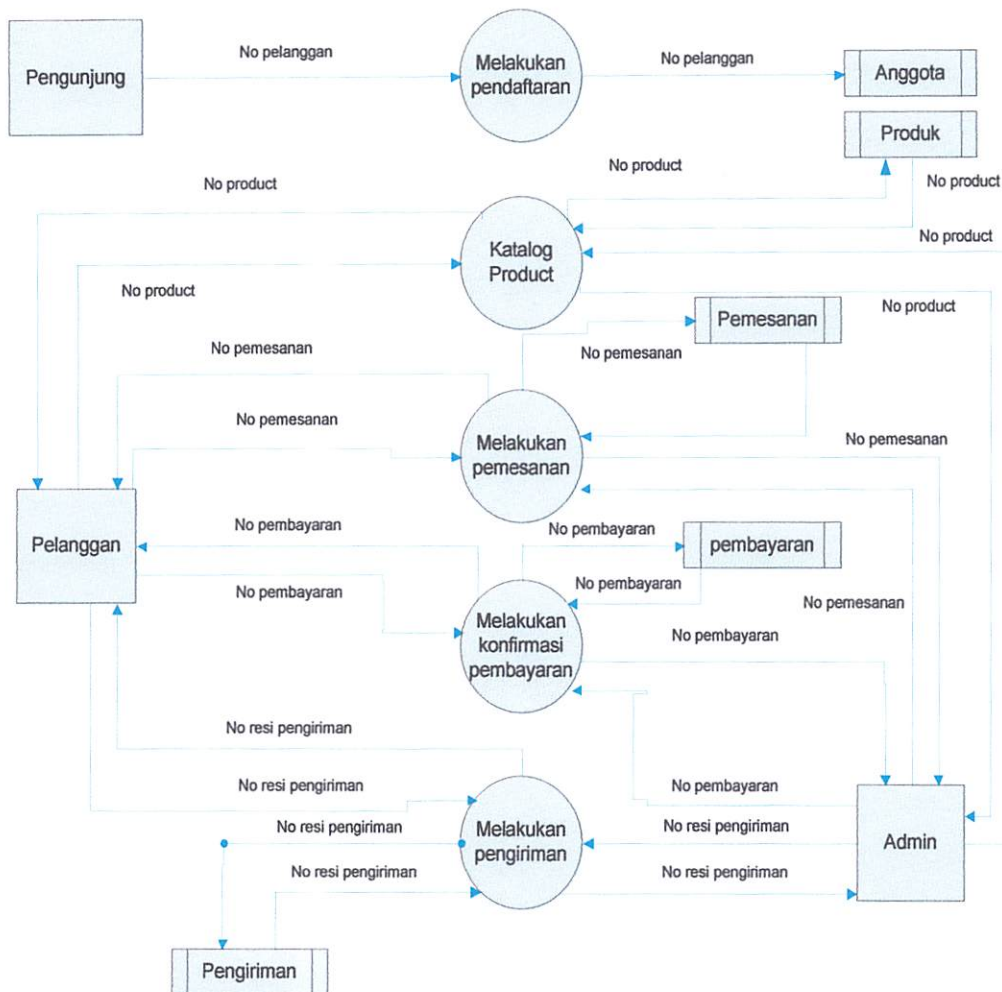


Gambar 3.1 diagram konteks *e-commerce world sport*

Dalam diagram konteks yang telah penulis buat terdapat 3 terminator yang ada, yaitu : Administrator, pengunjung dan pelanggan. Gambar 3.1 menunjukkan proses yang dilakukan e-commerce world sport secara keseluruhan dalam rancangan yang dibuat oleh penulis.

3.2.1 Data Flow Diagram Level 1

Data Flow Diagram (DFD) merupakan penggambaran suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir. *Data Flow Diagram (DFD)* dibuat pada gambar 3.6 merupakan penggambaran sistem yang ada pada sebuah *e-commerce world sport* dimana penggambaran arus data level 0 dapat penulis tunjukkan pada gambar 3.6 berikut :



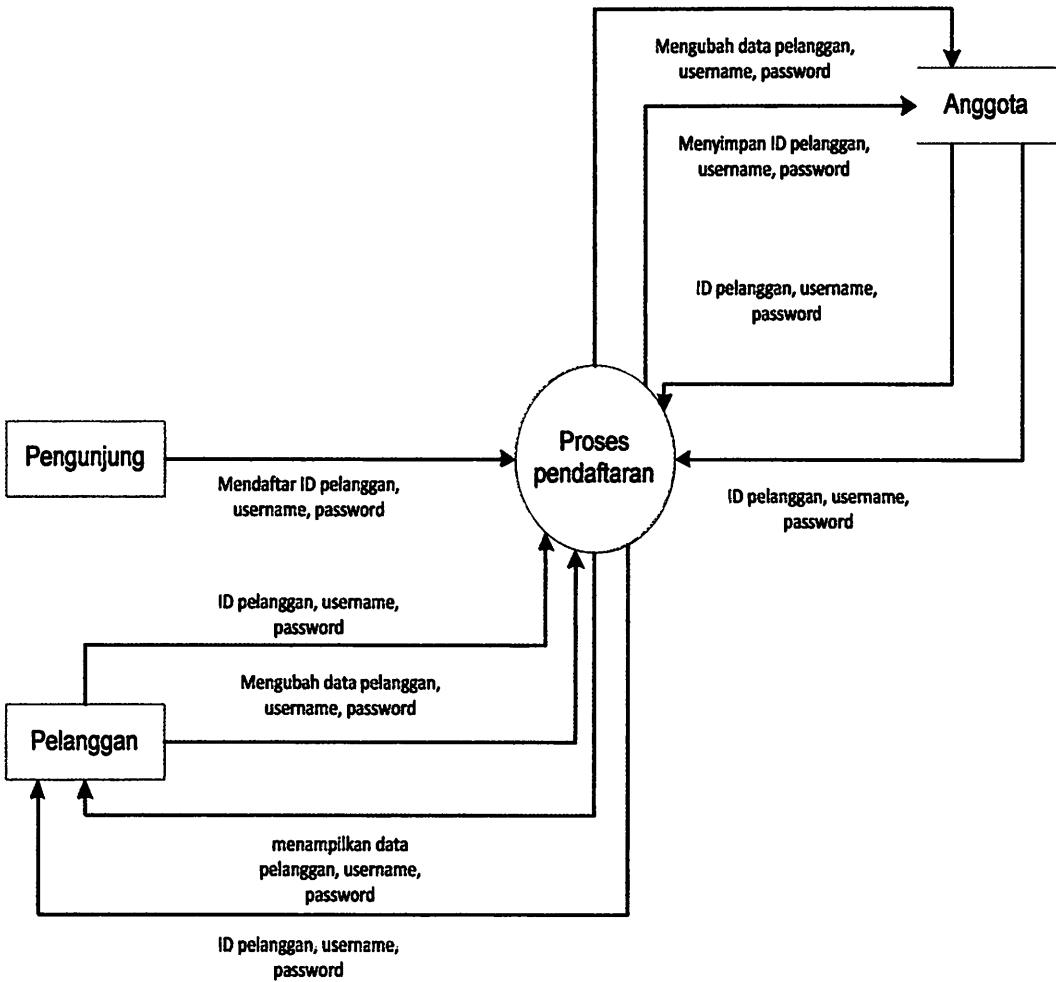
Gambar 3.2 Data Flow Diagram level 1

Pada gambar 3.2 digambarkan DFD memiliki 5 proses yaitu : proses pendaftaran, proses katalog produk, proses pemesanan, proses konfirmasi pembayaran dan proses pengiriman. Pada DFD yang ditunjukkan pada gambar 3.2 memiliki 3 buah entitas yaitu : Pengunjung, pelanggan dan administrator. *Data store* yang gambarkan merupakan sebuah ruang penyimpanan data yang dibutuhkan ketika melakukan memproses data seperti halnya data anggota, data produk, data pemesanan, data pembayaran dan data pengiriman.

3.2.2 Data Flow Diagram Level 2

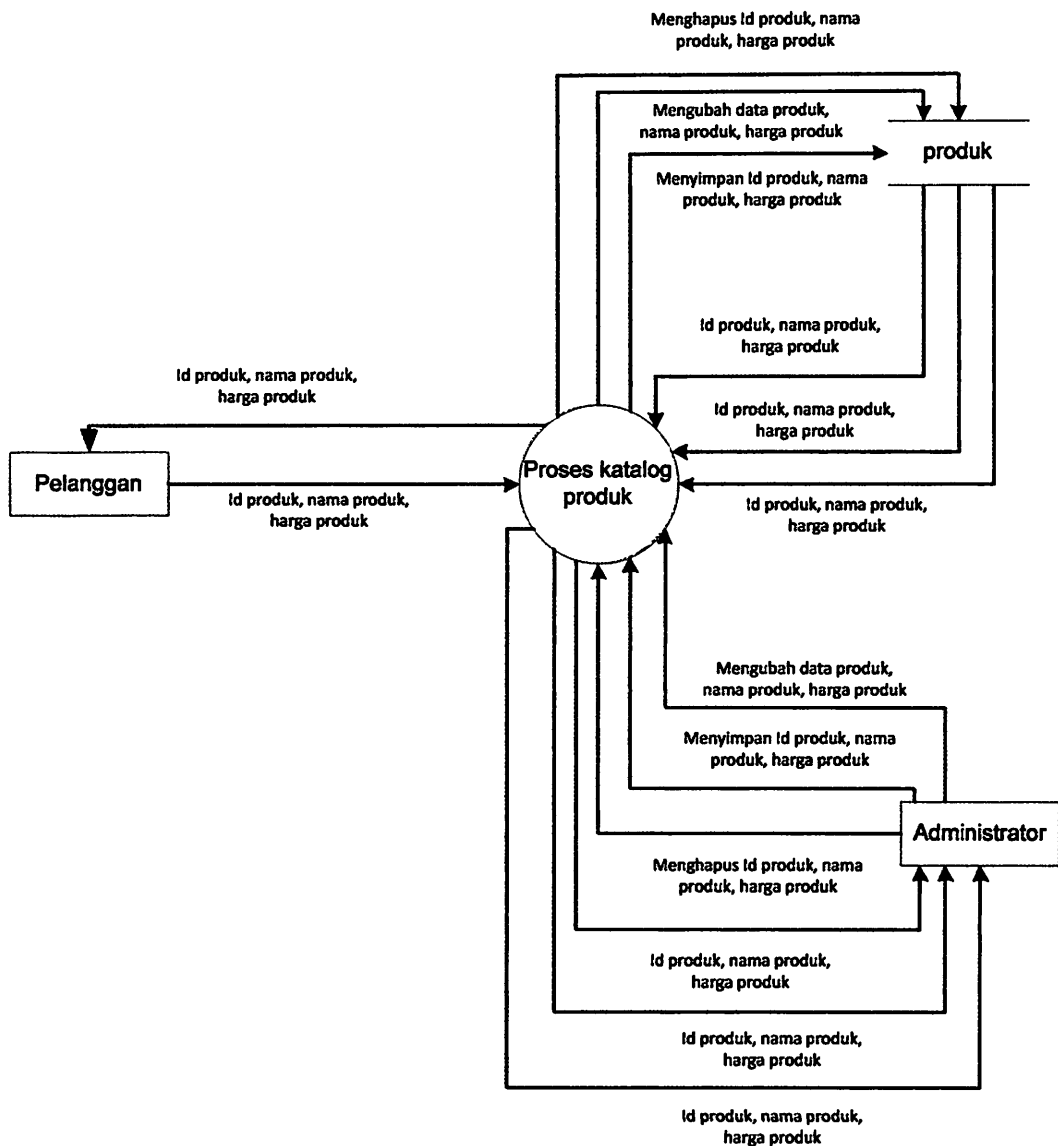
Data flow diagram level 2 telah penulis buat sebagai kelanjutan rancangan DFD level 0 dan DFD level 1 pada *e-commerce world sport*. DFD level 2 memiliki 5 bagian yang telah dijelaskan sebelumnya pada DFD level 1 dengan tampilan gambar pada 3.3. 5 bagian tersebut adalah proses pendaftaran, proses

katalog produk, proses pemesanan, proses konfirmasi pembayaran, dan proses pengiriman. Berikut akan penulis tampilkan DFD level 2 bagian pendaftaran pada gambar 3.3, yaitu :



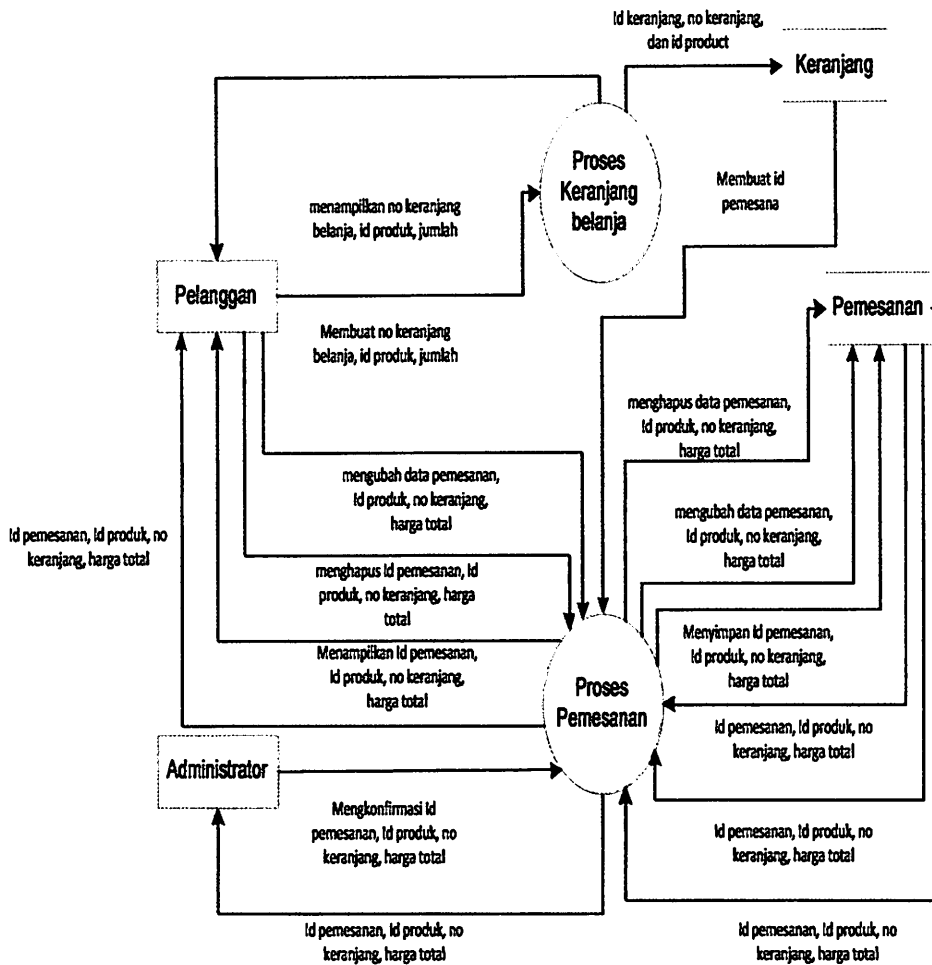
Gambar 3.3 Data Flow Diagram level 2 pendaftaran

Proses pendaftaran seperti pada gambar 3.3 melibatkan pengunjung *e-commerce world sport* yang belum memiliki identitas sebagai anggota atau pelanggan pada *e-commerce world sport*. Pengunjung akan memasukkan data diri, menentukan username, password dan mendapatkan identitas sebagai anggota atau pelanggan. Data diri yang telah dimasukan pada *form* pendaftaran kemudian disimpan dalam *database* anggota.



Gambar 3.4 *Data Flow Diagram level 2* katalog produk

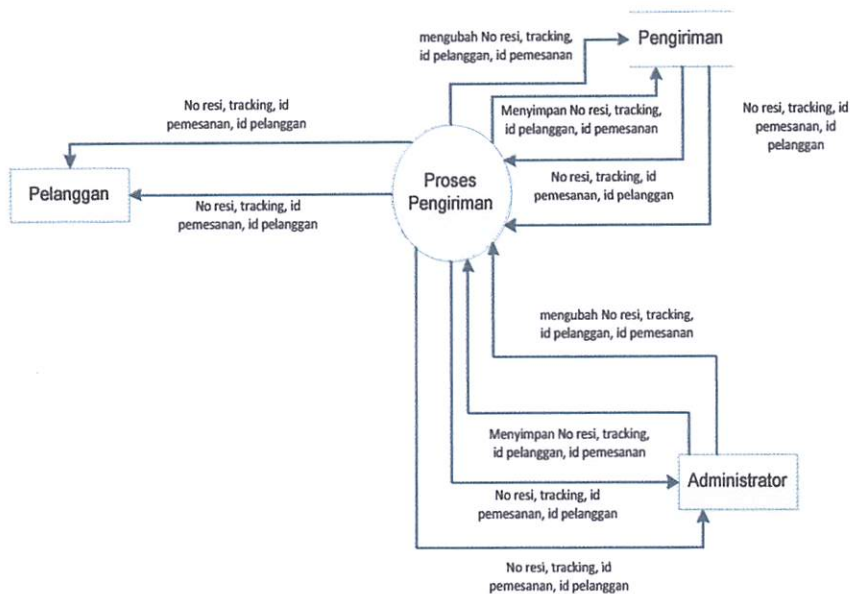
Proses katalog produk memiliki dua entitas data yaitu : pelanggan dan administrator. Pelanggan dapat melihat informasi produk-produk yang dijual dan ditawarkan oleh *e-commerce world sport* pada katalog *online*. Informasi yang diberikan mulai dari nama produk, harga produk, identitas produk, dan lain sebagainya. *Administrator* bertugas dalam mengatur katalog produk untuk disimpan dalam *data store* produk. *Administrator* dapat menyimpan data produk, mengubah data produk, dan menghapus data produk.



Gambar 3.5 Data Flow Diagram level 2 pemesanan

DFD level 2 pemesanan menampilkan proses pemesanan produk-produk oleh pelanggan setelah dimasukan dalam keranjang belanja. Pelanggan terlebih dahulu memasukkan produk yang ingin dibeli ke keranjang belanja, kemudian dari proses *shopping cart* atau keranjang belanja pelanggan akan melakukan pemesanan. Proses pemesanan berdasarkan produk-produk yang sebelumnya telah dimasukan kedalam keranjang belanja. Pemesanan akan menyimpan data id pelanggan, id produk, no keranjang, jumlah dan lain sebagainya.

Administrator hanya mengkonfirmasi pemesanan pelanggan dan tidak memiliki otoritas untuk mengubah dan menghapus pesanan pelanggan dalam jangka waktu tertentu. Pemesanan akan disimpan dalam *data store* pemesanan.. pelanggan dapat membatalkan pemesanan, menghapus dan menambahkan produk dalam pemesanan.



Gambar 3.6 Data Flow Diagram level 2 pengiriman

3.2.3 Struktur Menu

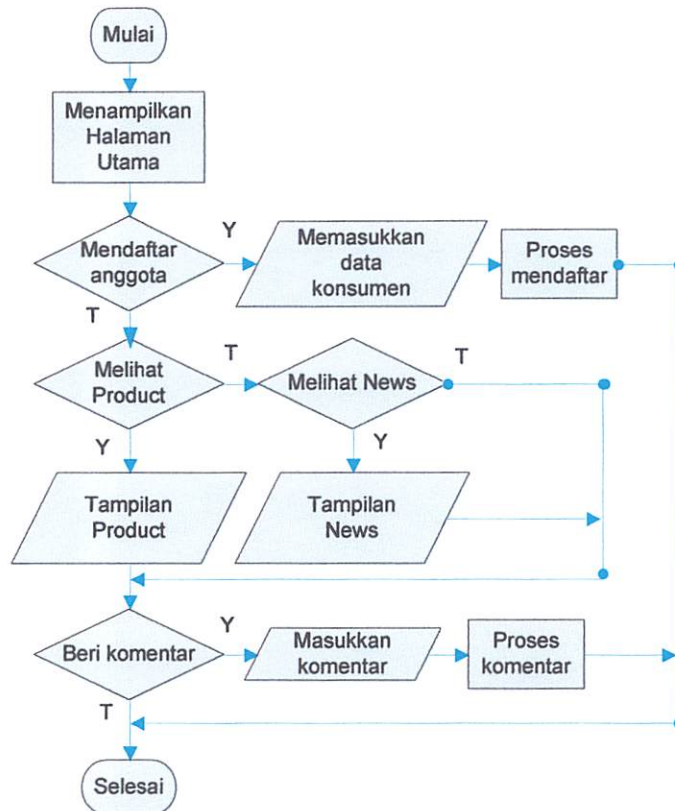
Perancangan struktur menu ini menjelaskan hubungan antar halaman dengan halaman lain. Perancangan struktur menu yang telah dibuat meliputi home, news, register, product, shopping cart, profile, FAQ New Product, category product, rekomendasi product, order dan payment. Struktur menu pada *e-commerce world sport* memiliki tampilan seperti pada gambar 3.2 berikut :



Gambar 3.7 Struktur menu *e-commerce world sport*

3.2.4 Flowchart

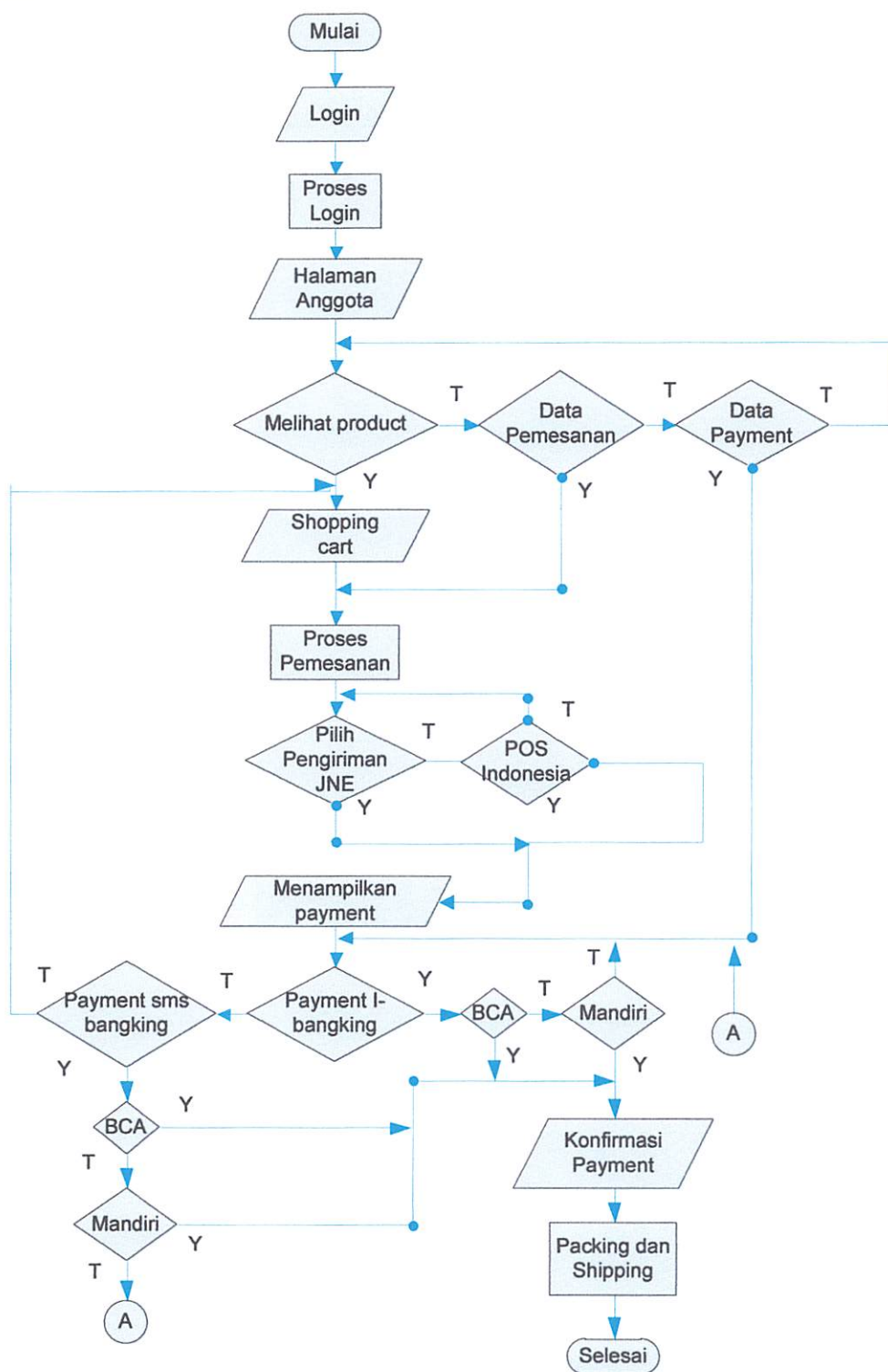
Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan – urutan prosedur dari suatu program. Rancangan *flowchart* pada *e-commerce world sport* memiliki 3 aliran data berbeda pada tiap *user*, yaitu : Pengunjung, Pelanggan dan *Administrator*. Bentuk *flowchart e-commerce world sport* pengunjung ditunjukkan pada gambar 3.3 berikut:



Gambar 3.8 *flowchart* pengunjung

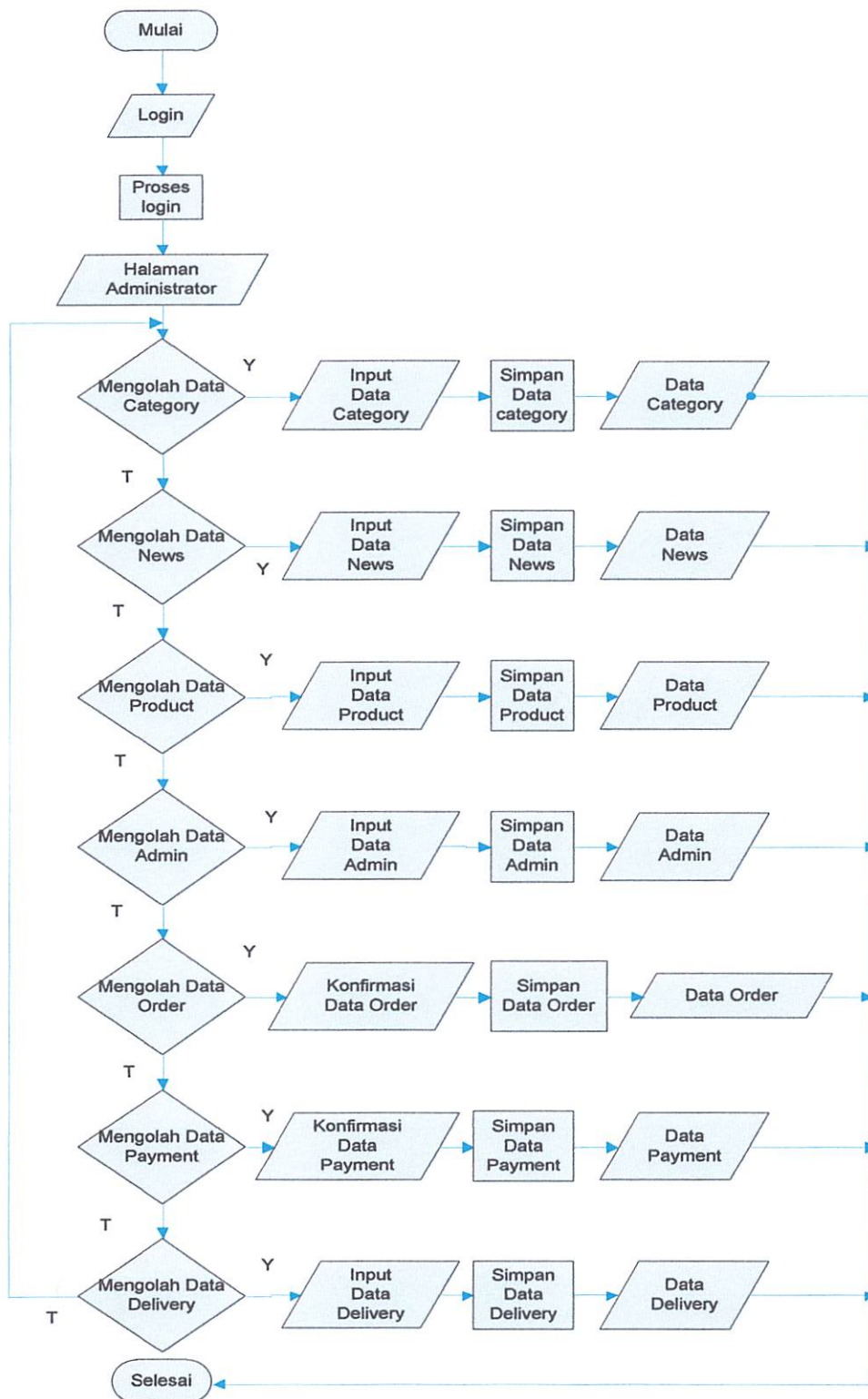
Flowchart pelanggan adalah gambaran langkah-langkah pelanggan ketika mengunjungi *e-commerce* dan setelah melakukan login yang dapat mempermudah penulis dalam menganalisa program. *Flowchart* pelanggan sebenarnya adalah satu tingkat diatas pengunjung dimana telah memiliki akun untuk mengakses fitur pemesanan pada *e-commerce world sport*. Pelanggan memiliki beberapa tambahan akses yang tidak dimiliki oleh pengunjung dimana pelanggan adalah sebuah anggota yang memiliki kebutuhan khusus.

Pelanggan dapat melakukan *shopping cart*, pemesanan produk, dan konfirmasi pembayaran. *Flowchart* pelanggan ditunjukkan pada gambar 3.4 berikut :



Gambar 3.9 *flowchart* pelanggan

Flowchart Administrator merupakan gambaran tugas *administrator* dalam melakukan pengolahan data yang ada pada *e-commerce world*. *Flowchart administrator* ditunjukkan pada gambar 3.5 berikut :



Gambar 3.10 *flowchart administrator*

3.2.5 Struktur tabel

Struktur tabel pembuatan *e-commerce world sport* ini adalah sebagai berikut :

1. Tabel Administrator

Tabel administrator digunakan untuk menyimpan data administrator seperti *username* dan *password e-commerce* untuk melakukan autentifikasi. Autentifikasi berguna sebagai hak akses user yang memiliki hak untuk melakukan login sebagai admin ketika login. Struktur administrator ditunjukkan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel Administrator

Field	Tipe	Length	Keterangan
Id_admin	varchar	11	Primary key
Username	Varchar	18	-
Password	Varchar	15	-
Email	Varchar	18	-
Nama	Varchar	25	-
No_ponsel	Varchar	13	-
Jenis_kelamin	Varchar	10	-
Alamat	Varchar	30	-

2. Tabel Pelanggan

Tabel pelanggan digunakan untuk menyimpan data pelanggan yang akan membeli barang atau transaksi di *e-commerce world sport* ini. Data pelanggan meliputi data-data pribadi. Struktur tabel pelanggan ditunjukkan pada tabel no 3.2.

Tabel 3.2 Tabel Pelanggan

Field	Tipe	Length	Keterangan
Id_pelanggan	varchar	11	Primary key
Username	Varchar	18	-
Password	Varchar	15	-
Nama_lengkap	Varchar	25	-

Jenis_kelamin	Varchar	10	-
Tanggal_lahir	Date		-
Provinsi	Varchar	11	-
Id_Kota	Varchar	11	-
Alamat	Varchar	30	-
Kode_pos	Int	6	-
No_telp	Varchar	15	-
No_ponsel	varchar	13	-
Email	Varchar	18	-

3. Tabel Provinsi

Tabel provinsi digunakan untuk mengetahui tempat tujuan kemana barang akan dikirimkan juga mengetahui tempat posisi *costumer*. Struktural tabel provinsi ditunjukkan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel Provinsi

Field	Tipe	Length	Keterangan
Id_provinsi	Varchar	11	Primary key
Provinsi	Varchar	18	-

4. Tabel Kota

Tabel kota digunakan untuk mengetahui berapa biaya untuk ongkos pengirimannya. Struktur tabel provinsi ditunjukkan tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel Kota

Field	Tipe	Length	Keterangan
Id_kota	Varchar	11	Primary key
Provinsi	Varchar	18	-
Kota	Varchar	18	-
Ongkos_kirim	Int	6	-

5. Tabel Kategori

Tabel kotegori digunakan untuk membedakan jenis-jenis produk. Struktur tabel kategori ditunjukkan pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Tabel Kategori

Field	Tipe	Length	Keterangan
Id_kategori	Varchar	11	Primary key
Nama_kategori	Varchar	25	-
Keterangan	Varchar	150	-

6. Tabel Keranjang

Tabel keranjang digunakan untuk menyimpan data-data barang yang dipilih pelanggan saat akan melakukan transaksi pembelian barang di *e-commerce world sport*. Struktural tabel keranjang ditunjukkan pada tabel 3.6.

Tabel 3.6 Tabel Keranjang

Field	Tipe	Length	Keterangan
Id_keranjang	Varchar	11	Primary key
No_keranjang	Varchar	7	-
Jumlah	Int	4	-
Tanggal	Date		-
Jam	Time		-
Id_pelanggan	Int	11	-
Id_produk	Int	11	-

7. Tabel Produk

Tabel produk digunakan untuk menyimpan data dan jenis barang yang dijual pada *e-commerce world sport* ini. Tabel produk juga digunakan untuk menyimpan data spesifikasi produk. Struktur tabel produk ditunjukkan pada tabel tabel 3.7

Tabel 3.7 Tabel Produk

Field	Tipe	Length	Keterangan
Id_produk	varchar	11	Primary key
Id_kategori	varchar	11	-
Warna	Varchar	10	-

Ukuran	varchar	2	-
Dimensi	Varchar	15	-
Berat	varchar	3	
Nama_produk	Varchar	40	-
Merk	Varchar	20	-
Harga	Int	13	-
Stok	Int	3	-
Keterangan	varchar	150	-

8. Tabel Pemesanan

Tabel pemesanan digunakan untuk menyimpan semua data yang sebelumnya berada didalam tabel keranjang. Tabel pemesanan memiliki data produk, data pelanggan dan data keranjang belanja sebagai informasi kepada pelanggan ketika melakukan pemesanan. Struktur tabel pemesanan pada tanggal 3.8.

Tabel 3.8 Tabel Pemesanan

Field	Tipe	Length	Keterangan
Id_pesanan	varchar	11	Primary key
Id_pelanggan	Int	11	-
Tanggal	Date		-
Jam	Time		-
No_keranjang	Varchar	18	-
Id_produk	Int	11	-
Status	Varchar	9	-
Id_Provinsi	Int	11	-
Id_Kota	Int	11	-
Alamat	Varchar	40	-
Total_bayar	Int	15	-

9. Tabel pembayaran

Tabel pembayaran digunakan untuk menyimpan data konfirmasi pembayaran yang telah dibayarkan oleh *customer*. Konfirmasi

pembayaran diperlukan untuk mengkonfirmasi pembayaran setelah melakukan pemesanan barang agar admin dapat melakukan pengiriman barang yang dipesan oleh *customer*. Struktur tabel pembayaran ditunjukkan pada tabel 3.9.

Tabel 3.9 Tabel Pembayaran

Field	Tipe	Length	Keterangan
Id_bayar	Varchar	11	Primary key
Id_pesanan	Varchar	11	-
Id_pelanggan	Varchar	11	-
Tanggal	Date		-
Jam	Time		-
K_bank	Varchar	10	-
K_rek	Varchar	18	-
K_nama	Varchar	30	-
D_bank	Varchar	10	-
D_rek	Varchar	18	-
D_nama	Varchar	30	-
Jenis_bayar	Varchar	15	-
Unik_tranfer	Varchar	5	-
Bayar	Int	15	-

10. Tabel pengiriman

Tabel pengiriman digunakan untuk menyimpan data pengiriman barang agar *customer* mengetahui status barang yang dipesan dan mengetahui posisi barang yang dikirimkan. Struktur tabel pengiriman ditunjukkan pada tabel 3.10.

Tabel 3.10 Tabel Pengiriman

Field	Tipe	Length	Keterangan
Id_kirim	Varchar	11	Primary key
Id_pesanan	Varchar	11	-
Id_bayar	Varchar	11	-

Tanggal	Date		-
Jam	Time		-
Status	Varchar	9	-
No_resi	Varchar	15	-
Tracking	Varchar	15	-
Keterangan	Varchar	150	-

3.2.6 Desain Interface

1. Desain Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman yang pertama kali akan tampil ketika sistem dijalankan dalam *web browser*. Desain halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.11

Header
Menu
Content
Footer

Gambar 3.11 Rancangan Halaman Utama

2. Desain Halaman Admin

Halaman admin merupakan halaman yang hanya dapat diakses oleh orang yang bertugas mengelola *e-commerce world sport*. Halaman ini digunakan untuk mengelola konten dari *e-commerce world sport* sehingga dapat dilihat dan digunakan dengan nyaman oleh pelanggan maupun pengunjung. Rancangan halaman admin dapat dilihat pada gambar 3.12.

Header
Menu
Content
Footer

Gambar 3.12 halaman admin

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem

E-commerce yang dibuat memiliki tiga faktor penting yang harus ada dalam pembuatannya yaitu : Sumber daya manusia, Perangkat lunak, dan perangkat keras. *E-commerce* berbasis *storefront model* dimana sistem penjualannya seperti kita datang ke toko olahraga dan kita memasukkan semua barang-barang yang kita inginkan ke keranjang belanja, kemudian melakukan proses pembayaran hanya lewat *website*.

E-commerce world sport adalah sebuah sistem jual beli *online* dimana akan memasarkan produk – produk olahraga melalui sebuah *e-commerce* sebagai media transaksi penjualan, pembelian, dan pemasaran. Dengan *e-commerce world sport*, *costumer* dapat dipermudah dalam melakukan belanja dimana dapat melihat dan mengetahui informasi spesifikasi tentang produk – produk yang dijual dengan mudah dan cepat. *Costumer* dapat melakukan pemesanan, pembelian dan pembayaran melalui *internet*. Dengan *E-commerce* sebagai sistem yang mengatasi segala keperluan *customer* yang berada dalam luar wilayah kota penjual dapat ditangani dengan baik dan cepat.

4.2 Pengujian sistem

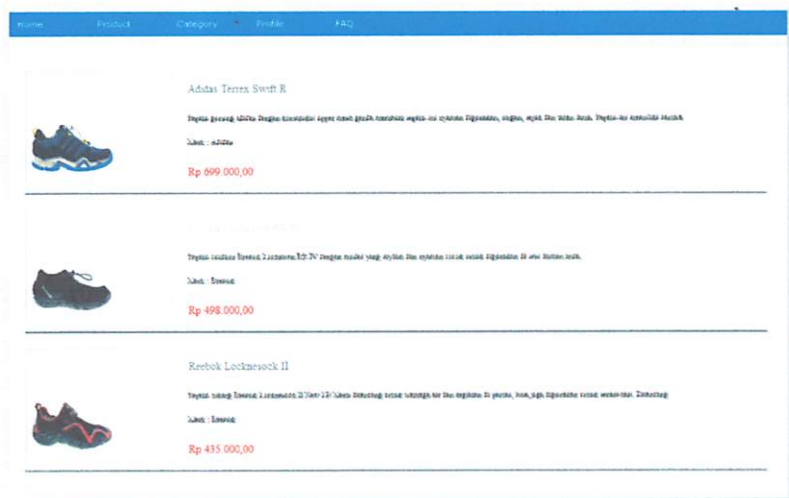
Pengujian sistem merupakan tahap uji coba terhadap sistem yang telah dibuat. Pengujian sistem dilakukan untuk mengidentifikasi masalah pada sistem bila terjadi kesalahan dan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan aplikasi ini bisa diterapkan.

4.2.1 Tampilan User Interface

Pada tampilan *e-commerce* dibuat dengan sederhana agar bisa mempermudah pengguna (*user*) dalam memahami alur dalam transaksi dalam *e-commerce* tersebut. Tampilan tampilan halaman *e-commerce* ini dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya :

4.2.1.1 Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman utama (*home*) yang menampilkan halaman awal ketika memasuki *e-commerce world sport* akan menunjukkan produk – produk yang terbaru yang ada pada *e-commerce world sport*. katalog produk yang ditampilkan berupa gambar produk, harga produk, merek produk dan sekilas deskripsi pada pada tiap produk. Berikut merupakan tampilan menu utama yang ditunjukkan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama (*Home*)

Pada tampilan halaman utama menampilkan pencarian produk, *register*, *login* dan pengurutan produk. Tampilan menu utama menampilkan menu home, menu produk, menu *category*, *Profile*, dan *FAQ*.

4.2.1.2 Tampilan Halaman Produk

Tampilan halaman produk merupakan tampilan yang yang menyajikan semua produk yang dijual pada *e-commerce world sport*. Pada tampilan menu produk akan deskripsi tentang produk, harga produk, merek produk dan tampilan gambar produk. Produk ditampilkan dengan batasan 15 item pada tiap halaman sehingga pengunjung dapat memiliki pilihan yang cukup banyak pada tiap halaman. Halaman yang ada. Tampilan menu produk ditunjukkan pada gambar 4.2.



Tampilan halaman *administrator* berisi halaman tampilan data yang digunakan untuk melakukan proses input edit dan hapus data yang tiap – tiap data pada proses masing – masing tabel dan hanya dimiliki oleh admin. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.3



29

4.2.1.4 Tampilan Halaman Profile

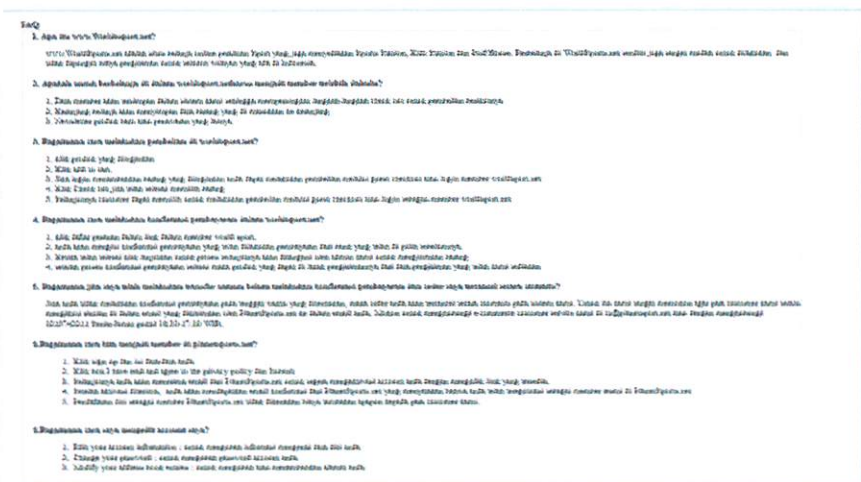
Tampilan halaman *profile* menampilkan halaman yang berisi informasi penjual pada *e-commerce world sport*. Tampilan menu profile merupakan tampilan halaman biodata penjual yang berisi email, lokasi, kota, provinsi dimana penjual bertempat tinggal, no telpon, ponsel dan sebagainya. Seperti pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Profile

4.2.1.5 Tampilan Halaman FAQ

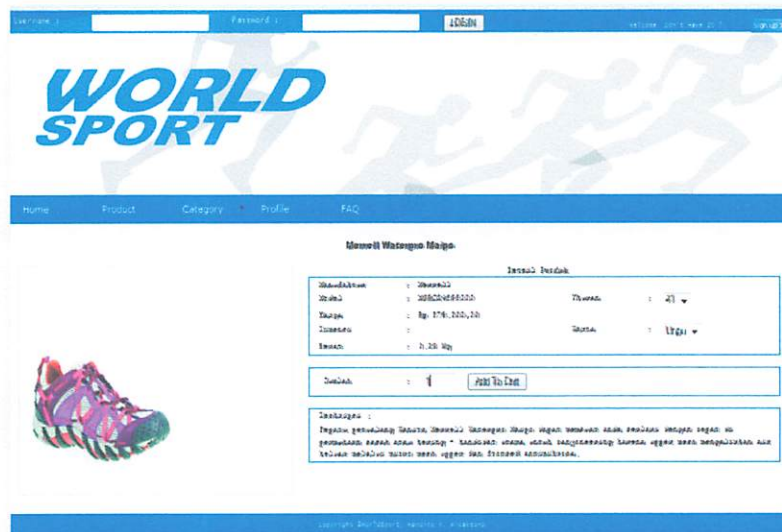
Tampilan Halaman FAQ (Frequently Asked Questions) merupakan tampilan daftar kumpulan pertanyaan dan jawaban yang sering di pertanyakan yang berhubungan dengan *e-commerce world sport*. tampilan halaman menu FAQ di tunjukkan seperti pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan Halaman FAQ

4.2.1.6 Tampilan Halaman Detail Produk

Tampilan Halaman Detail Produk berisi halaman yang menampilkan detail produk yang menunjukkan gambar produk, nama produk, manufaktur produk, model produk, Harga, Ukuran, Warna, Dimensi, Berat, Jumlah dan Deskripsi. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Halaman Detail Produk

Tampilan halaman detail produk dapat dibuka dengan meng-klik *link* pada nama produk. Halaman detail produk bertujuan untuk menampilkan spesifikasi lengkap tentang produk dari katalog produk agar dapat dilihat dengan spesifikasinya dengan lebih lengkap dari tampilan halaman produk.

4.2.1.7 Tampilan Halaman Sign Up

Tampilan halaman *signup* berisi halaman *form* pendaftaran pengunjung untuk menjadi anggota yang memiliki kelebihan dalam melakukan *checkout* dan memiliki identitas sebagai *membership*. Pada halaman *signup* berisi *form* pengisian nama depan, nama belakang, email, no ponsel, no telpon, jenis kelamin, alamat, provinsi, kota, kode pos dan juga terdapat menentukan username dan password. Pengunjung yang mendaftar menjadi anggota untuk membaca *user agreement* dan *Privacy policy* kemudian menekan tombol *submit* untuk melakukan proses daftar. Tampilan halaman *form* ditunjukkan seperti pada gambar 4.7.

Gambar 4.7 Tampilan Menu Sign up

Didalam melakukan pendaftaran menjadi *membership* pengunjung diharuskan untuk melakukan pengisian pada setiap field – field yang ada untuk dapat melengkapi data anggota.

4.2.1.8 Tampilan Login

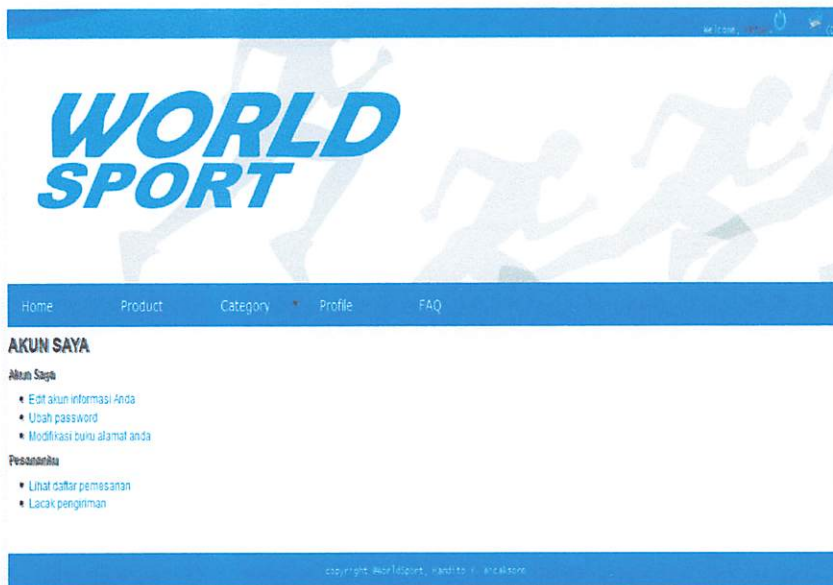
Tampilan *login* pada *e-commerce world sport* pada posisi *header* yang menampilkan *form* pengisian *username* dan *password*. Tampilan login berada pada setiap halaman seperti halnya: tampilan halaman *home*, halaman produk, halaman *category*, tampilan halaman *profile*, dan halaman FAQ. Untuk dapat melakukan dapat masuk ke halaman *user* atau *membership* pengunjung diharuskan untuk memiliki *username* dan *password* yang dapat dibuat didalam halaman *signup* secara gratis. Tampilan Login di tunjukkan seperti pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan Login

4.2.1.9 Tampilan Halaman User

Tampilan halaman user merupakan halaman profil anggota atau membership yang menampilkan menu – menu untuk dapat mengubah profil anggota seperti halnya profil anggota, *password*, alamat anggota, daftar pemesanan dan pengiriman produk.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman User

4.2.1.10 Tampilan Halaman Ubah Akun

Tampilan halaman ubah akun merupakan halaman mengubah informasi profil anggota. Tampilan ubah akun berfungsi untuk mengubah profil anggota untuk dapat mendapatkan data terbaru dari anggota. Tampilan halaman ubah akun ditunjukkan pada gambar 4.10.

Gambar 4.10 Tampilan Halaman Ubah Akun

4.2.1.11 Tampilan Halaman Ubah Password

Tampilan menu ubah password merupakan tampilan yang berfungsi melakukan penggantian terhadap password pengguna. Dalam halaman ubah password pengguna tinggal menginputkan password baru yang akan diubah dan mengisi field konfirmasi password. Tampilan ubah password ditunjukkan pada halaman 4.11.

Gambar 4.11 Tampilan Halaman Ubah Password

4.2.1.12 Tampilan Halaman Ubah Alamat

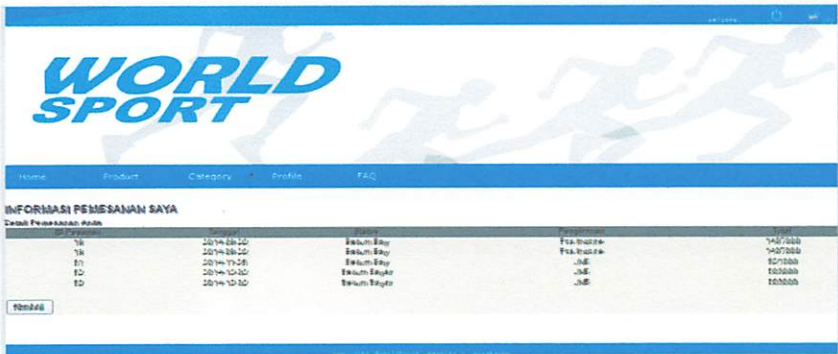
Tampilan halaman ubah alamat berfungsi melakukan checkout untuk menggunakan alamat pada data pengguna. Fungsi halaman ini berguna untuk ketika pengguna ingin mengganti halaman checkoutnya. Tampilan halaman ubah alamat ditunjukkan seperti pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Ubah Alamat

4.2.1.13 Tampilan Halaman Daftar Pemesanan

Tampilan daftar pemesanan berisikan informasi – informasi pemesanan yang ada dan menampilkan riwayat dari pemesanan anggota. Dalam halaman daftar pemesanan member disajikan data pemesanan yang telah dilakukan selama sebelum melakukan proses shipping atau telah melalui proses tersebut. Tampilan halama daftar pesanan ditunjukkan pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Daftar Pemesanan

4.2.1.14 Tampilan Halaman keranjang

Halaman keranjang belanja merupakan bentuk dari troli untuk dapat menampung barang yang dipilih untuk dimasukkan ke troli untuk dibawa ke kasir. Tampilan keranjang belanja berisi list data produk yang ingin dibawa ke kasir untuk proses pembayaran. Dalam halaman keranjang belanja pengguna dapat melihat tanggal, item yang dipilih, jumlah, harga satuan hingga total harga yang harus dibayar seperti pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tampilan Halaman Keranjang

4.2.1.15 Tampilan Halaman Checkout Alamat

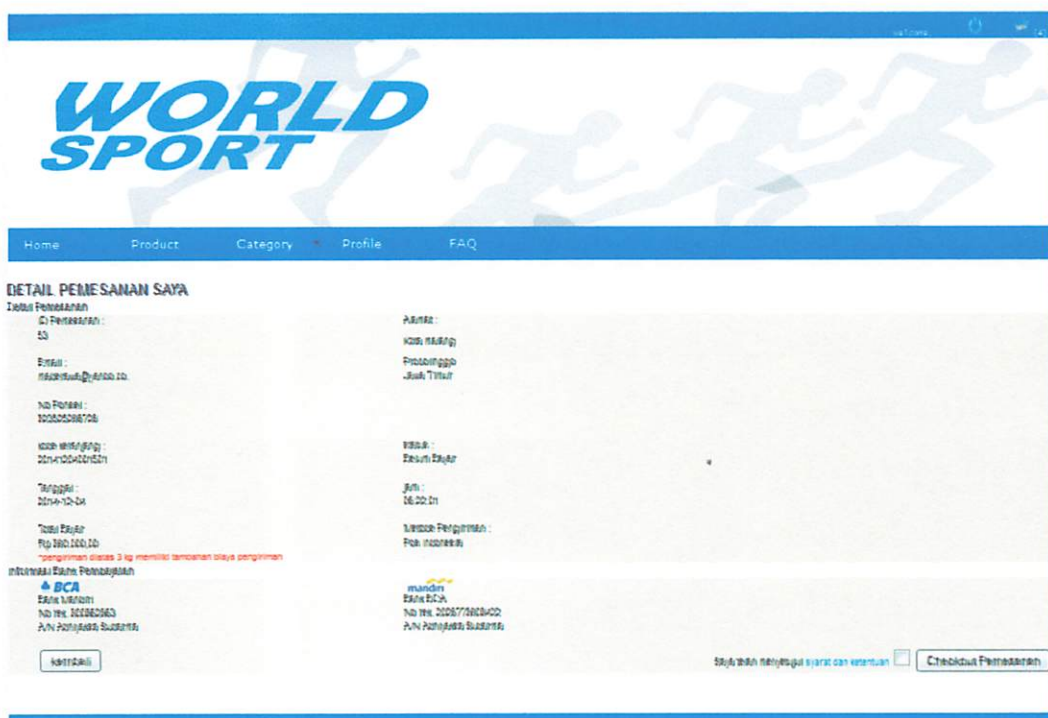
Halaman *checkout* alamat merupakan bentuk kelanjutan dari proses keranjang belanja yang berfungsi untuk melakukan input pengiriman alamat kemana barang akan dikirimkan nantinya. Tampilan gambar checkout ditunjukkan pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Checkout Alamat

4.2.1.16 Tampilan Halaman Detail Pemesanan

Halaman detail pemesanan merupakan halaman yang memberikan informasi tentang email pelanggan, no ponsel pelanggan, alamat pelanggan, kode pemesanan, kode keranjang, status pemesanan, tanggal pemesanan. Jam pemesanan, total tagihan. Metode pengiriman dan informasi bank untuk mentranfer uang. Informasi yang telah di pilih sebelumnya di tampilkan kepada pelanggan di tunjukkan pada gambar 4.16.



WORLD SPORT

Home Product Category Profile FAQ

DETAIL PEMESANAN SAYA

ID Pemesanan : 55	Nama : KADU MAUNG
Email : maungkadi@gmail.com	Produk yang dibeli : Jasul T-shirt
No Ponsel : 082202086708	
Kode WhatsApp : 08142042401521	Kode : Bersih Bugar
Tanggal : 05-12-24	Jam : 06.00.01
Total Bayar : Rp 180.000,00	Metode Pengiriman : Pak. Instan

*Pengiriman gratis 3 kg untuk pembelian ulang pengiriman

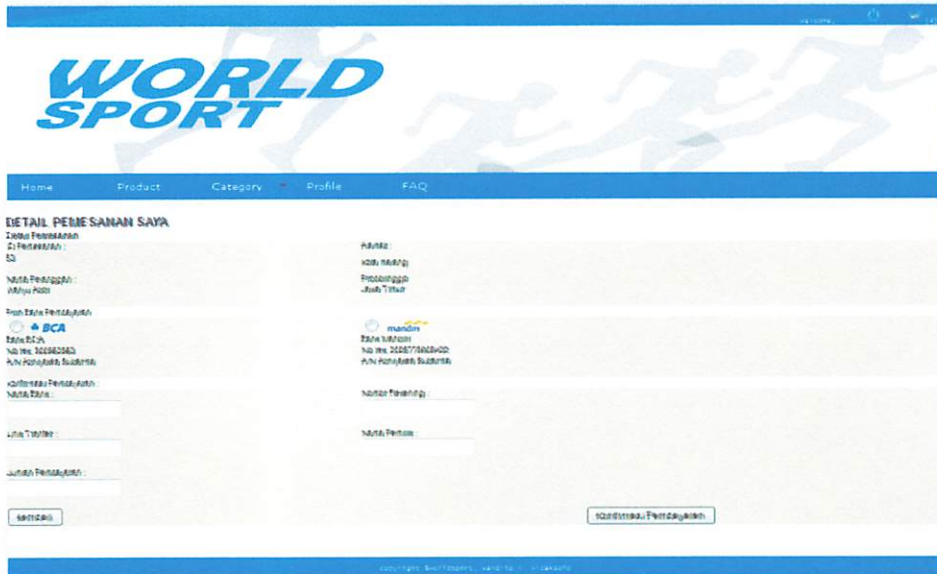
Informasi Bank Pembayaran

BCA Bank Mandiri No rek. 000202086708 P/N Pongkadi Sudiarta	Bank BCA No rek. 000202086708 P/N Pongkadi Sudiarta
---	--

Gambar 4.16 Tampilan Halaman Detail Pemesanan

4.2.1.17 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

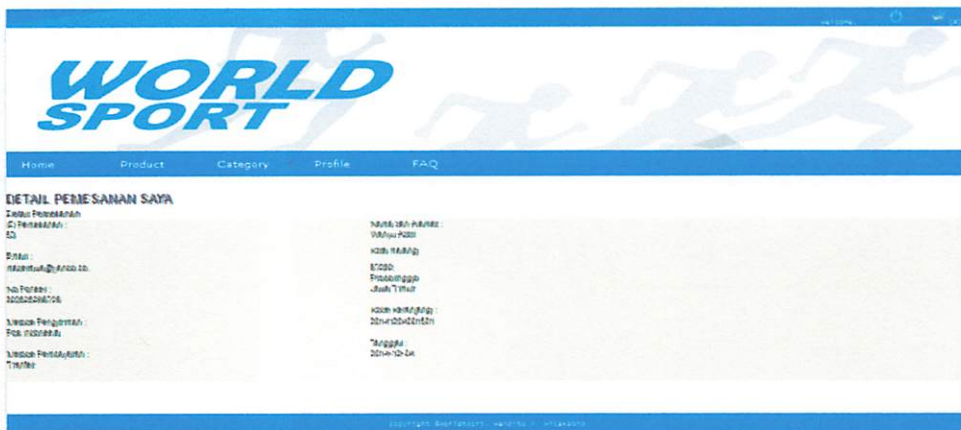
Halaman konfirmasi pembayaran merupakan tampilan pelanggan melakukan konfirmasi pembayaran akan pemesanan dengan mengisi form nama bank, no rekening, unik transfer(jika pelanggan mengisinya dalam transfer), nama pemilik rekening, dan jumlah nominal harga yang ditransfer untuk melakukan pembayaran. Pelanggan juga diharuskan mengisi salah satu pilihan bank yang disediakan untuk mengkonfirmasi transfer yang dilakukan ke rekening BCA atau Mandiri seperti pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

4.2.1.18 Tampilan Halaman Detail Checkout Pemesanan

Halaman detail checkout pemesanan merupakan tampilan halaman yang menunjukkan informasi pemesanan yang telah di konfirmasi pembayarannya untuk dapat segera di *packing* dan di kirimkan. Halaman detail checkout pemesanan menunjukkan kode pemesanan, nama penerima beserta alamat, email, no ponsel, metode pengiriman, kode keranjang dan tanggal pemesanan seperti pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan Halaman Detail Chekcout Pemesanan

4.2.1.19 Tampilan Halaman Admin

Tampilan halaman *admin* pada *administrator* berisi halaman tampilan data yang digunakan untuk menampilkan data dari tabel admin untuk disajikan kepada petugas atau administrator. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.19.

[illegible]

Gambar 4.19 Tampilan Halaman Admin

Tampilan halaman *admin* memiliki *field* tabel seperti halnya nomor, id admin, username, password, email, nama, no ponsel, jenis kelamin, dan alamat.

4.2.1.20 Tampilan Halaman Tambah Admin

Tampilan halaman tambah *admin* pada *administrator* berisi halaman tampilan data yang digunakan untuk melakukan proses input data pada tabel *admin*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.20.



[Home](#) | [Admin](#) | [Informasi](#) | [Pencarian](#) | [Kata](#) | [Kategori](#) | [Produk](#) |
[Kirim pesan](#) | [Pencarian](#) | [Produk baru](#) | [Pencarian](#) |

FORM SIMPAN ADMIN :

Admin ID

Username

Password

Email

Status Integrity

☒ [Tidak Ada](#)
☐ [Peringatan](#)

No Foto

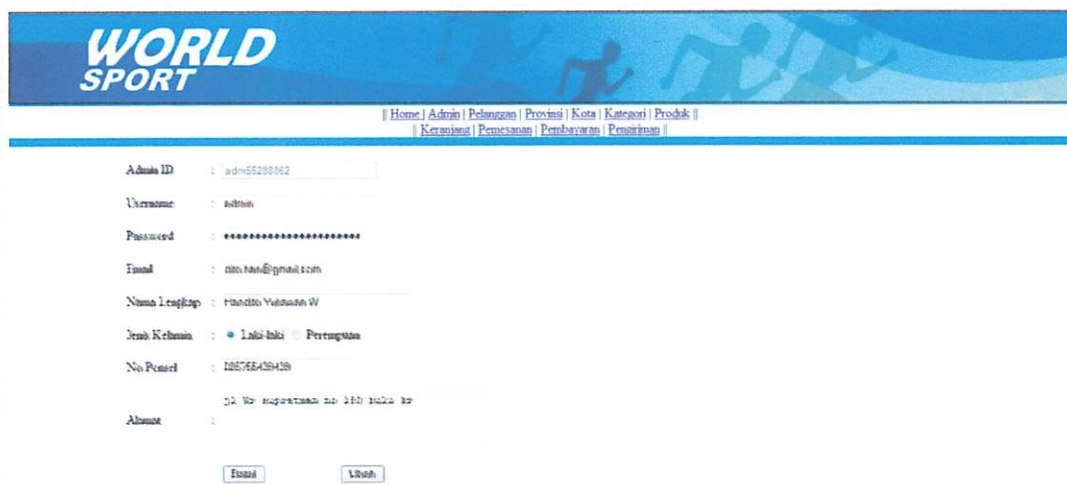
Admin

Gambar 4.20 Tampilan Halaman Tambah Admin

Tampilan halaman tambah admin memiliki *field table* seperti halnya nomor, id admin, username, password, email, nama, no ponsel, jenis kelamin, dan alamat. *Field – field* tersebut akan digunakan untuk melakukan input data biodata admin yang dapat mengakses halaman admin nantinya.

4.2.1.21 Tampilan Halaman Ubah Admin

Tampilan halaman ubah *admin* pada *administrator* berisi halaman tampilan data yang digunakan untuk melakukan proses ubah data pada tabel admin. Data yang tampil dalam halaman ubah admin merupakan data yang di pilih oleh administrator untuk dilakukan pengubahan jika diperlukan. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.21.



The screenshot shows the 'WORLD SPORT' website interface. The header is blue with the logo and a navigation menu. The main content area is white and contains a form for editing an admin's profile. The form fields are as follows:

Field	Value
Admin ID	adm55200362
Username	admin
Password	*****
Email	dim.hadi@gmail.com
Nama Lengkap	Randito Yulianan W
Jenis Kelamin	☒ Laki-laki ☐ Perempuan
No Ponsel	085756438418
Alamat	24. Wp. Ngapetama no. 110 jalan bp

At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Ubah' (Edit).

Gambar 4.21 Tampilan Halaman ubah Admin

Tampilan halaman ubah admin memiliki *field table* yang telah tersisi pada id admin yang di tunjuk untuk diubah seperti halnya nomor, id admin, username, password, email, nama, no ponsel, jenis kelamin, dan alamat. *Field – field* tersebut akan digunakan untuk melakukan pengubahan biodata admin yang dapat mengakses halaman admin nantinya. Halaman ubah admin dapat melakukan pengubahan data username, password, email admin, nama lengkap, jenis kelamin, no ponsel, dan alamat.

4.3 Pengujian

4.3.1 Pengujian Fungsional Sistem

Pengujian fungsional sistem merupakan proses untuk menemukan adanya kesalahan atau tidak pada aplikasi, sebelum aplikasitersebut diberikan kepada *user*. Selain itu pengujian ini sangatlah diperlukan untuk mengetahui tingkat keakuratan aplikasi media pembelajaran yang dirancang. Pengujian dikatakan baik dan berhasil jika memiliki peluang untuk memunculkan dan mendapatkan kesalahan yang belum diketahui. Bukan untuk memastikan tidak ada kesalahan tetapi untuk mencari sebanyak mungkin kesalahan yang ada dalam aplikasi.

Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui atau mendeteksi jika terjadi *error* pada aplikasi saat dijalankan. Pada pangujian aplikasi ini dilakukan pada laptop Asus K42F dengan *operating system* Windows 7 Ultimate 64-bit.

Tabel 4.1. Hasil Pengujian fungsional sistem *e-commerce worldsport* menggunakan *storefront model*.

Form Uji	Mozilla Firefox	Internet Explorer	Google Chrome
Katalog Produk	√	√	√
Proses Login	√	√	√
Proses Tambah User	√	√	√
Proses Edit User	√	√	√
Proses Tambah Data	√	√	√
Proses Ubah Data	√	√	√
Proses pencarian	√	√	√
Proses pilih menu	√	x	√
Proses tampilkan data	√	√	√
Proses tampilkan user	√	√	√

Keterangan simbol:

✓ =bisa

X=tidak bisa

Prosentase Pengujian Kinerja pada browser

$$\frac{29}{30} \times 100 \% = 96 \%$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 29 dari 30 fitur pada browser berhasil, sehingga memperoleh prosentase 96 %.

4.3.2 Pengujian Sistem Operasi

Pengujian *operating system* Aplikasi media pembelajaran fisika berbasis multimedia ini. Pada pengujian menggunakan 3 macam *operating system* dengan *type* yang berbeda. Seperti pada tabel 4.2

Tabel 4.2. Tabel Pengujian Sistem Operasi

Pengujian OperatingSystem			
No.	Operating System	Type	Berjalannya Aplikasi
1	WindowsXP	32-bit	✓
2	Windows 7	32-bit	✓
2	Windows 7	64-bit	✓
3	Windows 8	64-bit	✓

✓ = berhasil

X= gagal

$$\frac{4}{4} \times 100 \% = 100 \%$$

Pada tabel 4.2 menjelaskan bahwa *e-commerce worldsport* menggunakan *sotrefront model* ini 4 dari 4 *Operating system* pada *Windows* dapat berjalan di hampir semua *Operating system* dengan rata – rata dari tingkat keakuratan hingga mencapai 100 %.

4.3.3 Pengujian User

Pengujian *user* pada Aplikasi *e-commerce worldsport* menggunakan *storefront model* ini dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada *user* yang didasarkan atas pengujian sistem *e-commerce*. Pengujian *user* ini dilakukan kepada 16 orang responden untuk memberikan penilaian terhadap *e-commerce worldsport* menggunakan *storefront model*. Pengujian juga menganalisa usia, pekerjaan, jenis kelamin, pengalaman melakukan transaksi online, dan pengalaman menggunakan *e-commerce*.

Hasil dari survei usia responden adalah 25 % responden berusia dibawah 22 tahun dan 75 % responden berusia antara 22 hingga 35 tahun. Hasil dari analisa survei pekerjaan responden adalah 50 % responden merupakan pelajar atau mahasiswa, 44 % responden merupakan karyawan dan 6 % responden merupakan wiraswasta. hasil dari survei jenis kelamin responden adalah 50 % responden berjenis kelamin laki – laki dan 50 % responden berjenis kelamin perempuan. Hasil dari survei pengalaman responden dalam bertransaksi online adalah 63 % responden pernah melakukan transaksi online sebelumnya dan 36 % responden tidak pernah melakukan transaksi online sebelumnya. Adapun hasil dari pengujian *user* ini ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3. Hasil Pengujian sistem kepada pengguna(*user*)

No	Pertanyaan	Nilai (Persen)		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Tampilan aplikasi	6%	63%	31%
2	Tingkat kemudahan	50%	31%	19%
3	Fitur yang tersedia	44%	56%	0%
4	Pemahaman sistem	25%	63%	12%
5	Ketersediaan informasi	44%	50%	6%
6	Pelayanan sistem	25%	69%	6%
7	Kepuasan pengguna	31%	63%	6%
8	Kenyamanan pengguna	25%	56%	19%

Persentase Pengujian pengguna(*user*)

1. Tampilan aplikasi

$$\frac{1}{16} \times 100 \% = 6 \% \text{ penilaian baik}$$

$$\frac{10}{16} \times 100 \% = 63 \% \text{ penilaian cukup}$$

$$\frac{5}{16} \times 100 \% = 31 \% \text{ penilaian kurang}$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 1 dari 16 user memilih baik untuk tampilan aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 6 %, 63 % responden memilih cukup dan 31 % responden memilih kurang.

2. Tingkat kemudahan

$$\frac{8}{16} \times 100 \% = 50 \% \text{ penilaian baik}$$

$$\frac{5}{16} \times 100 \% = 31 \% \text{ penilaian cukup}$$

$$\frac{3}{16} \times 100 \% = 19 \% \text{ penilaian kurang}$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 8 dari 16 user memilih baik untuk tingkat kemudahan, sehingga memperoleh prosentase 50 %, 31 % responden memilih cukup dan 19 % responden memilih kurang.

3. Fitur yang tersedia

$$\frac{7}{16} \times 100 \% = 44 \% \text{ penilaian baik}$$

$$\frac{9}{16} \times 100 \% = 56 \% \text{ penilaian cukup}$$

$$\frac{0}{16} \times 100 \% = 0 \% \text{ penilaian kurang}$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 7 dari 16 user memilih baik untuk fitur yang tersedia, sehingga memperoleh prosentase 44 %, 56 % responden memilih cukup dan 0 % responden memilih kurang.

4. Pemahaman Sistem

$$\frac{4}{16} \times 100 \% = 25 \% \text{ penilaian baik}$$

Keterangan :

$$\frac{10}{16} \times 100 \% = 63 \% \text{ penilaian cukup}$$

$$\frac{2}{16} \times 100 \% = 12 \% \text{ penilaian kurang}$$

16 user memilih baik untuk pemahaman sistem, sehingga memperoleh prosentase 25 %, 63 % responden memilih cukup

5. Ketersediaan informasi

$$\frac{7}{16} \times 100 \% = 44 \% \text{ penilaian baik}$$

$$\frac{8}{16} \times 100 \% = 50 \% \text{ penilaian cukup}$$

$$\frac{1}{16} \times 100 \% = 6 \% \text{ penilaian kurang}$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 7 dari 16 user memilih baik untuk ketersediaan informasi, sehingga memperoleh prosentase 44 %, 50 % responden memilih cukup dan 6 % responden memilih kurang.

6. Pelayanan sistem

$$\frac{4}{16} \times 100 \% = 25 \% \text{ penilaian baik}$$

$$\frac{11}{16} \times 100 \% = 69 \% \text{ penilaian cukup}$$

$$\frac{1}{16} \times 100 \% = 6 \% \text{ penilaian kurang}$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 4 dari 16 user memilih baik untuk pelayanan sistem, sehingga memperoleh prosentase 25 %, 69 % responden memilih cukup dan 6 % responden memilih kurang.

7. Kepuasan pengguna

$$\frac{5}{16} \times 100 \% = 31 \% \text{ penilaian baik}$$

$$\frac{10}{16} \times 100 \% = 63 \% \text{ penilaian cukup}$$

$$\frac{1}{16} \times 100 \% = 6 \% \text{ penilaian kurang}$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 5 dari 16 user memilih baik untuk kepuasan pengguna, sehingga memperoleh prosentase 31 %, 63 % responden memilih cukup dan 6 % responden memilih kurang.

8. Kenyamanan pengguna

$$\frac{4}{16} \times 100 \% = 25 \% \text{ penilaian baik}$$

$$\frac{9}{16} \times 100 \% = 56 \% \text{ penilaian cukup}$$

$$\frac{3}{16} \times 100 \% = 19 \% \text{ penilaian kurang}$$

Keterangan :

Pengujian menunjukkan bahwa 4 dari 16 user memilih baik untuk tampilan aplikasi, sehingga memperoleh prosentase 25 %, 56 % responden memilih cukup dan 19 % responden memilih kurang.

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Pengujian fungsional sistem *e-commerce worldsport* menggunakan *storefront model* dalam kinerja sistem pada browser menunjukkan bahwa 29 dari 30 fitur pada browser berhasil, sehingga memperoleh prosentase 96 %
2. Pengujian aplikasi ini 4 dari 4 *operating system* pada *Windows* dapat berjalan di semua *Operating system* dengan rata – rata dari tingkat keakuratan hingga mencapai 100 %.

1.2 Saran

Dalam pembuatan *e-commerce world sport* menggunakan *storefront model* ini masih jauh dari sempurna. Karena masih banyaknya kekurangan - kekurangan yang perlu untuk ditambahkan antara lain :

1. Perbaikan sistem agar dapat memfasilitasi user dalam transaksi menggunakan *E-banking* dan *E-wallet* untuk mempermudah dan memberika efisiensi.
2. Penambahan pelacakan pengiriman barang dengan menggunakan peta.
3. Tampilan yang dapat dikembangkan peambahan animasi pada tampilan *e-commerce*.

DAFTAR PUSTAKA

- Kuswayatno, Lia. 2005. *Mahir komputer*. Jakarta: PT Grafindo Media Pratama.
- Ramadhan, Arief. 2011. *SGS : Pemrograman web database PHP & MYSQL*. Jakarta: Elex Media komputindo.
- Kadir, Abdul. 2009. *From Zero to a Pro : membuat aplikasi web dengan PHP + database MySQL*. Yogyakarta: ANDI
- ANDI. 2012. *Membuat web E-Commerce dengan Adobe Dreamweaver CS5.5*. Bandung: INFORMATIKA
- Kadir, Abdul. 2013. *Buku Pintar Pemrograman Pemula PHP*. Yogyakarta: Mediakom
- ANDI. 2012. *Desain Web 3 in 1 photoshop, flash & dreamweaver*. Bandung: INFORMATIKA
- Riyanto, Slamet. 2006. *Praktikum_Adobe Photoshop CS*. Bogor: Datakom.
- Ansori, Miftahudin. 2009. *Pengenalan CorelDRAW*. Jakarta: haifaa Inc

LAMPIRAN



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

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

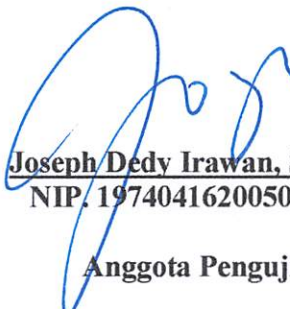
Nama : Handito Yuliawan Wicaksono
NIM : 10.18.083
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : E-COMMERCE WORLDSPORT MENGGUNAKAN
STOREFRONT MODEL

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

Hari : jum'at
Tanggal : 22 Agustus 2014
Tempat : Ruang Rapat Dosen Teknik Informatika S-1
Nilai : (B+)

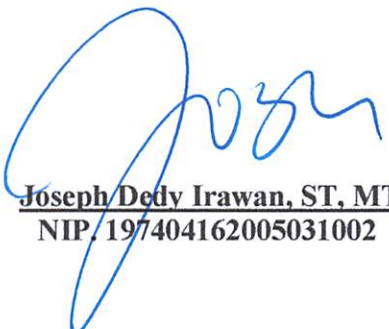
Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005031002

Penguji Kedua


Nurlaily Vendyansyah, ST



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

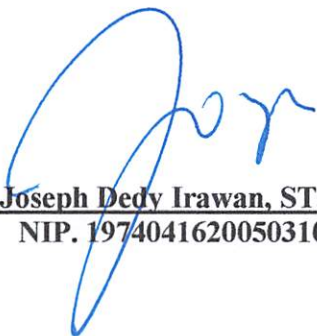
FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Handito Yulawan Wicaksono
NIM : 10.18.083
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : E-COMMERCE WORLSPORT MENGGUNAKAN
STOREFRONT MODEL

Tanggal	Penguji	Uraian	Paraf
24 Agustus 2014	I	- Demo Program secara online - Stock Barang - Tarif pengiriman	
24 Agustus 2014	II	- Demo Program - Perbaiki laporan berserta lampiran	

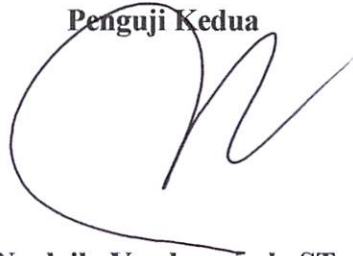
Anggota Penguji :

Penguji Pertama



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005031002

Penguji Kedua



Nurlaily Vendyansyah, ST

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Ir. F Yudi Limpramptono, MT
NIP.1039500274

Sandy Nataly Mantja, S.Kom
NIP. P. 1030800418



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Hardito Xilawan Wicaksono
NIM : 1018083
Masa Bimbingan : _____
Judul Skripsi : E-COMMERCE WORLD SPORT BERBASIS
STOREFRONT MODEL

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	14 Mei 2014	Das 1 & 2 revisi, BAB I & II	
2	4 Mei 2014	Das 1 & 2, Uraian Program	
3	17 Juli 2014	Revisi program Admin	
4	20 Juli 2014	Revisi Transaksi	
5	27 Juli 2014	Revisi program	
6	19 Agustus 2014	Revisi Laporan Bab IV	
7	21 Agustus 2014	Revisi Laporan Bab IV	
8			
9			
10			

Malang, _____

Dosen Pembimbing

NIP : _____

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Ketersediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Sandy Nataly Mantja, S.Kom**
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

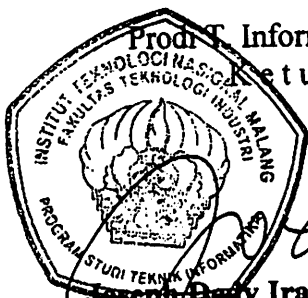
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HANDITO YULIAWAN WICAKSONO
Nim : 1018083
Prodi : Teknik Informatika S-1

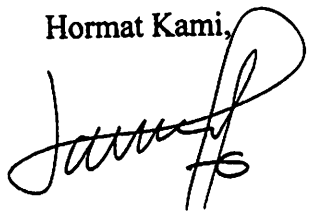
Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing
~~Utama~~ / Pendamping *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

E-COMMERCE World Sport Berbasis Storefront Model

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik.
Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi Teknik Informatika S-1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005021002

Hormat Kami,


HANDITO YULIAWAN WICAKSONO

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : HANDITO YULIAWAN WICAKSONO

Nim : 1018083

Program Studi : Teknik Informatika

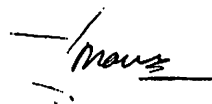
Dengan ini menyatakan bersedia / ~~tidak bersedia~~ *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

E-COMMERCE World Sport Berbasis Storefront Model

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 05 Mei 2016

Hormat Kami,



Sandy Nataly Mantja, S.Kom
NIP.P.1030800418

Catatan :
Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i
yg bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut
*) coret yang tidak perlu

Form S-3b

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas
Perihal : Ketersediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ir. Yudi Limpraptono, MT
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

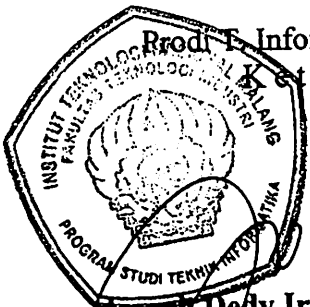
Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : HANDITO YULIAWAN WICAKSONO
Nim : 1018083
Prodi : Teknik Informatika S-1

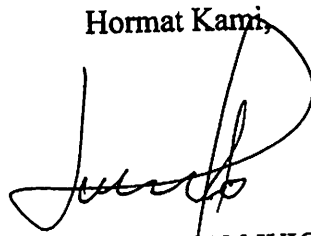
Dengan ini mengajukan permohonan, kiranya Bapak/Ibu bersedia menjadi Dosen Pembimbing Utama / ~~Pendamping~~ *), untuk penyusunan Skripsi dengan judul (Proposal Terlampir) :

E-COMMERCE World Sport Berbasis Storefront Model

Adapun tugas tersebut sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik. Demikian permohonan kami dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Prodi T. Informatika S-1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Hormat Kami,



HANDITO YULIAWAN WICAKSONO

Form S-3a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : HANDITO YULIAWAN WICAKSONO

Nim : 1018083

Program Studi : Teknik Informatika

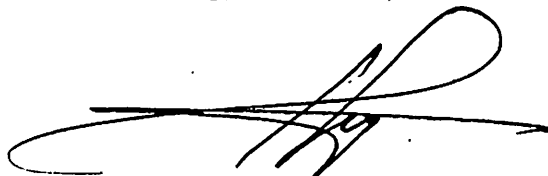
Dengan ini menyatakan bersedia / tidak bersedia *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

E-COMMERCE World Sport Berbasis Storefront Model

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 05 Mei 2014

Hormat Kami,



Ir. Yudi Limpraptono, MT
NIP.Y.1039500274

Catatan :

Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i yg bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut

*) coret yang tidak perlu

Form S-3b



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

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

T. 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, Km2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 21 April 2014

Nomor : ITN-253/INF/TA/2014

Lampiran : ---

Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Ir. Yudi Limpraptono, MT
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : HANDITO YULIAWAN WICAKSONO
Nim : 1018083
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

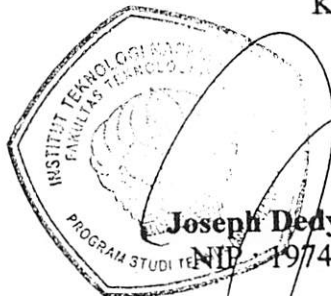
Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

21 April 2014 S/D 21 September 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

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

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



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

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

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, Km2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 21 April 2014

Nomor : ITN-253/INF/TA/2014
Lampiran : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Sandy Nataly Mantja, S.Kom
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : HANDITO YULIAWAN WICAKSONO
Nim : 1018083
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

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

21 April 2014 S/D 21 September 2014

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.
Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005021002

Form S-4a

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL

NAMA RESPONDEN : Ikhe Setiyowati

EMAIL : ike-hyun@yahoo.co.id

ALAMAT : Jl. KH. Yusuf no. 154

Tanda Tangan



1) Usia Anda saat ini :

- ☒ a) < 22 tahun
- b) 22 – 35 tahun
- c) 36 – 55 tahun
- d) > 55 tahun

2) Pekerjaan Anda saat ini :

- ☒ a) Pelajar / mahasiswa
- b) Karyawan
- c) Wiraswasta
- d) Lain – lain, sebutkan

3) Jenis kelamin :

- a) Pria
- ☒ b) Wanita

4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :

- a) Ya
- ☒ b) Tidak

- 5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :
- a) Ya
 - ☒ b) Tidak
- 6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 7) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?
- ☒ a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?
- ☒ a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?
- ☒ a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL

NAMA RESPONDEN : Herman F
EMAIL : herman.ferdian1521@yahoo.co.id
ALAMAT : MT. Haryono Gg X / 1127

Tanda Tangan



- 1) Usia Anda saat ini :
 - a) < 22 tahun
 - ☒ b) 22 – 35 tahun
 - c) 36 – 55 tahun
 - d) > 55 tahun

- 2) Pekerjaan Anda saat ini :
 - a) Pelajar / mahasiswa
 - ☒ b) Karyawan
 - c) Wiraswasta
 - d) Lain – lain, sebutkan

- 3) Jenis kelamin :
 - ☒ a) Pria
 - b) Wanita

- 4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :
 - ☒ a) Ya
 - b) Tidak

- 5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :
- a) Ya
 - ☒ b) Tidak
- 6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 7) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?
- ☒ a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?
- ☒ a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- a) Baik
- b) Cukup
- ☒ c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN
STOREFRONT MODEL**

NAMA RESPONDEN : LUFTI PRADINA
EMAIL : Lufti PRADINA@gmail.com
ALAMAT : Jl. perusahaan kunanglono.7

Tanda Tangan



- 1) Usia Anda saat ini :
 - a) < 22 tahun
 - ☒ b) 22 – 35 tahun
 - c) 36 – 55 tahun
 - d) > 55 tahun
- 2) Pekerjaan Anda saat ini :
 - ☒ a) Pelajar / mahasiswa
 - b) Karyawan
 - c) Wiraswasta
 - d) Lain – lain, sebutkan
- 3) Jenis kelamin :
 - ☒ a) Pria
 - b) Wanita
- 4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :
 - a) Ya
 - ☒ b) Tidak

5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :

- ☒ a) Ya
- b) Tidak

6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

7) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- a) Baik
- b) Cukup
- ☒ c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- a) Baik
- b) Cukup
- ☒ c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL

NAMA RESPONDEN : Syaiful Ulum
EMAIL : syaifululum24@gmail.com
ALAMAT : Jl. perusahaan no. 7.

Tanda Tangan



1) Usia Anda saat ini :

- a) < 22 tahun
- ☒ b) 22 – 35 tahun
- c) 36 – 55 tahun
- d) > 55 tahun

2) Pekerjaan Anda saat ini :

- a) Pelajar / mahasiswa
- ☒ b) Karyawan
- c) Wiraswasta
- d) Lain – lain, sebutkan

3) Jenis kelamin :

- ☒ a) Pria
- b) Wanita

4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :

- a) Ya
- ☒ b) Tidak

- 5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :
- a) Ya
 - ☒ b) Tidak
- 6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 7) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?
- ☒ a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?
- ☒ a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL

NAMA RESPONDEN : Setyawan Fajot Rizki
EMAIL : ~~Surase~~ Prince@gmail.com
ALAMAT : Sl. Karang Anyar ngonggo kediri

Tanda Tangan



1) Usia Anda saat ini :

- a) < 22 tahun
- ☒ b) 22 – 35 tahun
- c) 36 – 55 tahun
- d) > 55 tahun

2) Pekerjaan Anda saat ini :

- ☒ a) Pelajar / mahasiswa
- b) Karyawan
- c) Wiraswasta
- d) Lain – lain, sebutkan

3) Jenis kelamin :

- ☒ a) Pria
- b) Wanita

4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :

- ☒ a) Ya
- b) Tidak

5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :

- ☒ a) Ya
- b) Tidak

6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

7) Bagaimna menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL

NAMA RESPONDEN : *Natya Addi Gunawan*
EMAIL : *natyaaddi@gmail.com*
ALAMAT : *Jalan Pahlawan RT 06 RW 03*
353 Bahenjeri Bimbing
Matang

Tanda Tangan



1) Usia Anda saat ini :

- a) < 22 tahun
- ☒ b) 22 – 35 tahun
- c) 36 – 55 tahun
- d) > 55 tahun

2) Pekerjaan Anda saat ini :

- ☒ a) Pelajar / mahasiswa
- b) Karyawan
- c) Wiraswasta
- d) Lain – lain, sebutkan

3) Jenis kelamin :

- ☒ a) Pria
- b) Wanita

4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :

- a) Ya
- ☒ b) Tidak

- 5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :
- a) Ya
 - ☒ b) Tidak
- 6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 7) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - b) Cukup
 - ☒ c) Kurang
- 9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL

NAMA RESPONDEN : *Khafiz Andi Rusli*
EMAIL : *andr0ld.3v11@gmail.com*
ALAMAT : *Jl. Perumahan no. 7*

Tanda Tangan



- 1) Usia Anda saat ini :
 - a) < 22 tahun
 - ☒ b) 22 – 35 tahun
 - c) 36 – 55 tahun
 - d) > 55 tahun

- 2) Pekerjaan Anda saat ini :
 - ☒ a) Pelajar / mahasiswa
 - b) Karyawan
 - c) Wiraswasta
 - d) Lain – lain, sebutkan

- 3) Jenis kelamin :
 - ☒ a) Pria
 - b) Wanita

- 4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :
 - ☒ a) Ya
 - b) Tidak

5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :

a) Ya

☒ b) Tidak

6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?

a) Baik

☒ b) Cukup

c) Kurang

7) Bagaimna menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?

a) Baik

☒ b) Cukup

c) Kurang

8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?

a) Baik

b) Cukup

☒ c) Kurang

9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?

a) Baik

b) Cukup

☒ c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- a) Baik
- b) Cukup
- ☒ c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL

NAMA RESPONDEN : Cintra Anggrani
EMAIL : Cintra - yunho 9@yahoo.com
ALAMAT : Jl. Embong Brantas 69 SD

Tanda Tangan



1) Usia Anda saat ini :

- ☒ a) < 22 tahun
- b) 22 – 35 tahun
- c) 36 – 55 tahun
- d) > 55 tahun

2) Pekerjaan Anda saat ini :

- a) Pelajar / mahasiswa
- ☒ b) Karyawan
- c) Wiraswasta
- d) Lain – lain, sebutkan

3) Jenis kelamin :

- a) Pria
- ☒ b) Wanita

4) Apakah Anda pernah bertansaksi secara online :

- ☒ a) Ya
- b) Tidak

5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :

- a) Ya
- ☒ b) Tidak

6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

7) Bagaimna menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL

NAMA RESPONDEN : *Asa Ima Nabila*
EMAIL : *asa.imanabila@yahoo.com*
ALAMAT : *Templek - Gadungan - Puncu*

Tanda Tangan



- 1) Usia Anda saat ini :
 - a) < 22 tahun
 - ☒ b) 22 – 35 tahun
 - c) 36 – 55 tahun
 - d) > 55 tahun
- 2) Pekerjaan Anda saat ini :
 - a) Pelajar / mahasiswa
 - ☒ b) Karyawan
 - c) Wiraswasta
 - d) Lain – lain, sebutkan
- 3) Jenis kelamin :
 - a) Pria
 - ☒ b) Wanita
- 4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :
 - a) Ya
 - ☒ b) Tidak

- 5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :
- a) Ya
 - ☒ b) Tidak
- 6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 7) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?
- ☒ a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?
- ☒ a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?
- ☒ a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN
STOREFRONT MODEL**

NAMA RESPONDEN : *Ria*

EMAIL :

ALAMAT :

Tanda Tangan



1) Usia Anda saat ini :

- a) < 22 tahun
- ☒ b) 22 – 35 tahun
- c) 36 – 55 tahun
- d) > 55 tahun

2) Pekerjaan Anda saat ini :

- a) Pelajar / mahasiswa
- ☒ b) Karyawan
- c) Wiraswasta
- d) Lain – lain, sebutkan

3) Jenis kelamin :

- a) Pria
- ☒ b) Wanita

4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :

- ☒ a) Ya
- b) Tidak

- 5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :
- a) Ya
 - ☒ b) Tidak
- 6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?
- a) Baik
 - b) Cukup
 - ☒ c) Kurang
- 7) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - b) Cukup
 - ☒ c) Kurang
- 9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - b) Cukup
 - ☒ c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- b) Cukup
- ☒ c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL

NAMA RESPONDEN : Denny
EMAIL : rezhan_kardhe23@yahoo.com
ALAMAT : Jl. Kertoraharjo Plm 23 Malang

Tanda Tangan



1) Usia Anda saat ini :

- a) < 22 tahun
- ☒ b) 22 – 35 tahun
- c) 36 – 55 tahun
- d) > 55 tahun

2) Pekerjaan Anda saat ini :

- ☒ a) Pelajar / mahasiswa
- b) Karyawan
- c) Wiraswasta
- d) Lain – lain, sebutkan

3) Jenis kelamin :

- ☒ a) Pria
- b) Wanita

4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :

- ☒ a) Ya
- b) Tidak

- 5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :
- ☒ a) Ya
 - b) Tidak
- 6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?
- a) Baik
 - b) Cukup
 - ☒ c) Kurang
- 7) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?
- ☒ a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL

NAMA RESPONDEN : Lailly Meidima A.
EMAIL : lailymeidima@gmail.com
ALAMAT : Kediri

Tanda Tangan



1) Usia Anda saat ini :

- ☒ a) < 22 tahun
- b) 22 – 35 tahun
- c) 36 – 55 tahun
- d) > 55 tahun

2) Pekerjaan Anda saat ini :

- ☒ a) Pelajar / mahasiswa
- b) Karyawan
- c) Wiraswasta
- d) Lain – lain, sebutkan

3) Jenis kelamin :

- a) Pria
- ☒ b) Wanita

4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :

- ☒ a) Ya
- b) Tidak

- 5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :
- ☒ a) Ya
 - b) Tidak
- 6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?
- a) Baik
 - b) Cukup
 - ☒ c) Kurang
- 7) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN STOREFRONT MODEL

NAMA RESPONDEN : UUM ISA DIMILAH
EMAIL : UUMISA13@G-MAIL-COM
ALAMAT : TUREN - MALANG

Tanda Tangan



1) Usia Anda saat ini :

- a) < 22 tahun
- ☒ b) 22 – 35 tahun
- c) 36 – 55 tahun
- d) > 55 tahun

2) Pekerjaan Anda saat ini :

- a) Pelajar / mahasiswa
- ☒ b) Karyawan
- c) Wiraswasta
- d) Lain – lain, sebutkan

3) Jenis kelamin :

- a) Pria
- ☒ b) Wanita

4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :

- a) Ya
- ☒ b) Tidak

- 5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :
- a) Ya
 - ☒ b) Tidak
- 6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?
- a) Baik
 - b) Cukup
 - ☒ c) Kurang
- 7) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?
- ☒ a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN
STOREFRONT MODEL**

NAMA RESPONDEN : Lina Kristiana
EMAIL : Linakristiana12@mail.com
ALAMAT : Jl Penggolawe Singosari

Tanda Tangan



1) Usia Anda saat ini :

- ☒ a) < 22 tahun
- b) 22 – 35 tahun
- c) 36 – 55 tahun
- d) > 55 tahun

2) Pekerjaan Anda saat ini :

- a) Pelajar / mahasiswa
- ☒ b) Karyawan
- c) Wiraswasta
- d) Lain – lain, sebutkan

3) Jenis kelamin :

- a) Pria
- ☒ b) Wanita

4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :

- ☒ a) Ya
- b) Tidak

- 5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :
- a) Ya
 - ☒ b) Tidak
- 6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 7) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- b) Cukup
- ☒ c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN
STOREFRONT MODEL**

NAMA RESPONDEN : Dian Agung Cahyono

EMAIL :

ALAMAT :

Jl. KH - Yusuf no. 154

Tanda Tangan



1) Usia Anda saat ini :

- a) < 22 tahun
- ☒ b) 22 – 35 tahun
- c) 36 – 55 tahun
- d) > 55 tahun

2) Pekerjaan Anda saat ini :

- ☒ a) Pelajar / mahasiswa
- b) Karyawan
- c) Wiraswasta
- d) Lain – lain, sebutkan

3) Jenis kelamin :

- ☒ a) Pria
- b) Wanita

4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :

- ☒ a) Ya
- b) Tidak

5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :

- ☒ a) Ya
- b) Tidak

6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

7) Bagaimna menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- ☒ a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

ANGKET SKRIPSI

**JUDUL : E-COMMERCE WORLD SPORT MENGGUNAKAN
STOREFRONT MODEL**

NAMA RESPONDEN : *Satinoh*

EMAIL :

ALAMAT : *Jl. KH. Yusuf, no-154*

Tanda Tangan



1) Usia Anda saat ini :

- a) < 22 tahun
- ☒ b) 22 – 35 tahun
- c) 36 – 55 tahun
- d) > 55 tahun

2) Pekerjaan Anda saat ini :

- a) Pelajar / mahasiswa
- b) Karyawan
- ☒ c) Wiraswasta
- d) Lain – lain, sebutkan

3) Jenis kelamin :

- a) Pria
- ☒ b) Wanita

4) Apakah Anda pernah bertransaksi secara online :

- ☒ a) Ya
- b) Tidak

- 5) Apakah Anda pernah melakukan transaksi online dengan menggunakan webstore / e-commerce sebelumnya :
- ☒ a) Ya
 - b) Tidak
- 6) Menurut Anda bagaimana user interface atau tampilan dari e-commerce world sport ini ?
- a) Baik
 - b) Cukup
 - ☒ c) Kurang
- 7) Bagaimana menurut Anda tingkat kemudahan penggunaan e-commerce world sport tersebut ?
- ☒ a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
- 8) Bagaimana menurut Anda fitur – fitur yang tersedia pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang
- 9) Bagaimana menurut Anda tentang sistem yang diterapkan pada e-commerce world sport tersebut ?
- a) Baik
 - ☒ b) Cukup
 - c) Kurang

10) Bagaimana menurut Anda penyajian informasi yang ada pada e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

11) Bagaimana menurut Anda e-commerce world sport melayani anda dalam melakukan pembelian barang kebutuhan anda ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

12) Bagaimana menurut Anda tingkat kepuasan dalam melakukan transaksi online dengan e-commerce world sport ini ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

13) Bagaimana menurut Anda kenyamanan menggunakan e-commerce world sport untuk bertransaksi online ?

- a) Baik
- ☒ b) Cukup
- c) Kurang

Source code koneksi.php

```
<?php

    session_start();

    $connected = mysql_connect("localhost", "Dito99", "b1j4ks4n4") or
die("Tidak dapat melakukan koneksi ke MYSQL !!!");

    mysql_select_db("worldsport") or die("Tidak dapat melakukan akses ke
Database !!!");

?>
```

Source code gambar.php

```
<?php

    require_once "Connection/koneksi.php";

    $id = $_GET['id'];

    $datagambar = mysql_fetch_array(mysql_query("select * from produk where
id_produk='$id'"));

    $filename = $datagambar['nama_gbr'];

    $filedata = $datagambar['gambar'];

    $filetype = $datagambar['tipe_gbr'];

    header("content-disposition: inline; filename=$filename");

    header("content-type: $filetype");

    header("content-length: ".strlen($filedata));

    echo ($filedata);

?>

    stopAllSounds();

}
```

Source code cart.php

```
<?php

    require_once "Connection/koneksi.php";

    if(!isset($_SESSION['no_keranjang'])){

        $idt = date("YmdHis");

        $_SESSION['no_keranjang'] = $idt;

    }

    $nokeranjang = $_SESSION['no_keranjang'];

    $id = $_GET['id'];

    $sql = "select * from produk where id_produk = '$id'";

    $result = mysql_query($sql);

    $data = mysql_fetch_array($result);

    $produk = $data['id_produk'];

    $textjum = $_POST['txtjum'];

    $texthar = $data['harga']*$textjum;

    $pelanggan = 0;

    $sql = "INSERT INTO keranjang (no_keranjang, jumlah, jml_harga, tanggal,
jam, pelanggan, produk) VALUES ('$nokeranjang', '$textjum', '$texthar', now(),
now(), '$pelanggan', '$produk')";

    $result = mysql_query($sql);

    $_SESSION['keranjang'] = $_SESSION['keranjang']+1;

    header('location:keranjang.php');

?>
```


Source code login.php

```
<?php

    session_start();

    require_once ("Connection/koneksi.php");

    $no_keranjang = $_SESSION['no_keranjang'];

    $user_id = $_POST['txtusrm'];

    $password = $_POST['txtpswd'];

    $acak = "KLASJHDFGQPWOIERTUYZXCVMBN";

    $encrypt = md5($acak.md5($password).$acak);

    $error = 0;

    if(empty($user_id) || empty($password)) {

        header('location:index.php?page=1?error=1');

        break;

    }else if(empty($user_id)){

        header('location:index.php?page=1?error=2');

        break;

    } else if (empty($encrypt)){

        header('location:index.php?page=1?error=3');

        break;

    }

    $sql = "Select username, password from admin where username =
'$user_id' && password = '$encrypt'";

    $result = mysql_query($sql);

    echo $encrypt;
```

```

        if (mysql_num_rows($result) == 1){

            header('location:admin/index.php?page=1');

            $_SESSION['username'] = $user_id;

        }else{

            $sql = "Select id_pelanggan, username, password, first_name
from pelanggan where username = '$user_id' && password = '$encrypt'";

            $result = mysql_query($sql);

            $data = mysql_fetch_array($result);

            if(mysql_num_rows($result)){

                $_SESSION['username']=$user_id;

                $_SESSION['fname']=$data['first_name'];

                $_SESSION['password']=$data['password'];

                $_SESSION['id']=$data['id_pelanggan'];

                if($_SESSION['no_keranjang'] != 0){

                    $sql = "UPDATE keranjang SET pelanggan =
'$pelanggan' where no_keranjang = '$nokeranjang'";

                    $result = mysql_query($sql);

                }

                header('location:customer/akunku.php');

            }else{

                header('location:index.php?page=1?error=4');

            }

        }

    }

```

?>

Source code logout.php

```
<?php

    session_start();

    unset($_SESSION['username']);

    session_destroy();

    header("location:index.php?page=1");

?>
```

Source code daftar.php

```
<?php

    require_once("Connection/koneksi.php");

    $fn = $_POST['txtfn'];
    $ln = $_POST['txtln'];
    $email = $_POST['txtemail'];
    $ponsel = $_POST['txtpon'];
    $telp = $_POST['txttelp'];
    $jenkel = $_POST['jenkel'];
    $tgllhr = $_POST['txtkhr'];
    $selpro = $_POST['selpro'];
    $selkot = $_POST['selkot'];
    $kdpos = $_POST['txtpos'];
    $salamat = $_POST['txtalamat'];
    $username = $_POST['txtusnm'];
    $password = $_POST['txtpswd'];
    $password2 = $_POST['txtpswd2'];
```

```

        $acak = "KLASJHDFGQPWOIERTUYZXCVMBN";

        $encrypt =md5($acak.md5($password).$acak);

        $sql = "INSERT INTO PELANGGAN SET username='$username',
password='$encrypt', first_name='$fn', last_name='$ln', jenkel='$jenkel',
tgl_lhr='$tgllhr', provinsi='$selpro', kota='$selkot', alamat='$alamat',
kd_pos='$kdpos', no_telp='$stelp', no_pon='$sponsel', email='$email',
tgl_mke=now()";

        $result = mysql_query($sql);

        if (empty($result)){

            print ("Gagal Menyimpan Data pelanggan = '$username'");

            header('refresh:
1;url=http://localhost/worldsport/index.php?page=1');

        }else{

            print ("Data pelanggan = '$username' telah disimpan");

            $_SESSION['username']=$username;

            $_SESSION['fname']=$fn;

            $_SESSION['password']=$password;

            header('refresh:
2;url=http://localhost/worldsport/customer/akunku.php');

        }

    }
    ?>

```

Source code ambiljne.php

```

<?php

require_once ("../Connection/koneksi.php");

$kota = $_GET['selkot'];

```

```

$kirim = mysql_query("SELECT id_kota, jne FROM kota WHERE id_kota =
'$kota'");

$k = mysql_fetch_array($kirim);

echo "<option> ".$k['jne']." </option>";

?>

```

source code ambilkota.php

```

<?php

require_once ("../Connection/koneksi.php");

$propinsi = $_GET['selpro'];

$kota = mysql_query("SELECT id_kota,nama_kota FROM kota WHERE provinsi =
'$propinsi' order by nama_kota");

echo "<option>-- Pilih Kota --</option>";

while($k = mysql_fetch_array($kota)){

    echo "<option value=\"".$k['id_kota']."\">".$k['nama_kota']."</option>\n";

}

?>

```

source code ambilpos.php

```

<?php

require_once ("../Connection/koneksi.php");

$kota = $_GET['selkot'];

$kirim = mysql_query("SELECT id_kota, pos FROM kota WHERE id_kota =
'$kota'");

$k = mysql_fetch_array($kirim);

echo "<option> ".$k['pos']." </option>";

?>

```

Source code hapus_keranjang.php

```
<?php

    require_once "../Connection/koneksi.php";

    $id = $_GET['id'];

    if (empty($id))

        die ("Data yang ingin diubah tidak ada");

    $sql = "DELETE FROM keranjang WHERE id_keranjang = '$id'";

    $result = mysql_query($sql);

    $_SESSION['keranjang'] = $_SESSION['keranjang']-1;

    header('location:keranjang.php?page=1');

?>
```

Source code simpan_pesanan.php

```
<?php

    require_once "../Connection/koneksi.php";

    $total = $_GET['by'];

    $betot = $_GET['bt'];

    $al = $_GET['al'];

    $kdp = $_GET['kdp'];

    $kt = $_GET['kt'];

    $pro = $_GET['pro'];

    $nokeranjang = $_SESSION['no_keranjang'];

    $pelanggan = $_SESSION['username'];

    $sql = "select id_pelanggan from pelanggan where username = '$pelanggan'";
```

```

$result = mysql_query($sql);

$data = mysql_fetch_array($result);

$pelanggan = $data['id_pelanggan'];

$status = 'Belum Bayar';

$provinsi = $_POST['selpro'];

$kota = $_POST['selkot'];

$pilihan = $_POST['radmat'];

$kdpos = $_POST['txtpos'];

$salamat = $_POST['txtalamat'];

$cekmat = $_POST['cekmat'];

if($cekmat == 1){

    $sql = "select jne, pos from kota where id_kota = '$kt'";

    $result = mysql_query($sql);

    $data = mysql_fetch_array($result);

    if($betot >= 3.0){

        if($pilihan == 3){

            $jenis = 'JNE';

            $total_bayar = $data['jne']+$data['jne']+$total;

        }else if($pilihan == 4){

            $jenis = 'Pos Indonesia';

            $total_bayar = $data['pos']+$data['jne']+$total;

        }

    }else if($betot >= 4.0){

        if($pilihan == 3){

```



```
VALUES ('$pelanggan', now(), now(), '$nokeranjang', '$status', '$pro', '$kt', '$kdp',  
'$al', '$jenis', '$total_bayar');
```

```
}else{
```

```
    $sql = "select jne, pos from kota where id_kota = '$kota'";
```

```
    $result = mysql_query($sql);
```

```
    $data = mysql_fetch_array($result);
```

```
    if ($betot >= 3.0){
```

```
        if($pilihan == 1){
```

```
            $jenis = 'JNE';
```

```
            $total_bayar = $data['jne']*2+$total;
```

```
        }else if($pilihan == 2){
```

```
            $jenis = 'Pos Indonesia';
```

```
            $total_bayar = $data['pos']*2+$total;
```

```
        }
```

```
    }else if ($betot >= 4.0){
```

```
        if($pilihan == 1){
```

```
            $jenis = 'JNE';
```

```
            $total_bayar = $data['jne']*3+$total;
```

```
        }else if($pilihan == 2){
```

```
            $jenis = 'Pos Indonesia';
```

```
            $total_bayar = $data['pos']*3+$total;
```

```
        }
```

```
    }else if ($betot >= 5.0){
```

```
        if($pilihan == 1){
```

```

$jenis = 'JNE';

$total_bayar = $data['jne']*4+$total;

}else if($pilihan == 2){

$jenis = 'Pos Indonesia';

$total_bayar = $data['pos']*4+$total;

}

}else{

if($pilihan == 1){

$jenis = 'JNE';

$total_bayar = $data['jne']+$total;

}else if($pilihan == 2){

$jenis = 'Pos Indonesia';

$total_bayar = $data['pos']+$total;

}

}

$sql = "INSERT INTO pemesanan (pelanggan, tgl_pesanan, jam_pesanan, no_keranjang, status, provinsi, kota, kd_pos, alamat, jenis_pengiriman, total_bayar) VALUES ('$pelanggan', now(), now(), '$nokeranjang', '$status', '$provinsi', '$kota', '$kdpos', '$alamat', '$jenis', '$total_bayar')";

}

$result = mysql_query($sql);

$query = "select id_pesanan from pemesanan where no_keranjang = '$nokeranjang'";

$hasil = mysql_query($query);

$data = mysql_fetch_array($hasil);

```

```
header('location:detailpemesanan.php?id='.$data['id_pesanan'].");
```

```
?>
```

Source code ubahakun.php

```
<?php
```

```
require_once "../Connection/koneksi.php";
```

```
$id = $_SESSION['id'];
```

```
$fn = $_POST['txtfn'];
```

```
$ln = $_POST['txtln'];
```

```
$email = $_POST['txtemail'];
```

```
$noPON = $_POST['txtPON'];
```

```
$noTelp = $_POST['txtTelp'];
```

```
$jenkel = $_POST['jenkel'];
```

```
$sql = "UPDATE pelanggan SET first_name='$fn', last_name='$ln',  
email='$email', no_PON='$noPON', no_Telp='$noTelp', jenkel='$jenkel' WHERE  
id_pelanggan = '$id'";
```

```
$result = mysql_query($sql);
```

```
//header('location:akunku.php');
```

```
echo $_SESSION['id'];
```

```
echo $_SESSION['username'];
```

```
?>
```

Source code ubahalamat.php

```
<?php
```

```
require_once "../Connection/koneksi.php";
```

```
$id = $_SESSION['id'];
```

```
$provinsi = $_POST['selpro'];
```

```
$kota = $_POST['selkot'];
```

```
$kdpos = $_POST['txtpos'];
```

```
$alamat = $_POST['txtalamat'];
```

```
$sql = "UPDATE pelanggan SET provinsi='$provinsi', kota='$kota',  
kd_pos='$kdpos', alamat='$alamat' WHERE id_pelanggan = '$id'";
```

```
$result = mysql_query($sql);
```

```
header('location:akunku.php');
```

```
?>
```

Source code ubahpass.php

```
<?php
```

```
require_once "../Connection/koneksi.php";
```

```
$id = $_SESSION['id'];
```

```
$password = $_POST['txtpswd'];
```

```
$acak = "KLASJHDFGQPWOIERTUYZXCVMNB";
```

```
$encrypt =md5($acak.md5($password).$acak);
```

```
$sql = "UPDATE pelanggan SET password='$encrypt' WHERE id_pelanggan  
='$id'";
```

```
$result = mysql_query($sql);
```

```
$_SESSION['password'] = $encrypt;
```

```
header('location:akunku.php');
```

```
?>
```

Source code `simpan_admin.php`

```
<?php

    require_once "../Connection/koneksi.php";

    $textidadm = $_POST['txtidadm'];

    $textusrnm = $_POST['txtusrnm'];

    $textpswd = $_POST['txtpswd'];

    $acak = "KLASJHDFGQPWOIERTUYZXCVMN";

    $encrypt = md5($acak.md5($textpswd).$acak);

    $textemail = $_POST['txtemail'];

    $textnama = $_POST['txtnama'];

    $jenkel = $_POST['jenkel'];

    $textnopo = $_POST['txtnopo'];

    $textalmt = $_POST['txtalmt'];

    $sql = "INSERT INTO admin (id_admin, username, password, email, nama,
no_pon, jenkel, alamat) VALUES ('$textidadm', '$textusrnm', '$encrypt', '$textemail',
'$textnama', '$textnopo', '$jenkel', '$textalmt')";

    $result = mysql_query($sql);

    if (empty($result))

        print ("Gagal Menyimpan Data ID Admin = '$textidadm'");

    else

        print ("Data ID Admin = '$textidadm' telah disimpan");
```

```
header('refresh:
1;url=http://localhost/worldsport/Admin/admin.php?page=1');

?>
```

Source code ubah_admin.php

```
<?php

require_once "../Connection/koneksi.php";

$id = $_GET['id'];

if (empty($id))

    die ("Data yang ingin diubah tidak ada");

$textusrnm = $_POST['txtusrnm'];

$textpswd = $_POST['txtpswd'];

$sacak = "KLASJHDFGQPWOIERTUYZXCVMBN";

$encrypt = md5($sacak.md5($textpswd).$sacak);

$textemail = $_POST['txtemail'];

$textnama = $_POST['txtnama'];

$jenkel = $_POST['jenkel'];

$textnopo = $_POST['txtnopo'];

$textalmt = $_POST['txtalmt'];

$sql = "UPDATE admin SET username='$textusrnm', password='$encrypt',
email='$textemail', nama='$textnama', no_pon='$textnopo', jenkel='$jenkel',
alamat='$textalmt' WHERE id_admin = '$id'";

$result = mysql_query($sql);

if (empty($result))

    print ("Gagal Mengubah Data ID Admin = '$id'");
```

```

else

    print ("Data ID Admin = '$id' telah diubah");

    header('refresh:
1;url=http://localhost/worldsport/Admin/admin.php?page=1');

?>

```

Source code hapus_admin.php

```

<?php

require_once "../Connection/koneksi.php";

$id = $_GET['id'];

if (empty($id))

    die ("Data yang ingin diubah tidak ada");

$sql = "DELETE FROM admin WHERE id_admin = '$id'";

$result = mysql_query($sql);

if (mysql_affected_rows() > 0){

    print ("Data ID Admin = '$id' berhasil dihapus");

}else{

    print ("Gagal Menghapus Data ID Admin = '$id'");

}

header('refresh:
1;url=http://localhost/worldsport/Admin/admin.php?page=1');

?>

```

Source code fungsi pembatasan halaman

```

<?php

require_once ("../Connection/halaman.php");

```

```
$per_halaman = 15;  
  
$halaman = new  
kelas_halaman($per_halaman);
```

```
$sql = "select * from produk inner join kategori  
where produk.kategori = kategori.id_kategori";  
  
$result = mysql_query($sql);  
  
$jum_baris = mysql_num_rows($result);  
  
$halaman->tentukan_total_baris($jum_baris);  
  
$awal_record = $halaman-  
>peroleh_awal_record();  
  
$sql = "select * from produk inner join kategori  
on produk.kategori = kategori.id_kategori LIMIT $awal_record, $per_halaman";  
  
$result = mysql_query($sql);  
  
$no = $awal_record;  
  
$jml_klm = 5;  
  
$cnt = 0;  
while ($data = mysql_fetch_array($result)){  
  
    $id_produk = $data['id_produk'];  
  
    $warna = $data['warna'];  
  
    $ukuran = $data['ukuran'];  
  
    $nama = $data['nama_produk'];  
  
    $merk = $data['merk'];  
  
    $harga = $data['harga'];  
  
    $ktra = $data['keterangan'];
```

?>