

**E-COMMERCE PENJUALAN AKSESORIS DAN VARIASI BUS
MENGGUNAKAN STORE FRONT MODEL**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

GANDHA DHARMAWAN

09.18.903

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2014

6278

ПАДЖАЛ АЛМАСОВСИ МУРАДАНЫ РЕЧИКДАС
СҮРГҮЛСЕВЕ БАСТАМДАСИ БАСТАМДАС
СҮРГҮЛСЕВЕ БАСТАМДАСИ БАСТАМДАС

627888

СҮРГҮЛСЕВЕ БАСТАМДАСИ
СҮРГҮЛСЕВЕ БАСТАМДАСИ

627888

СҮРГҮЛСЕВЕ БАСТАМДАСИ БАСТАМДАС

СҮРГҮЛСЕВЕ БАСТАМДАСИ БАСТАМДАСИ БАСТАМДАСИ БАСТАМДАСИ

**E-COMMERCE PENJUALAN AKSESORIS DAN VARIASI BUS
MENGGUNAKAN STORE FRONT MODEL**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

GANDHA DHARMAWAN

09.18.903

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

2014

LEMBAR PERSETUJUAN

E-COMMERCE PENJUALAN AKSESORIS DAN VARIASI BUS MENGGUNAKAN STORE FRONT MODEL

SKRIPSI

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

Disusun Oleh :
Gandha Dharmawan
09.18.903

Diperiksa dan disetujui oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Aryuanto Soetedjo, ST, MT.
NIP. V. 1030800417

Yosep Agus Pranoto,ST.MT
NIP.P. 1031000432

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika S-1



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005021002

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

E-COMMERCE PENJUALAN AKSESORIS DAN VARIASI BUS

MENGGUNAKAN STORE FRONT MODEL

Gandha Dharmawan

Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu-Malang
Email: Gandha.dharmawan25@gmail.com

Dosen Pembimbing: 1. Dr. Eng. Aryuanto Soetedjo, ST.MT
2. Yosep Agus Pranoto,ST, MT

Abstraksi

Toko penjualan aksesoris dan variasi bus merupakan toko yang menyediakan kebutuhan untuk segala jenis bus dan aksesoris interior dan eksteriornya. Akan tetapi untuk penjualan dan pemesanan masih menerapkan sistem manual, seperti pelanggan masih harus dating ke toko dan penjual masih mencatat manual data-data dan transaksi penjualan. Untuk menyelesaikan masalah diatas, meningkatkan penjualan dan menjangkau pasar lebih luas, maka penulis ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualannya dengan mengimplementasikan *E-commerce*.

Dalam perancangan dan pembangunan website ini penulis menggunakan metode store front model merupakan metode merupakan tipe e-business yang paling populer di kalangan penggiat dunia maya. Model *storefront* mengkombinasikan *transaction processing, security, online payment, dan information storage*, sehingga memungkinkan penyedia menampilkan dan menjual produknya pada *platform Web 2.0*. Dan untuk bahasa pemrograman yaitu PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan Java Script, sedangkan *database* menggunakan Mysql.

Dengan tingkat kearutan kinerja dari fungsi sistem aplikasi mencapai 100%. Hasil pengujian aplikasi ini meliputi pengujian tampilan aplikasi, fitur yang disediakan, kemudahan pengguna, dan kelayakan sistem. Aplikasi *e-commerce* Toko aksessoris dan variasi bus dengan menggunakan store front model dapat digunakan di 5 browser meliputi *google chrome, Mozilla firefox, internet explorer, opera mini* dan *safari*.

Kata Kunci: *E-Commerce, Toko Variasi, Aksesoris Bus, Website*



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fakultas Teknologi Industri

Program Studi Teknik Informatika S1

LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gandha Dharmawan
Nim : 09.18.903
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

“E-commerce Penjualan Aksesoris dan Variasi Bus Menggunakan Store Front Model”

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

Malang, 15 Agustus 2014

Yang membuat pernyataan



Gandha Dharmawan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan dengan segala kerendahan hati kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada program studi Teknik Informatika di Universitas Institut Teknologi Nasional Malang dengan judul skripsi **“E-Commerce Penjualan Aksesoris dan Variasi Bus Menggunakan Store Front Model”**.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyelesaian studi dan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala hormat dan kerendahan hati pada kesempatan kali ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Institut Teknologi Nasional Malang beserta jajarannya.
2. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Dr Aryuanto Soetedjo, ST, MT, selaku dosen pembimbing 1 dan Yosep Agus Pranoto, ST, MT, selaku dosen pembimbing 2 yang telah dengan sabar dan ikhlas meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan bimbingan dan saran dalam proses penulisan skripsi ini hingga selesai.
4. Kedua orang tua saya, (Alm)Ibu Nik'Amah dan Bapak Mukono, Spd., atas doa yang tak pernah putus, cinta dan kasih sayang yang berlimpah serta dukungan yang selalu diberikan kepada penulis.
5. Sahabat Tersayang, Erli, Hadiri, Yayan, Budi serta keluarga besar Wowawuss yang selalu memberikan dukungan dan doa..
6. Keluarga besar ITN angkatan 2009 atas kebersamaan dan solidaritas.
7. Semua pihak yang tak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam studi maupun penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf dan menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan studi maupun skripsi ini.

Malang, Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK.....	iii
LEMBAR KEASLIAN	V
KATA PENGANTAR	Vi
DAFTAR ISI	Viii
DAFTAR GAMBAR	Xii
DAFTAR TABEL	Xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 E-Commerce	5
2.2 Store Front Model	6
2.3 Dasar Teori Store Front Model.....	7
2.4 Proses Pembayaran	8
2.5 PHP (Hypertext Preprocessor).....	9
2.6 Mysql.....	9
2.7 XAMPP	12
2.8 HTML.....	12

BAB III.....	13
ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	13
3.1 Analisis Sistem E-commerce.....	13
3.2 Perancangan Perangkat Lunak.....	13
3.2.1. Flowchart.....	13
3.2.1.1. Flowchart Store Front Model	14
3.2.1.2. Flowchart Guest.....	15
3.2.1.3. Flowchart Member.....	16
3.2.1.4. Flowchart Admin	17
3.2.2. Site Map	18
3.2.2.1. Site Map Guest	18
3.2.2.2. Site Map Member	19
3.2.2.3. Site Map Admin.....	19
3.2.3. Tampilan Desain.....	20
3.2.3.1. Tampilan Desain Home User	20
3.2.3.2. Tampilan Desain Kategori.....	21
3.2.3.3. Tampilan Desain Tentang	22
3.2.3.4. Tampilan Desain Hubungi.....	22
3.2.3.5. Tampilan Desain Daftar	23
3.2.3.6. Tampilan Desain Testimonial.....	23
3.2.3.7. Tampilan Desain Syarat & Ketentuan	24
3.2.3.8. Tampilan Desain Admin	24
3.2.3.9. Tampilan Desain Login Admin	25
3.2.3.10.Tampilan Desain Halaman Utama.....	25
3.2.3.11.Tampilan Desain Halaman Kategori Admin	26
3.2.3.12.Tampilan Desain Halaman Produk Admin	26
3.2.3.13.Tampilan Desain Laporan Pemesanan	27
3.2.3.14.Tampilan Desain Jasa Pengiriman.....	27
3.2.4. DFD (Data Flow Diagram).....	28
3.2.4.1. DFD Level 0	28
3.2.4.2. DFD Level 1	28
3.2.5. ERD.....	32
3.2.6. Tabel Relasi	33

3.2.7. Struktur Tabel	33
3.2.7.1. Tabel Kategori	33
3.2.7.2. Tabel Produk	34
3.2.7.3. Tabel Shipping.....	34
3.2.7.4. Tabel User	35
3.2.7.5. Tabel Laporan.....	35
3.2.7.6. Tabel Testimonial	36
BAB IV	37
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	37
4.1 Kebutuhan Sistem	37
4.2 Penjelasan Penggunaan Progam	37
4.2.1. Tampilan Halaman Utama.....	37
4.2.2. Tampilan Halaman Tentang	38
4.2.3. Tampilan Halaman Hubungi	39
4.2.4. Tampilan Halaman Galeri	40
4.2.5. Tampilan Halaman Daftar Member	41
4.2.6. Tampilan Halaman Login User	42
4.2.7. Tampilan Halaman Akun Saya.....	43
4.2.8. Tampilan Halaman Produk.....	43
4.2.9. Tampilan Halaman Login Admin.....	44
4.2.10. Tampilan Halaman Produk Admin	45
4.2.11. Tampilan Halaman Jasa Pengiriman.....	46
4.2.12. Tampilan Halaman Laporan Pemesanan.....	46
4.3 Pengujian	47
4.3.1. Pengujian Browser	47
4.3.2. Pengujian Fungsional	48
4.3.2.1. Pengujian Fungsional User	48
4.3.2.2. Pengujian Fungsional Admin.....	49
4.3.3. Perbandingan Sistem Penjualan Langsung dengan Sistem Penjualan Online	51
BAB V.....	52
PENUTUP	52
5.1 Kesimpulan.....	52

5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Store Front Model	14
Gambar 3.2 Flowchart <i>User Guest</i>	15
Gambar 3.3 Flowchart <i>User Member</i>	16
Gambar 3.4 Flowchart Admin	17
Gambar 3.5 Site Map Guest.....	18
Gambar 3.6 Site Map Member.....	19
Gambar 3.7 Site Map Admin.....	20
Gambar 3.8 Desain halaman Home.	21
Gambar 3.9 Desain Kategori untuk User	21
Gambar 3.10 Desain Tentang untuk User.....	22
Gambar 3.11 Desain Hubungi untuk User	22
Gambar 3.12 Desain Daftar untuk User.....	23
Gambar 3.13 Desain Desain Testimonial untuk User.....	23
Gambar 3.14 Tampilan Syarat & Ketentuan untuk User.....	24
Gambar 3.15 Tampilan Halaman Login untuk Admin	25
Gambar 3.16 Tampilan Halaman Utama Admin	25
Gambar 3.17 Tampilan Tampilan Halaman Kategori untuk Admin	26
Gambar 3.18 Tampilan Halaman Produk untuk Admin	26
Gambar 3.19 Tampilan Laporan Pemesanan	26
Gambar 3.20 Tampilan Halaman Jasa Pengiriman untuk Admin.....	27

Gambar 3.21 DFD level 0	28
Gambar 3.22 DFD Level 1	29
Gambar 3.23 ERD.....	32
Gambar 3.24 Tabel Relasi.....	33
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Home User.....	38
Gambar 4.2 Tampilan halaman Tentang.....	39
Gambar 4.3 Tampilan Hubungi	40
Gambar 4.4 Tampilan Galeri	41
Gambar 4.5 Tampilan Daftar Akun	42
Gambar 4.6 Tampilan Login User	42
Gambar 4.7 Tampilan Akun Saya.....	43
Gambar 4.8 Tampilan Produk.....	44
Gambar 4.9 Tampilan halaman Login Admin	45
Gambar 4.10 Tampilan halaman Produk admin	45
Gambar 4.11 Tampilan halaman Jasa Pengiriman.....	46
Gambar 4.12 Tampilan Laporan Pemesanan	47

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kategori	33
Tabel 3.2 Tabel Produk.....	34
Tabel 3.3 Tabel Shipping.....	34
Tabel 3.4 Tabel User.....	34
Tabel 3.5 Tabel Laporan	35
Tabel 3.6 Tabel Testimonial	36
Tabel 4.1 Pengujian Browser.....	47
Tabel 4.2 Pengujian Fungsional User	48
Tabel 4.3 Pengujian Fungsional Admin.....	49
Tabel 4.4 Pengujian oleh sistem pengguna.....	50
Tabel 4.5 Perbandingan Sistem Penjualan Langsung dengan Sistem Penjualan Online...51	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Umumnya Dunia Transportasi merupakan bidang yang terus berkembang dari zaman ke zaman. Salah satunya pada transportasi umum sampai saat ini yang paling mendominasi di Indonesia dan paling banyak digunakan masyarakat pada umumnya adalah transportasi besar seperti bus, baik bus kota,bus antar kota maupun bus pariwisata.

Seiring dengan perkembangan transportasi bus untuk meningkatkan kebutuhan kenyamanan konsumen, maka para penggiat jasa usaha transportasi umum khususnya transportasi bus mulai berbenah, mulai dari mempercantik tampilan yang terkecil sampai memperindah dan memenuhi kelengkapan akan interior transportasi bus guna memberikan kenyamanan kepada para pengguna jasa transportasi bus. Oleh karena itu kebutuhan akan *sparepart* dan *acessories* untuk bus banyak diburu oleh para pengusaha transportasi bus.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka dibuatlah suatu aplikasi untuk mempermudah para pengusaha bus untuk membeli kebutuhan akan bus tanpa harus mendatangi langsung toko *accesories* itu sendiri. Aplikasi penjualan dengan sistem elektronik atau berbasis *website* adalah hal yang paling cocok dan berguna untuk membantu para pengusaha sehingga para pengusaha bisa *update* harga setiap hari dan bisa langsung memesan dan membeli barang tersebut dimanapun pengusaha itu berada. Aplikasi penjualan berbasis *website* ini lebih dikenal dengan istilah *E-commerce*.

E-commerce merupakan sebagai bentuk transaksi perdagangan atau perniagaan barang atau jasa dengan menggunakan media elektronik, *Store Front Model* merupakan salah satu bentuk dasar *e-commerce*. Pihak-pihak pemilik bisnis *e-commerce* melihat peluang ini sehingga mereka memanfaatkannya dengan membuka bisnis ini, kemudian mereka membuat *website* yang dapat memfasilitasi gaya belanja masyarakat saat ini, hanya dengan melakukan transaksi belanja melalui sms banking maka *costumer* sudah bisa membeli barang yang mereka inginkan. Maka pada penelitian ini akan dibuat sebuah aplikasi *E-*

commerce untuk penjualan Aksesoris dan variasi Bus dengan menggunakan *Store Front Model*.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas adalah Bagaimana membuat *e-commerce* atau *website* ini untuk membantu dan mempermudah *costumer* agar dapat belanja cepat, tepat dan efisien

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pembahasan yang di ambil agar sesuai dengan tujuan dan tidak terjadi penyimpangan maksud dan tujuan utama, maka ditentukan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Pembayaran yang dilakukan hanya melalui transfer atau melalui rekening BCA, BNI dan MANDIRI
2. Transaksi hanya sebatas pembelian barang
3. Pengiriman dan penjualan produk hanya melayani wilayah domestik
4. Perancangan sistem aplikasi dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Java Script dan HTML/CSS.

1.4 Tujuan

Pembuatan *website* ini bertujuan agar memudahkan masyarakat dan para pengusaha jasa transportasi bus dalam berbelanja. Dan masyarakat pun juga bisa digunakan sebagai alat mempromosikan dunia teknologi lewat bisnis ini. untuk dapat lebih mengembangkan dan memperluas wawasan serta meningkatkan pengetahuan masyarakat Indonesia dalam bisnis *online*, agar dikemudian hari tidak ada penipuan yang mengatas namakan bisnis *e-commerce*

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembahasan skripsi ini adalah:

1. Studi Literatur

Mencari referensi-referensi yang berhubungan dengan perencanaan dan pembuatan program yang akan dibuat.

2. Perancangan Program

Sebelum melaksanakan pembuatan program, dilakukan perancangan terhadap program yang meliputi merancang keseluruhan program.

3. Pembuatan program

Pada tahap ini realisasi program yang dibuat, dilakukan perakitan sistem terhadap seluruh hasil rancangan yang telah dibuat.

4. Pengujian program

Untuk mengetahui cara kerja program, maka dilakukan pengujian secara keseluruhan.

5. Pengolahan data

Mengolah data dan menganalisa hasil pengujian program untuk membuat kesimpulan

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan Skripsi ini terdiri atas :

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 *system hardware* dan *software* sebagai hasil dari analisis dan pengujian sistem dalam bentuk bahasa pemrograman, deskripsi file yang dihasilkan.

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

Menurut M. Suyanto, (2003) di dalam bukunya. *E - commerce* merupakan konsep baru yang biasanya digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada *World Wide Web Internet* atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet. *E - commerce* merupakan bagian dari *e-business*, di mana cakupan *e-business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasian mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dan lain-lain. Selain teknologi jaringan www, e-dagang juga memerlukan teknologi basisdata atau pangkalan data (*database*), e-surat atau surat elektronik (*e-mail*), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk e-dagang ini

Dalam buku M. Suyanto (2003) mendefinisikan *e-Commerce* dari beberapa perspektif berikut:

1. Perspektif Komunikasi: *e-commerce* merupakan pengiriman indormasi, produk/layanan, atau pembayaran melalui lini telepon, jaringan komputer atau sarana eletronik lainnya.
2. Perspektif Proses Bisnis: *e-commerce* merupakan aplikasi teknologi menuju otomisasi transaksi dan aliran Di dalam buku M. Suyanto,11,2003 kerja perusahaan.
3. Perspektif Layanan: *e-commerce* merupakan salah satu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen dan manajemen dalam memangkas *service cost* ketika meningkatkan mutu barang dan kecepatan pelayanan.
4. Perspektif *Online*: *e-commerce* berkaitan dengan kapasitas jual beli produk dan informasi di internet dan jasa online lainnya.

Penggolongan *e-commerce* yang lazim dilakukan orang ialah berdasarkan sifat transaksinya. Menurut M. Suyanto (2003) tipe-tipe berikut segera bisa dibedakan:

1. Business to business (B2B)

Karakteristik dari B2B adalah pertama, *trading partners*-nya telah diketahui dan umumnya memiliki hubungan yang cukup lama serta informasi hanya dipertukarkan dengan *partner* tersebut. Karakteristik ini memungkinkan terjadinya hubungan yang harmonis dan saling percaya. Kedua, pertukaran data berlangsung berulang-ulang dan secara berkala.

2. Business to Consumer (B2C)

B2C mempunyai karakteristik, pertama terbuka untuk umum, dimana informasi disebarluaskan ke umum. Kedua, servis yang diberikan bersifat umum dimana mekanismenya dapat digunakan oleh khalayak ramai. Ketiga, pelayanan yang diberikan berdasarkan permohonan (*on demand*) maka produsen mempersiapkan responnya sesuai dengan permohonan tersebut. Keempat, pendekatan *client* atau *server* sering digunakan dimana diambil asumsi *client (consumer)* menggunakan sistem yang minimal (berbasis Web) dan *processing (business procedure)* diletakkan disisi server (Deris,2002).

Meskipun demikian, istilah *e-commerce* sebenarnya dapat di definisikan berdasar 5 perspektif (Phan, 1998) sehingga pada hakikatnya dalam lingkup yang luas *e-commerce* bisa dikatakan ekuivalen atau sama dengan *e-business*

2.2 Store Front Model

Banyak yang telah mencoba mengartikan *e-business*. Tapi, secara sederhana kita dapat memahami *e-business* sebagai *a company that has an online presence*. Entitas bisnis yang hadir secara online, dan dapat melakukan aktivitas *selling* (menjual), *trade* (berdagang), *barter* (bertukar-jasa) atau melakukan transaksi disebut sebagai *e-commerce*. Tentu saja pengertian ini dapat diperdebatkan, tapi saya melihatnya dari sudut pandang seorang praktisi.

Bahasa saya tentang *e-business*, saya awali dengan Model *e-business*. *e-business* Model sebenarnya merupakan kombinasi dari *policy*, operasionalisasi, teknologi dan ideologi yang dianut oleh entitas bisnis online. Jadi, secara singkat dapat dikatakan bahwa *e-business* tidak hanya "melulu" tentang teknologi (dalam hal ini teknologi Web 2.0), tapi juga berhubungan dengan proses yang ada, dan

terutama budaya organisasi itu sendiri. Secara teori, maka model *e-business* dibedakan menjadi:

Storefront model merupakan tipe *e-business* yang paling populer di kalangan penggiat dunia maya. Bahkan jika masyarakat awam "bercerita" tentang pengalaman melakukan bisnis secara online, maka sebenarnya, mereka "berbisnis" secara "*storefront*". Model *storefront* mengkombinasikan *transaction processing*, *security*, *online payment*, dan *information storage*, sehingga memungkinkan penyedia menampilkan dan menjual produknya pada *platform Web 2.0*. Model *storefront* sebenarnya adalah bentuk dasar *e-commerce*. *Storefront* mempertemukan *buyer* dan *seller* secara langsung.

2.3 Dasar teori Store Front Model

Adapun Teknis proses bisnis *storefront model* adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk melakukan *storefront* maka diperlukan katalog *online*, dimana setiap produk yang akan dijual diorganisasikan pada katalog *online* tersebut.
- 2) order pemesanan dilakukan menurut official *website*
- 3) proses pembayaran pesanan dilakukan pada lingkungan yang *secure* (dan konfirmasi)
- 4) proses pengiriman barang yang dipesan kepada pelanggan (dan konfirmasi)
- 5) proses mengelola data pelanggan

Terdapat beberapa macam model bisnis pada *storefront model*, antara lain sebagai berikut :

a. Bisnis Affiliasi

Model bisnis affiliasi adalah dimana kita menjual produk orang lain, bisnis ini dapat digunakan oleh yang tidak memiliki produk sendiri untuk dijual tetapi sangat ingin berbisnis di internet. Disini kita akan mendapatkan penghasilan melalui komisi hasil penjualan, biasanya berkisar antara 4% sampai 60% dari harga produk.

b. Bisnis Reseler

Model bisnis reseler adalah dimana pada prinsipnya hampir sama dengan model bisnis affiliasi, hanya saja untuk bisa bergabung dengan bisnis model ini terlebih dahulu diharuskan untuk membeli salah satu produk yang mereka miliki, baru setelah itu diijinkan untuk memasarkannya. Biasanya hasil yang bisa kita dapatkan dari bisnis model ini sebesar 20% sampai 50%.

c. Bisnis Pribadi (Menjual Produk Sendiri)

Bila kedua model bisnis *e-commerce* di atas sumber penghasilan adalah dengan menjual produk-produk orang lain, dalam bisnis pribadi ini bisa menawarkan produk yang merupakan hasil karya kita sendiri. Karya di sini tidak hanya berbentuk benda hasil produksi saja, namun hasil dari keahlian kita juga bisa. Misalnya dalam membuat sebuah *e-book* tentang bagaimana cara menghemat listrik sampai 80% lalu anda memasarkannya melalui internet.

d. Publisher

Model bisnis publisher ini sangat menarik, karena tidak menjual sebuah produk atau jasa sama sekali, tetapi hanya membuat sebuah situs/blog yang berisi informasi yang unik dan sedang dicari banyak orang, lalu anda bisa daftarkan situs atau blog anda kesebuah perusahaan periklanan atau *advertising online*. Jika situs/blog anda memenuhi syarat maka anda akan mendapat komisi dari setiap pengunjung yang datang ke situs atau blog anda dan membaca iklan yang berasal dari perusahaan *advertising* tersebut. Contoh perusahaan *advertising* yang sudah sangat terkenal adalah google

2.4 Proses Pembayaran

Proses pembayaran dilakukan transfer melalui antar bank. Bisa menggunakan BANK BCA, BNI, BRI dan MANDIRI dengan nomer rekening yang tertera di *website*.

2.5 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Abdul Kadir (2001), di dalam buku Dasar PHP pengertian PHP (*Hypertext preprocessor*) merupakan bahasa bentuk skrip yang di tempatkan dalam server dan diproses di server dan hasilnya lah yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan browser.

Secara khusus, PHP dirancang untuk membuat web dinamis, Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya Anda bias menampilkan isi database ke halaman web. Pada prinsipnya, PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (Active Server Page), Cold Fusion ataupun Perl.

Kelahiran PHP bermula saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah skrip Perl yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat daftar riwayat hidupnya, yakni pada tahun 1994, Skrip-skrip ini selanjutnya dikemas menjadi tool yang disebut “Personal Home Page”. Paket inilah yang menjadi cikal-bakal PHP. Pada tahun 1995, Rasmus menciptakan PHP/FI versi 2. Pada versi inilah pemogram dapat menempelkan kode terstruktur di dalam tag HTML. Yang menarik, kode PHP juga bisa berkomunikasi dengan database dan melakukan perhitungan yang kompleks sambil jalan. Pada saat ini, PHP cukup popular sebagai peranti pemrograman Web, terutama dilingkungan Linux. Walaupun demikian, PHP sebenarnya juga dapat berfungsi pada server2. Yang berbasis UNIX, Windows NT dan Macintosh. Bahkan versi Windows 95/98 pun tersedia. Pada awalnya, PHP dirancang untuk diintegrasikan dengan web server, Apache. Namun, belakangan PHP juga dapat bekerja dengan Web server seperti PWS (Personal Web Server) IIS(Internet Information Server), dan Xitami.

2.6 My SqL

Menurut Imam Suja (2005), di dalam buku *Pemrograman SQL dan Database Server MySQL*. MySQL adalah sebuah perangkat lunak iasm manajemen basis data SQL (*database management sistem*) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQLAB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual

dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL

Tidak sama dengan proyek-proyek seperti *Apache*, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta iasm atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQLAB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

MySQL adalah *Relational Database Management Sistem* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam *database* sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Keandalan suatu iasm *database* (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja *optimizer*-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai *database server*, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam *query* data. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh *single user*, kecepatan *query* MySQL ias sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan Interbase.

Menurut Anhar. (2010), di dalam buku *Panduan menguasai PHP & MySQL* MySQL memiliki beberapa keistimewaan, antara lain :

1. Portabilitas. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.
2. *Open Source*. MySQL didistribusikan secara *open source*, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara cuma-cuma.

3. *Multiuser*. MySQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4. *Performance tuning*. MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.
5. Jenis Kolom. MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed / unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp*, dan lain-lain.
6. Perintah dan Fungsi. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *Select* dan *Where* dalam perintah (*query*).
7. Keamanan. MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level *subnetmask*, nama *host*, dan izin akses *user* dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
8. Skalabilitas dan Pembatasan. MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (*records*) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 miliar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
9. Konektivitas. MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol TCP/IP, *Unix socket* (UNIX), atau *Named Pipes* (NT).
10. Lokalisasi. MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.
11. Antar Muka. MySQL memiliki *interface* (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).
12. Klien dan Peralatan. MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan (*tool*) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk online.
13. Struktur tabel. MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan basis data lainnya semacam *PostgreSQL* ataupun *Oracle*.

2.7 XAMPP

Menurut Bunafit Nugroho (2008) di dalam buku Pemograman Web dinamis dengan PHP dan MYSQL. XAMPP merupakan paket PHP yang berbasis *open source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *open source*, dengan menggunakan XAMPP, tidak usah lagi bingung untuk melakukan penginstalan program lain, karena semua kebutuhan telah disediakan oleh XAMPP.

2.8 HTML

Menurut Agus Saputra (2012), di dalam buku Tips PHP, HTML 5, dan CSS3. HTML (*HyperText Mark up Language*) merupakan suatu metode untuk mengimplementasikan konsep *hypertext* dalam suatu naskah atau dokumen. HTML sendiri bukan tergolong pada suatu bahasa pemrograman karena sifatnya yang hanya memberikan tanda (*marking up*) pada suatu naskah teks dan bukan sebagai program.

Berdasarkan kata-kata penyusunnya HTML dapat diartikan lebih dalam lagi menjadi :

a) Hypertext

Link *hypertext* adalah kata atau frase yang dapat menunjukkan hubungan suatu naskah dokumen dengan naskah-naskah lainnya. Jika kita klik pada kata atau frase untuk mengikuti link ini maka web *browser* akan memindahkan tampilan pada bagian lain dari naskah atau dokumen yang kita tuju.

b) Markup

Pada pengertiannya di sini *markup* menunjukkan bahwa pada file HTML berisi suatu intruksi tertentu yang dapat memberikan suatu format pada dokumen yang akan ditampilkan pada *World Wide Web*.

c) Language

Meski HTML sendiri bukan merupakan bahasa pemrograman, HTML merupakan kumpulan dari beberapa instruksi yang dapat digunakan untuk mengubah-ubah format suatu naskah atau dokumen.

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem E-Commerce

Prosedur perancangan *sistem E-commerce* ini terdiri atas beberapa tahap, antara lain meliputi perancangan yaitu :

1. Data

Perancangan data yang dimaksudkan adalah perancangan data-data yang berkaitan dengan pembuatan perangkat lunak, meliputi :

a. Data input

Termasuk di dalamnya data-data penunjang berupa nama client, email client, alamat pengiriman client, harga, jenis barang, dan foto barang sebagai inputan pembuatan *sistem*.

b. Data output

Dari data input di atas, bagaimana *sistem* akan menggunakannya hingga didapatkan data baru sebagai output *sistem* yaitu Proses Perancangan proses yang dimaksudkan adalah cara *sistem* bekerja, proses-proses yang akan digunakan, mulai dari masuknya data input yang kemudian diproses oleh *sistem* hingga menjadi data output.

2. Antarmuka

Perancangan antarmuka disini mengandung penjelasan tentang desain halaman utama dari sistem.

3.2 Perancangan Perangkat Lunak

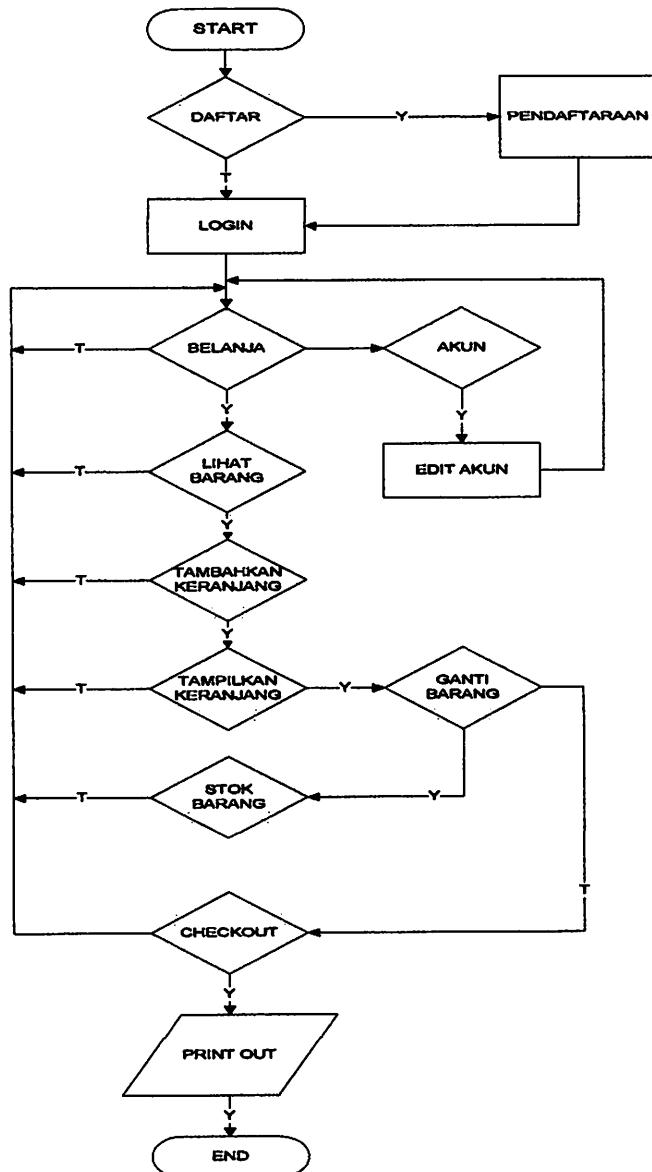
Perancangan perangkat lunak ini terlebih dahulu akan dilakukan analisis terhadap komponen-komponen perangkat lunak. Elemen-elemen pemodelan perangkat lunak yang dianalisis dalam bagian ini adalah sebagai berikut.

3.2.1. Flowchart

Flowchart adalah suatu teknik untuk menyusun rencana program. Selain itu *flowchart* adalah urutan symbol gambar (*chart*) yang menunjukkan aliran

(flow) dari proses terhadap data, gambar berikut merupakan *flowchart* untuk website penjualan ber basis *e-commerce*.

3.2.1.1. Flowchart Store Front Model

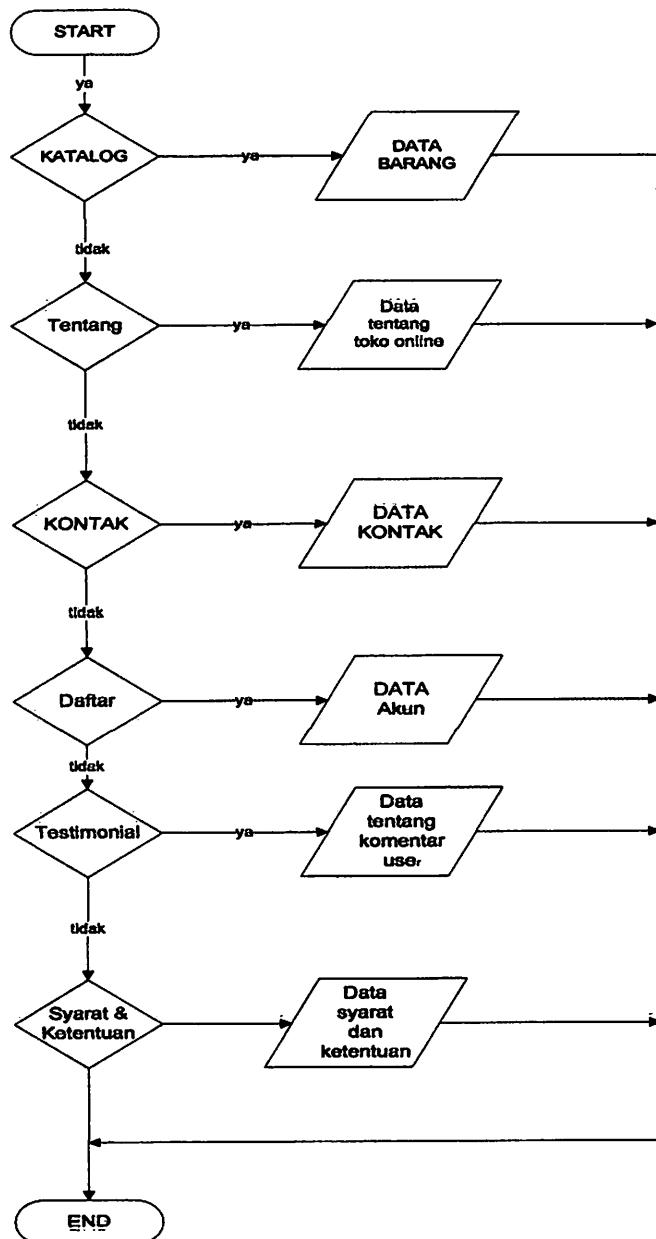


Gambar 3.1 Flowchart Store Front Model

Pada Gambar 3.1 adalah cara kerja program Store front model, pengguna akan masuk kemudian mendaftar setelah mendaftar langsung login, kemudian

pengguna bisa belanja atau melihat akun yang telah terdaftar. Setelah itu tambahkan keranjang kemudian tampilka keranjang dan kemudian checkout.

3.2.1.2. Flowchart Guest

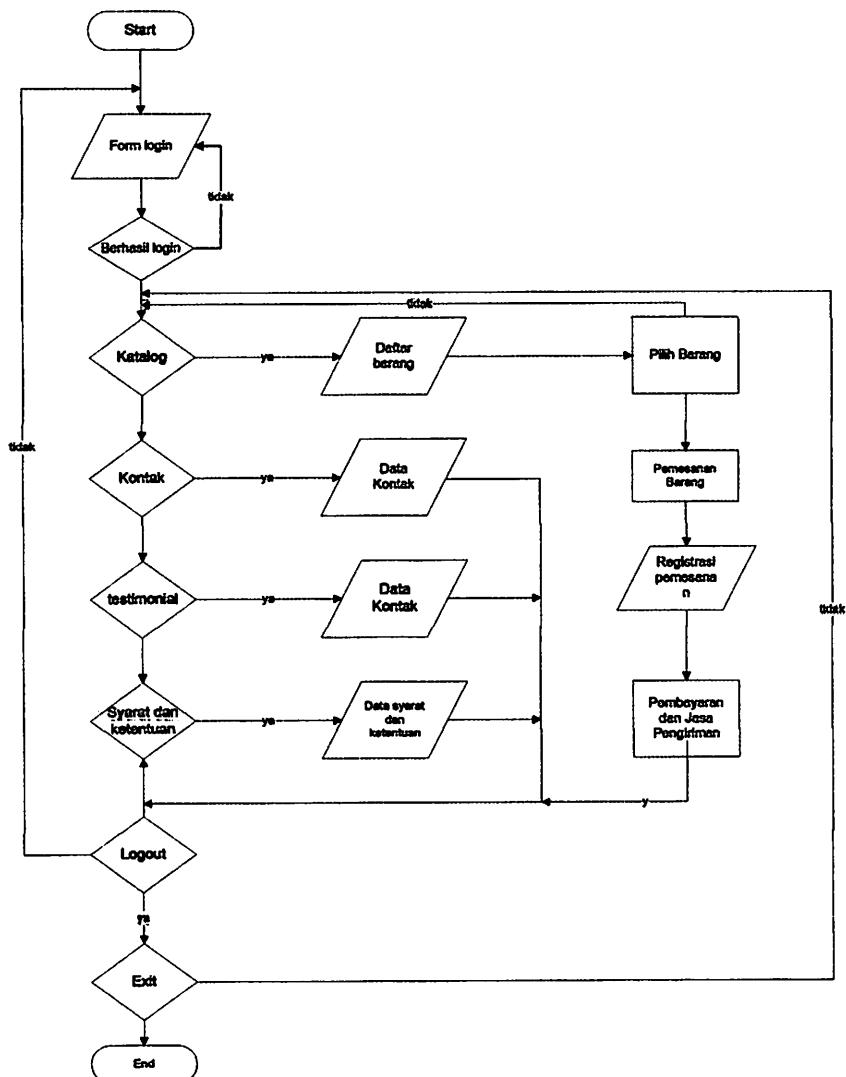


Gambar 3.2 Flowchart User Guest

Pada Gambar 3.2 adalah cara kerja program *user guest*, pengguna akan masuk ke halaman katalog untuk melihat daftar barang, dan pada halaman Daftar,

pengunjung atau pengguna dapat mendaftar akun di *website*. Pada halaman kontak pengunjung dapat melihat informasi kontak yang tertera, dan pada halaman Testimonial, pengunjung dapat melihat komentar member. Dan pada halaman Syarat dan Ketentuan Guest dapat melihat ketentuan dan syarat yang telah ditetapkan oleh admin.

3.2.1.3. Flowchart Member

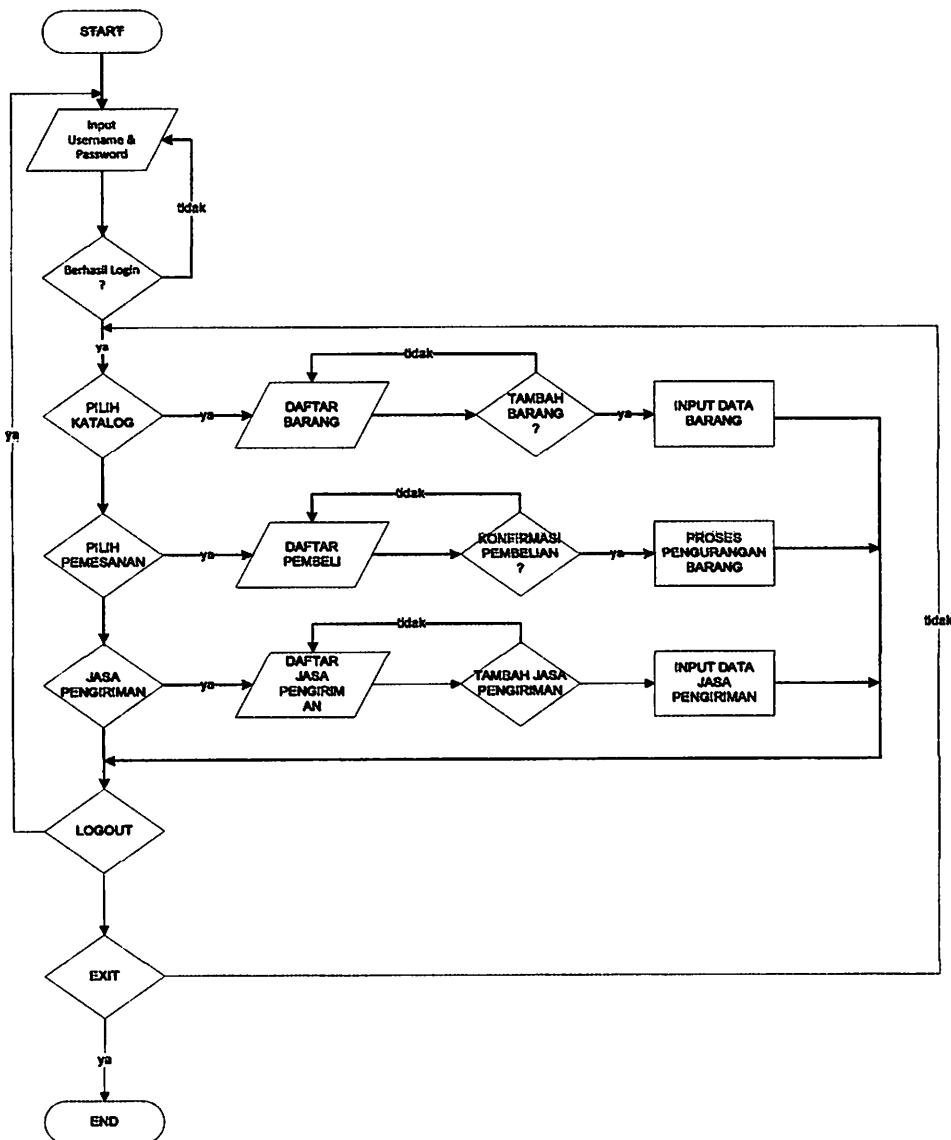


Gambar 3.3 Flowchart *User Member*

Pada Gambar 3.3 adalah cara kerja progam *user*, pengguna akan login dahulu agar masuk kehalaman utama setelah *login user* akan ke halaman Katalog

yang berisikan daftar barang *user* akan diberikan pilihan barang yang ada bila *user* akan memesan barang *user* akan melakukan registrasi dan pemilihan pembayaran serta jasa pengiriman bila tidak melakukan pemesan barang *user* akan kembali ke menu awal website.

3.2.1.4. Flowchart Admin



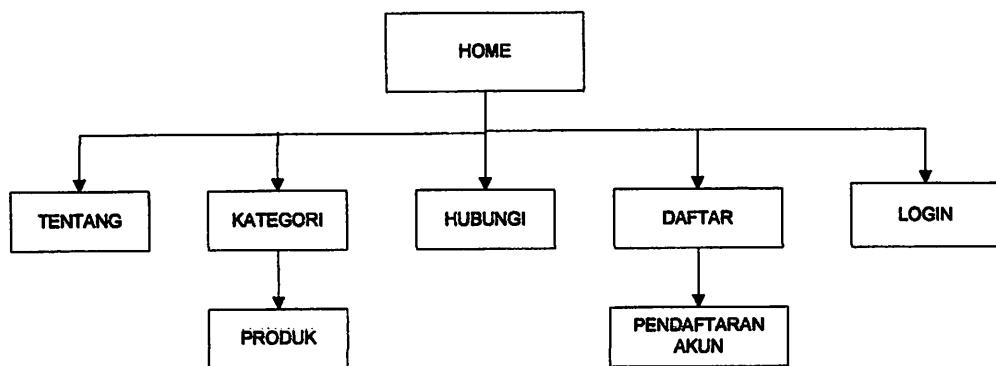
Gambar 3.4 Flowchart Admin

Pada Gambar 3.4 adalah cara kerja program admin, admin atau pengurus akan diarahkan langsung pada halaman form *input* data *login*, jika berhasil login maka akan diarahkan menuju halaman utama admin. Jika admin masuk pada halaman katalog maka akan ditampilkan daftar barang yang sudah ada dan dapat melakukan proses tambah barang. Bila admin memilih pada halaman pemesanan maka akan diarahkan pada halaman daftar pembeli dan dapat melakukan konfirmasi pembelian yang telah dilakukan oleh *customer*. Bila memasuki halaman jasa pengiriman maka admin dapat mengelola jasa pengiriman barang. Kemudian jika admin ingin *logout* klik logout jika berhasil akan ke halaman *login* jika *admin* dan jika admin *exit* tidak berhasil akan kembali ke halaman katalog.

3.2.2. Site Map

3.2.2.1. Site Map Guest

Pada Website *E-commerce* ini ada beberapa halaman, halaman-halaman tersebut saling dihubungkan melalui tombol-tombol yang ada pada masing-masing menu halaman. Pada website ini, seperti pada gambar dibawah 3.5.

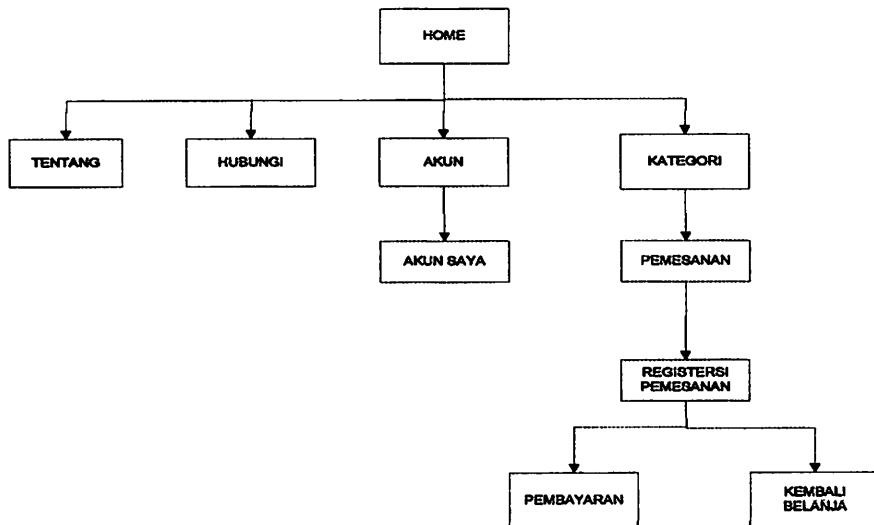


Gambar 3.5 Site Map Guest

Pada Gambar 3.5 menunjukkan *site map Guest*, dari halaman utama atau Home, user akan ada tampilan-tampilan menu. Pada menu Tentang Guest dapat melihat tentang toko ini. Kategori pada kategori guest bisa melihat data barang yang telah disediakan. Hubungi pada menu ini guest dapat melihat kontak toko. Daftar pada menu daftar guest dapat langsung mendaftar akun untuk menjadi member toko..

3.2.2.2. Site Map Member

Pada Website *E-commerce* ini ada beberapa halaman, halaman-halaman tersebut saling dihubungkan melalui tombol-tombol yang ada pada masing-masing menu halaman. Pada *website* ini, seperti pada gambar dibawah 3.6.

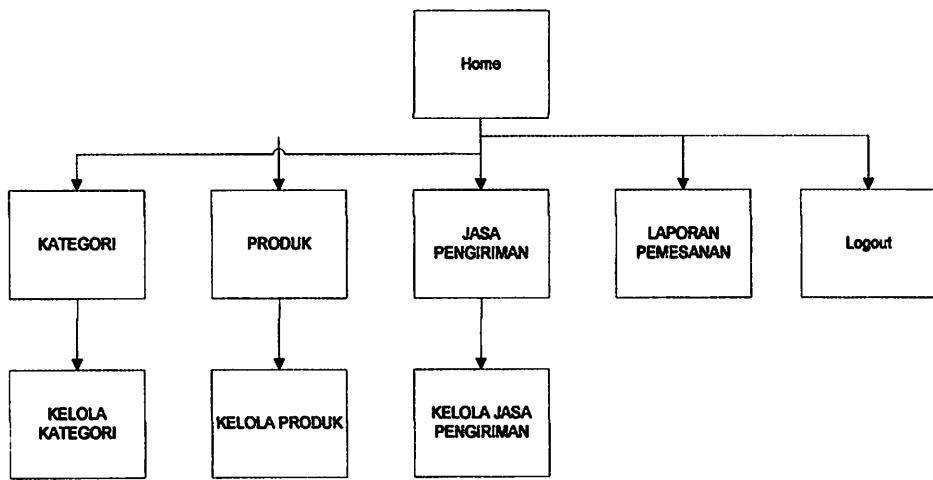


Gambar 3.6 Site Map Member

Pada Gambar 3.6 menunjukan site map Member, dari halaman utama atau Home, member akan ada tampilan-tampilan menu, Pada menu tentang member akan melihat tentang toko online. Hubungi unruk menu hubungi member dapat melihat kontak toko online. Untuk akun member dapat melihat akun yang telah didaftarkan. Untuk Kategori member akan dapat melihat kategori dan produk yang ada, member juga bisa langsung memesan barang, setelah itu member bisa langsung regestrasи pemesanan barang.

3.2.2.3. Site Map Admin

Pada Website *E-commerce* ini ada beberapa halaman, halaman-halaman tersebut saling dihubungkan melalui tombol-tombol yang ada pada masing-masing menu halaman. Pada *website* ini, seperti pada gambar dibawah 3.6.



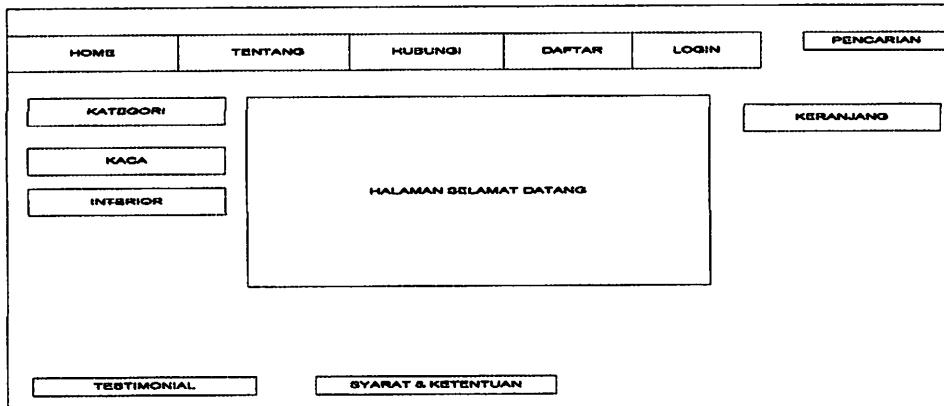
Gambar 3.7 Site Map admin

Pada Gambar 3.7 menunjukkan site map Admin, dari halaman utama atau Home, admin akan ada tampilan-tampilan menu, Kategori pada kategori admin mengelola data barang kemudian pada Menu produk admin dapat mengelola produk yang akan dimasukan, Jasa pengiriman untuk jasa pengiriman admin dapat menentukan jasa pengiriman, Dan untuk menu laporan pemesanan admin dapat melihat data laporan pemesanan user.

3.2.3. Tampilan Desain

3.2.3.1. Tampilan Desain Home User

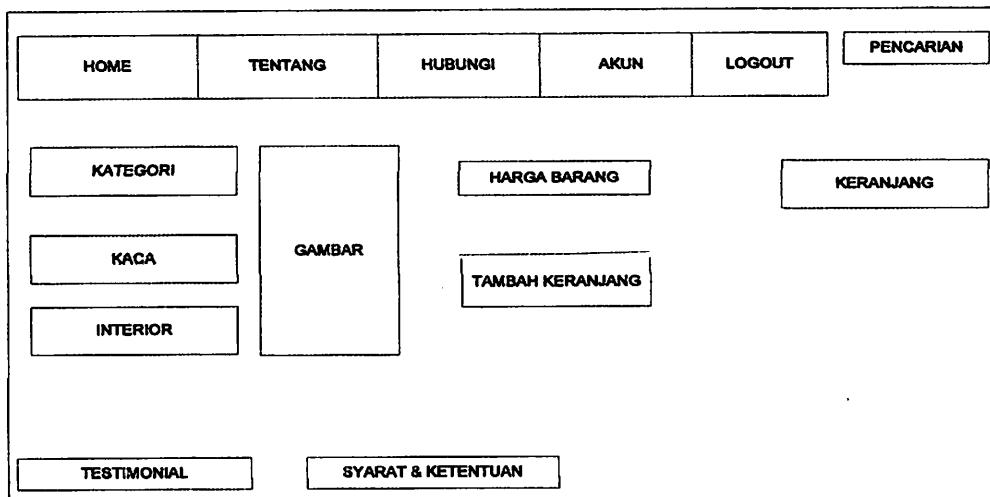
Desain *User* digunakan untuk menunjukkan tampilan *website e-commerce*, yang ditunjukan ke user agar dapat melihat menu menu yang ada pada tampilan ini. Yang didalam menu itu sendiri terdapat penjelasan



Gambar 3.8. Gambar Tampilan Home User

Pada Gambar 3.8 merupakan desain tampilan desain *user*. Didalam tampilan desain *user* terdapat menu *home* berfungsi tampilan awal seluruh *website* kemudian terdapat menu katalog menampilkan jenis-jenis barang yang ditawarkan admin, ada menu tentang menjelaskan tentang toko belanja ini. ada menu hubungi, menu ini menjelaskan profil atau kontak alamat tempat toko belanja ini dan ada menu daftar berisikan form pendaftaran member. Untuk selanjutnya menu *login* ini untuk *user* biar bisa memesan barang.

3.2.3.2. Tampilan Desain Kategori Untuk User

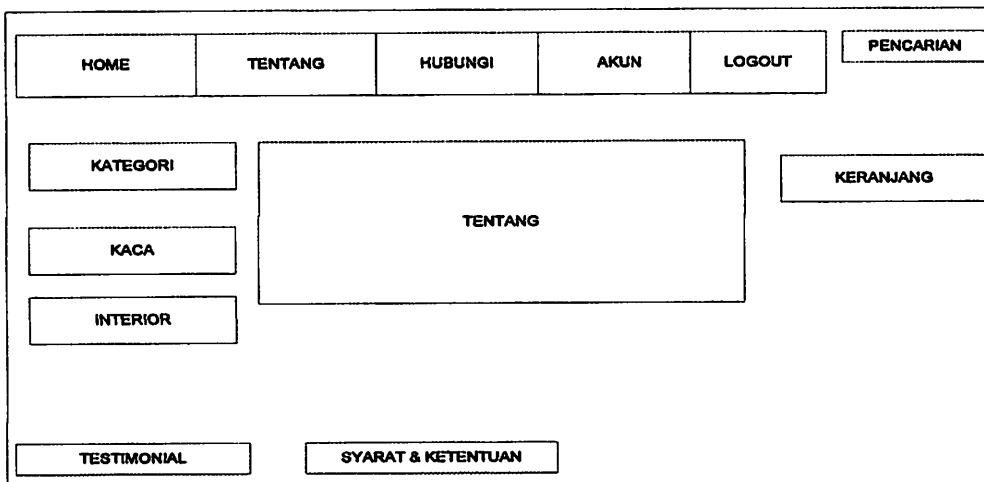


Gambar 3.9 Gambar Desain Kategori untuk User

Pada gambar Gambar 3.9 merupakan desain tampilan kategori untuk user. Didalam tampilan desain kategori untuk user terdapat gambar pilihan barang serta

dafar harga barang tersebut dan juga terdapat tambah keranjang untuk membeli barang.

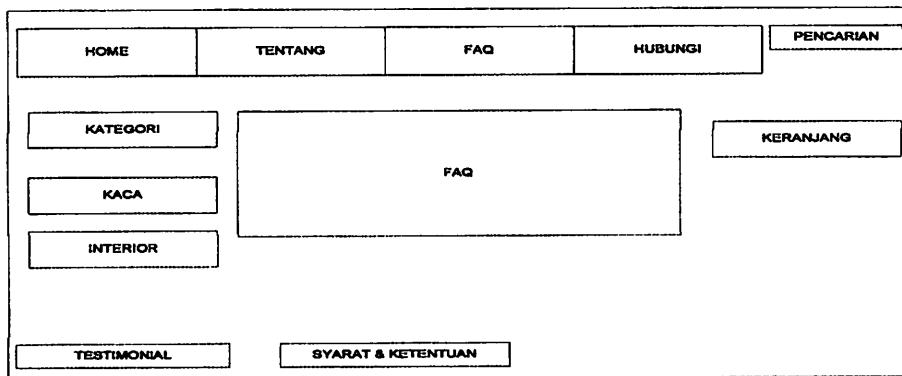
3.2.3.3. Tampilan Desain Tentang Untuk User



Gambar 3.10 Gambar Desain Tentang untuk User

Pada gambar Gambar 3.10 merupakan desain tampilan Tentang untuk user. Didalam tampilan desain Tentang untuk user terdapat sebuah penjelasan Tentang Toko atau usaha ini.

3.2.3.4. Tampilan Desain Hubungi Untuk User



Gambar 3.11 Gambar Desain Hubungi untuk User

Pada gambar Gambar 3.11 merupakan desain tampilan Hubungi untuk user. Didalam tampilan desain Hubungi untuk user terdapat halaman digunakan untuk memberikan informasi kontak toko ini..

3.2.3.5. Tampilan Desain Daftar Untuk User

HOME TENTANG HUBUNGI DAFTAR LOGOUT PENCARIAN

KATEGORI FORM PENDAFTARAAN AKUN KERANJANG

KACA

INTERIOR

TESTIMONIAL SYARAT & KETENTUAN

Gambar 3.12 Gambar Desain Daftar untuk User

Pada gambar Gambar 3.12 merupakan desain tampilan Daftar untuk user. Didalam tampilan desain daftar terdapat form pengisian seperti email, password, nama depan, nama belakang, alamat, kota dan kodepos.

3.2.3.6. Tampilan Desain Testimonial Untuk User

HOME TENTANG HUBUNGI AKUN LOGOUT PENCARIAN

KATEGORI TESTIMONIAL KERANJANG

KACA

INTERIOR

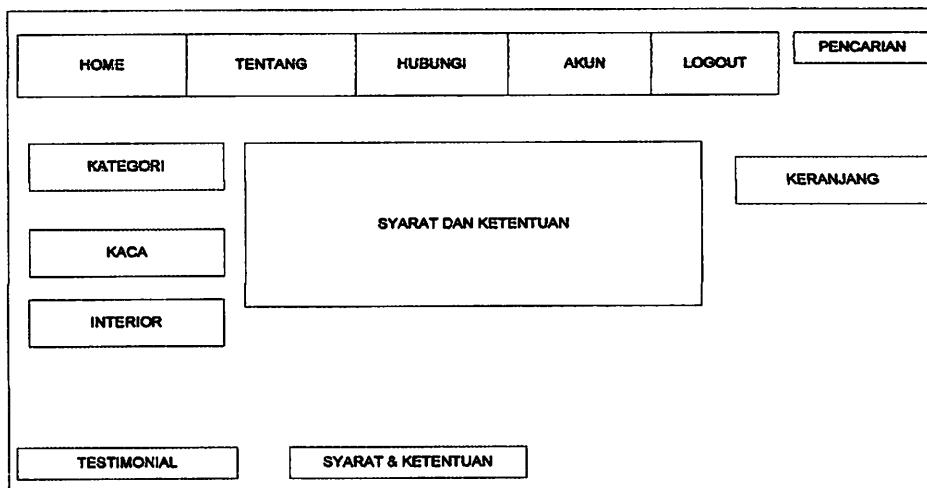
TESTIMONIAL SYARAT & KETENTUAN

Gambar 3.13 Gambar Desain Testimonial untuk User

Pada gambar Gambar 3.13 merupakan desain tampilan Hubungi untuk user. Didalam tampilan desain Testimonial untuk user terdapat halaman

disediakan untuk user menulis komentar-komentar tentang barang yang telah dibeli.

3.2.3.7. Tampilan Desain Syarat dan Ketentuan Untuk User



Gambar 3.14 Gambar Desain Syarat & Ketentuan untuk User

Pada Gambar 3.14 merupakan desain tampilan Syarat dan Ketentuan untuk user. Didalam tampilan desain Syarat dan Ketentuan untuk user terdapat halaman disediakan untuk user menerima informasi tentang persyaratan dan ketentuan untuk berkaitan dengan memesan barang.

3.2.3.8. Tampilan Desain Admin

Desain Admin digunakan untuk menunjukkan penggunaan admin sebagai pengelola *website e-commerce*, admin digunakan untuk mengentri atau menginput data-data barang yang akan dijual didalam toko ini. Seperti contohnya menginput jenis barang, kategori barang, stock barang yang tersedia juga digunakan untuk menginformasikan kegiatan toko kepada pembeli

3.2.3.9. Tampilan Login Admin

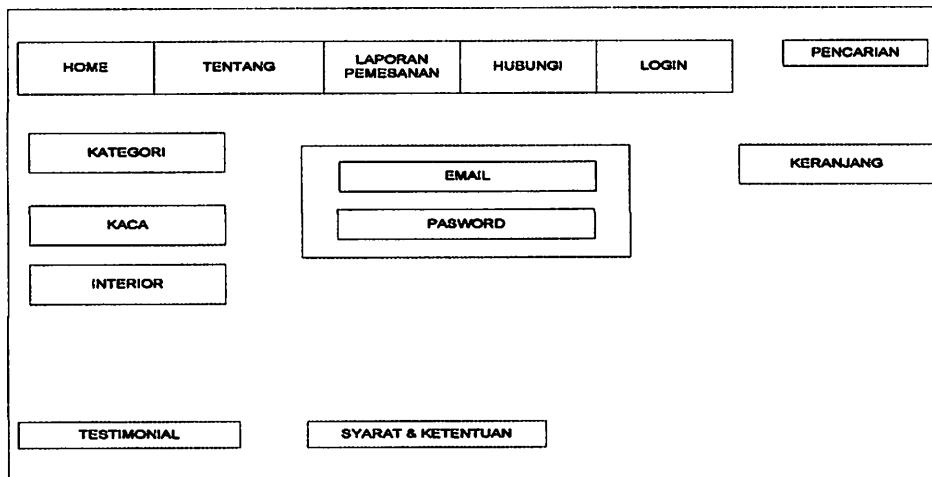


Diagram yang menunjukkan desain tampilan login untuk administrator. Tampilan ini terdiri dari beberapa bagian utama:

- Atas: Baris menu horizontal dengan tombol HOME, TENTANG, LAPORAN PEMESANAN, HUBUNGI, LOGIN, dan PENCARIAN.
- Middle Left: Daftar kategori produk dengan opsi KACA, INTERIOR, dan KATEGORI.
- Middle Center: Formulir login dengan dua kolom: EMAIL di atas dan PASSWORD di bawah.
- Middle Right: Tombol KERANJANG.
- Bottom Left: Tombol TESTIMONIAL.
- Bottom Center: Tombol SYARAT & KETENTUAN.

Gambar 3.15 Gambar Tampilan Login untuk Admin

Pada Gambar 3.15 merupakan desain tampilan Login digunakan untuk admin. Didalam Tampilan Login ini kolom untuk Email dan password. Login ini disediakan untuk masuk kehalaman home admin.

3.2.3.10. Tampilan Halaman Utama Admin

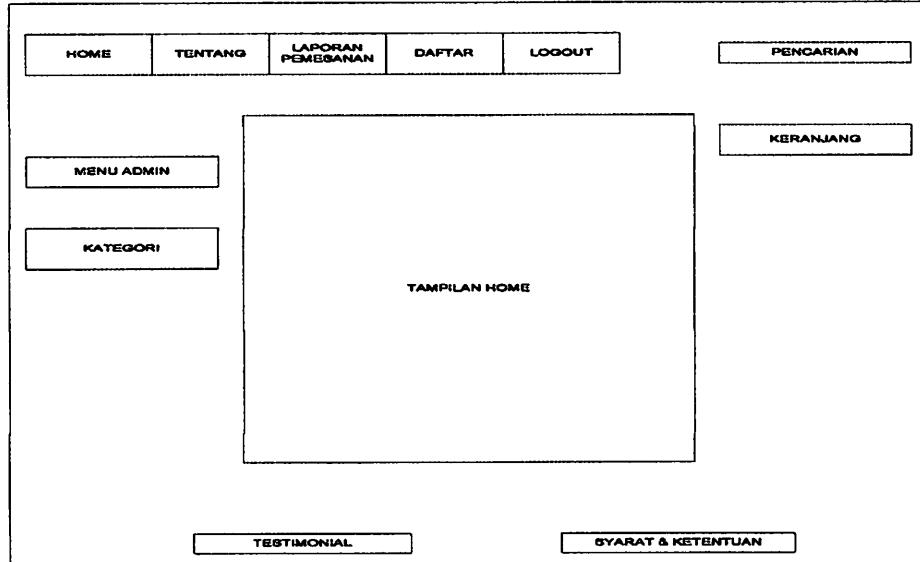


Diagram yang menunjukkan desain tampilan halaman utama untuk administrator. Tampilan ini terdiri dari beberapa bagian utama:

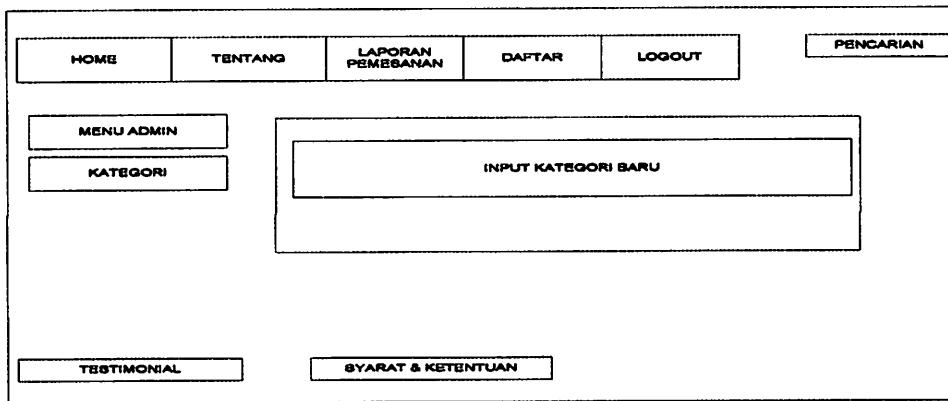
- Atas: Baris menu horizontal dengan tombol HOME, TENTANG, LAPORAN PEMESANAN, DAFTAR, LOGOUT, dan PENCARIAN.
- Middle Left: Daftar menu admin dengan opsi MENU ADMIN dan KATEGORI.
- Middle Center: Layar kosong yang diberi label "TAMPILAN HOME".
- Middle Right: Tombol KERANJANG.
- Bottom Left: Tombol TESTIMONIAL.
- Bottom Center: Tombol SYARAT & KETENTUAN.

Gambar 3.16 Gambar Tampilan Halaman Utama Admin

Pada gambar Gambar 3.16 merupakan desain tampilan desain admin. Didalam tampilan desain admin terdapat menu *home* berfungsi tampilan awal

admin kemudian terdapat menu katalog menampilkan jenis-jenis barang yang ditawarkan ke *user*, menu Laporan pemesanan ini dibuat untuk mengetahui daftar pemesanan *user*. Menu Testimonial menu ini dibuat untuk memberikan tanggapan atas produk-produk yang disediakan *admin*. Menu Syarat & Ketentuan ini disediakan untuk memberikan informasi syarat dan ketentuan yang harus dilakukan *user* dan untuk menu *logout* digunakan admin keluar kembali ke *home*

3.2.3.11. Tampilan Halaman Kategori Admin

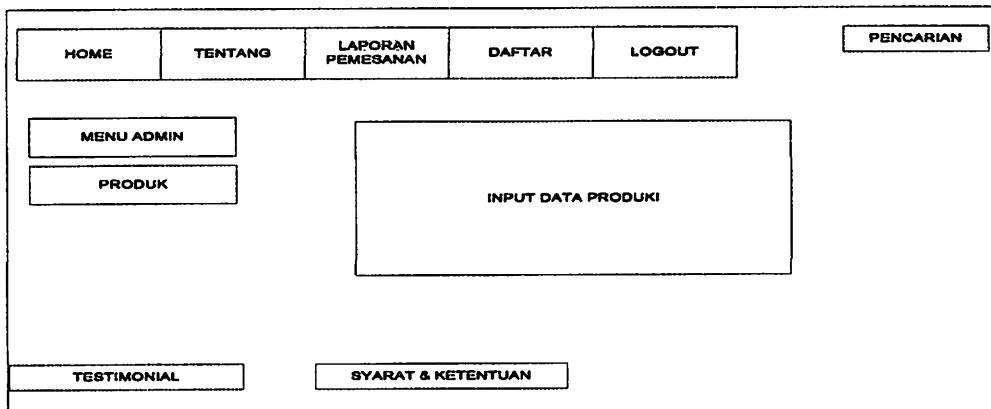


The screenshot shows a web page with a header containing navigation links: HOME, TENTANG, LAPORAN PEMESANAN, DAFTAR, LOGOUT, and PENCARIAN. Below the header is a sidebar with MENU ADMIN and KATEGORI buttons. The main content area has a large input field labeled INPUT KATEGORI BARU. At the bottom are TESTIMONIAL and SYARAT & KETENTUAN buttons.

Gambar 3.17 Gambar Tampilan Halaman Kategori untuk Admin

Pada Gambar 3.17 merupakan desain tampilan Kategori digunakan untuk admin. Didalam Tampilan Kategori ini terdapat kolom yang digunakan admin untuk menambahkan kategori-kategori barang.

3.2.3.12. Tampilan Halaman Produk Admin

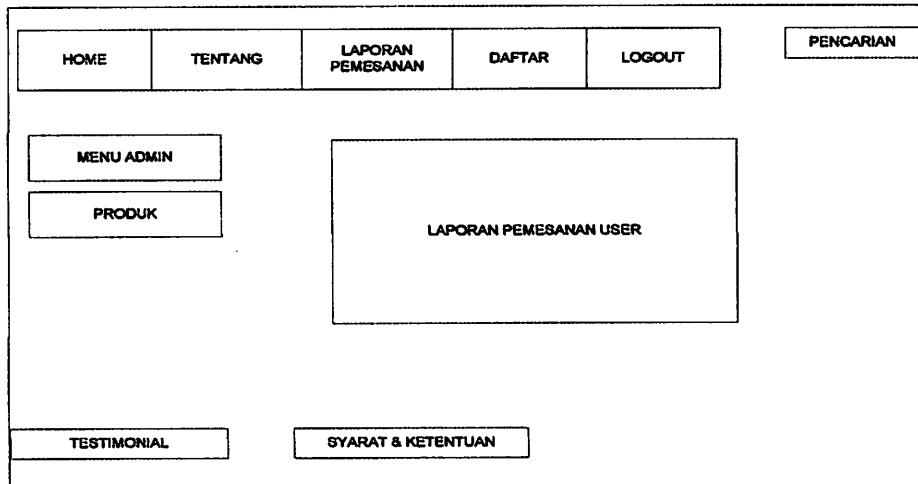


The screenshot shows a web page with a header containing navigation links: HOME, TENTANG, LAPORAN PEMESANAN, DAFTAR, LOGOUT, and PENCARIAN. Below the header is a sidebar with MENU ADMIN and PRODUK buttons. The main content area has a large input field labeled INPUT DATA PRODUKI. At the bottom are TESTIMONIAL and SYARAT & KETENTUAN buttons.

Gambar 3.18 Gambar Tampilan Halaman Produk untuk Admin

Pada Gambar 3.18 merupakan desain tampilan Produk digunakan untuk admin. Didalam Tampilan Produk ini terdapat kolom yang digunakan admin untuk menambahkan data-data barang.

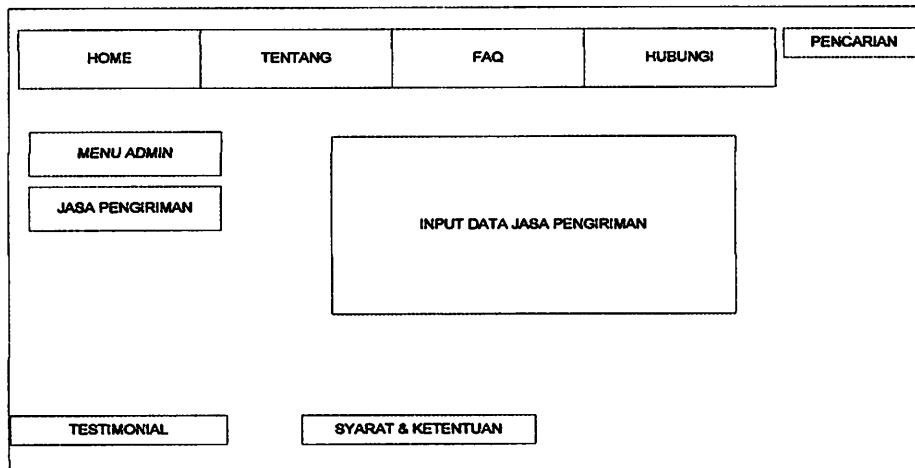
3.2.3.13. Tampilan Halaman Laporan Pemesanan Admin



Gambar 3.19 Desain Tampilan Laporan Pemesanan

Pada Gambar 3.19 merupakan desain tampilan Laporan Pemesanan digunakan untuk admin. Didalam Tampilan Laporan Pemesanan ini disediakan untuk melihat data pemesanan user.

3.2.3.14. Tampilan Halaman Jasa Pengiriman Admin

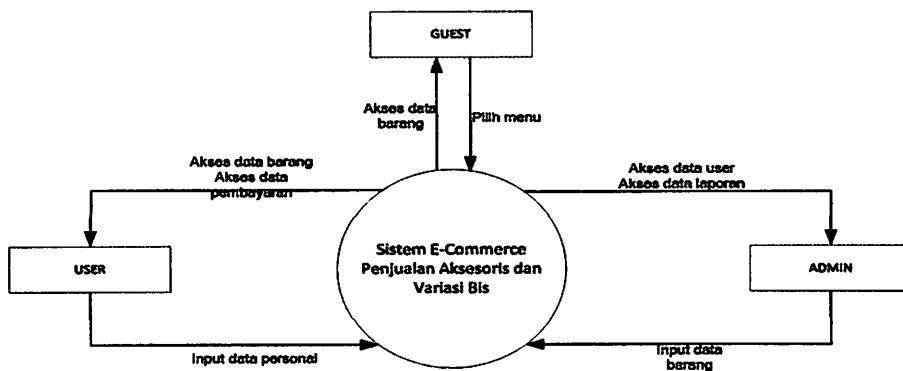


Gambar 3.20 Gambar Tampilan Halaman Jasa Pengiriman untuk Admin

Pada Gambar 3.20 merupakan desain tampilan Jasa Pengiriman digunakan untuk admin. Didalam Tampilan Jasa Pengiriman ini terdapat kolom yang digunakan admin untuk menentukan jasa pengiriman barang yang dipilih beserta tarif_tarifnya.

3.2.4. DFD (Data Flow Diagram)

3.2.4.1. DFD (Data Flow Diagram) Level 0

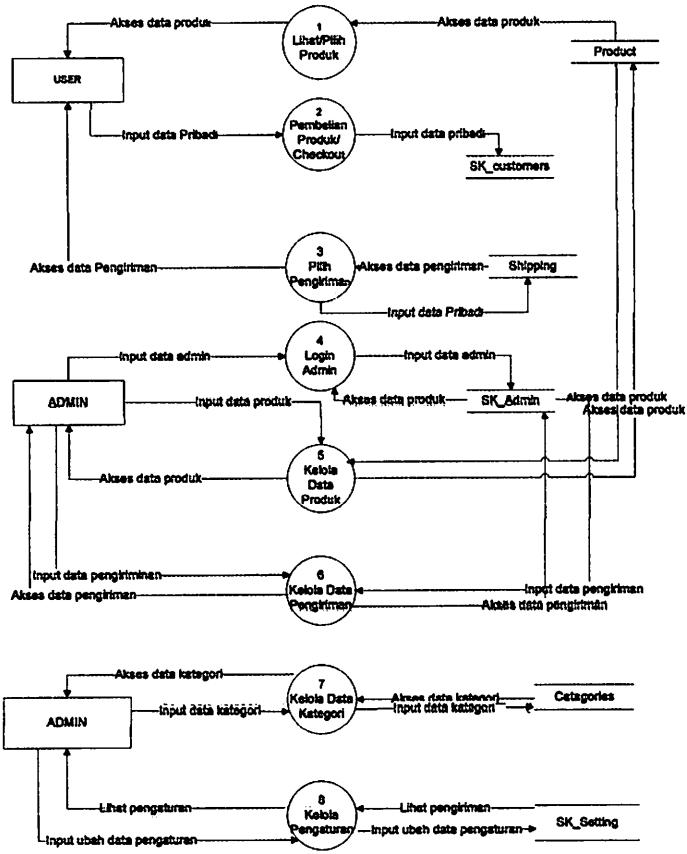


Gambar 3.21 Gambar DFD Level 0

Pada Gambar 3.21 menjelaskan bahwa dalam aplikasi Sistem *E-Commerce* Penjualan Aksesoris dan variasi Bus ini hanya 3 orang saja yang berperan yaitu admin bertugas mengolah data, *user* sebagai pengguna dan *guest* sebagai pengunjung

3.2.4.2. DFD (Data Flow Diagram) Level 1

Diagram alir data *level 1* merupakan kelanjutan diagram konteks level 0 yang digambarkan memiliki delapan proses. Diagram alir data *level 1* dapat dilihat pada gambar 3.22



Gambar 3.22 DFD Level 1

Keterangan Gambar 3.21 :

1) Proses 1

Nama Proses : Proses lihat atau memilih produk

Input : Akses data produk

Output : data produk

Destination : user

Keterangan Proses : Proses ini *user* melihat info produk dimana info produknya dalam *website* diakses dari *database* produk..

2) Proses 2

Nama Proses : Proses pembelian produk

Input : Data pribadi *user*
Output : data *user*
Destination : *user*
Keterangan proses : proses dilakukan oleh *user* menginput data pribadi untuk melakukan pembelian dan data *user* akan disimpan di *database* pada *sk_customer*.

3) Proses 3

Nama proses : Proses Pilih Pengiriman
Input : data pengiriman
Output : data pengiriman
Destination : *user*
Keretangan proses : proses ini *user* akan memilih atau mendapatkan informasi tentang data pengiriman atau jasa pengiriman yang sudah disediakan yang dapat diakses oleh admin.

4) Proses 4

Nama proses : input data admin
Input : data admin
Output : data admin
Destinaniton : admin
Keterangan proses : pada proses ini admin melakukan *login* dengan cara menginputkan data.

5) Proses 5

Nama proses : Proses Pengelolahan data produk
Input : data produk

Output : akses data produk
Destination : admin
Keterangan proses : pada proses ini admin dapat melakukan edit, tambah dan hapus produk-produk yang dijual.

6) Proses 6

Nama proses : Proses Kelola Data Pengiriman
Input : Data Pengiriman
Output : Akses data Pengiriman.
Destination : admin
Keterangan proses : pada proses ini admin dapat menentukan proses pengiriman terhadap produk yang dikirim ke *user*.

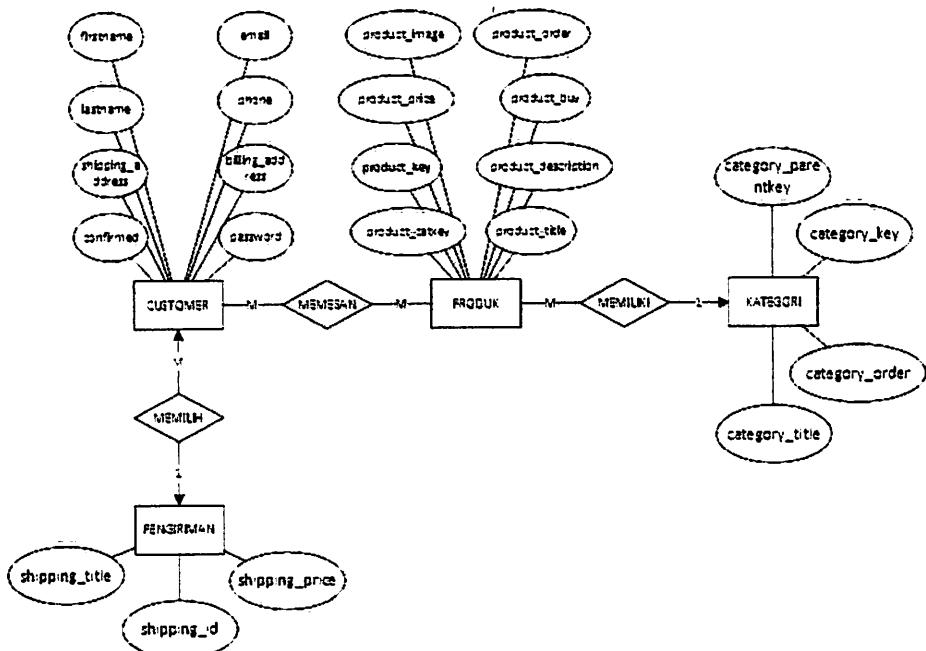
7) Proses 7

Nama proses : Proses Kelola Data Kategori
Input : data kategori
Output : akses data kategori
Keterangan proses : pada proses ini admin dapat melakukan edit,tambah,hapus untuk mengelola kategori produk.

8) Proses 8

Nama proses : Proses Kelola Data Pengiriman
Input : lihat pengiriman
Output : ubah data pengiriman
Keterangan proses : pada proses ini admin dapat melihat data pengiriman atau dapat melakukan input data dan hapus data pengiriman..

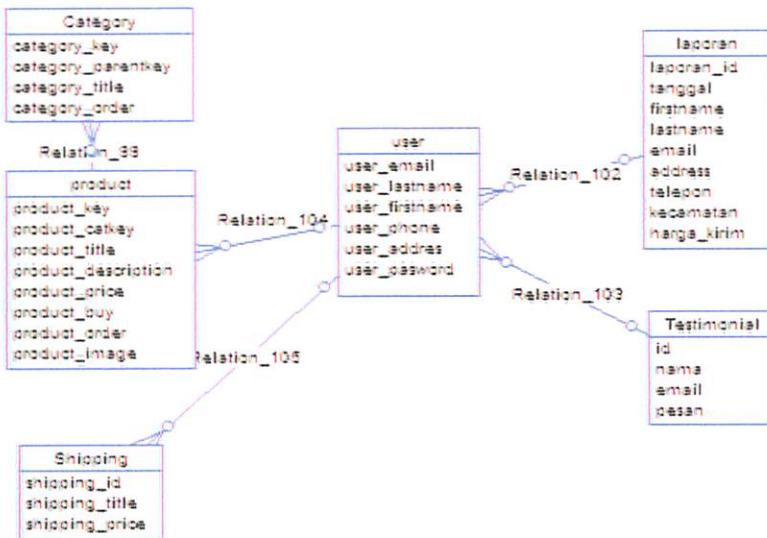
3.2.5. ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 3.23 ERD (Entity Relationship Diagram)

Pada Gambar 3.23 menjelaskan di *Table customer* terdapat kolom nama depan, nama belakang, email, telephone, alamat belanja konfirmasi dan password kemudian *Table customer* memesan pada *table produk*, Di dalam *table produk* terdapat kolom gambar produk, pemesanan produk, harga produk, beli produk, deskripsi produk. Setelah itu *Table produk* memiliki data di *table kategori*, didalam *table kategori* terdapat kolom id kategori, kategori order, title kategori. *table customer* memilih data ke *table pengiriman* dan didalam *table pengiriman* terdapat kolom nama pengiriman,id pengiriman dan harga pengiman

3.2.6. Tabel Relasi



Gambar 3.24 Tabel Relasi

Pada Gambar 3.24 Data admin mempunyai hak akses sepenuhnya ketabel produk, *shipping*, testimonial, tabel produk mempunyai data yang berhubungan dengan tabel kategori

3.2.7. Struktur Tabel

3.2.7.1 Tabel Kategori

Digunakan untuk mengkategorikan setiap barang atau produk yang ada di toko, sehingga setiap produk tidak tercampur antara satu dengan yang lainnya.

Tabel 3.1 Tabel Kategori

index	Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Category_key	Varchar	255	Primary Key
2	Category_parent key	Varchar	255	Foreign Key
3	Category_tittle	Varchar	255	Nama Kategori Barang
4	Category_order	Interger	11	Kategori Barang Order

3.2.7.2. Tabel Product

Desain tabel digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang ada dalam sebuah sistem, contohnya digunakan untuk menginput data produk yang ada dalam toko ini. misalnya nama barang, harga setiap produk, dan keterangan-keterangan yang menjelaskan tentang setiap produk yang di jual. Seperti berikut ini adalah gambar dari tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel Product

Index	Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Product_Key	Varchar	255	Primary Key
2	Product_catkey	Varchar	255	Foreign Key
3	Product_title	Varchar	255	Nama Setiap Barang
4	Product_description	Text		Keterangan Barang
5	Product_price	Decimal	30	Harga Setiap Barang
6	Product_buy	Tiyint	25	Produk yang Dibeli
7	Product_order	Interger	25	Barang Dipesan
8	Product_image	Varchar	17	Foto Setiap Barang

3.2.7.3. Tabel Shipping

Desain *table* yang digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang ada dalam sebuah *system*, contohnya untuk memberikan informasi nama jasa pengiriman dan harga jasa pengiriman pada *customer*. Berikut ini adalah gambar dari tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel Shipping

Index	Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Shipping_id	Interger	10	Primary Key

2	<u>Shipping_title</u>	Varchar	50	Nama Jasa Pengiriman
3	<u>Shipping_price</u>	Decimal	20	Harga Pengiriman

3.2.7.4. Table User

Desain *table* yang digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang ada dalam sebuah *system*, contohnya *user* mengisi nama depan maupun belakang, *user* mengisi alamat dan *user* memberikan *email*. Seperti berikut ini adalah gambar dari tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel User

Index	Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	User_email	Varchar	50	Alamat Email user
2	User_lastname	Varchar	255	Nama Depan
3	User_firstname	Varchar	255	Nama Belakang
4	User_phone	Varchar	12	Nomer Telepon User
5	User_addresses	Varchar	255	Alamat User
6	User_password	Varchar	15	Password User

3.2.7.5. Tabel Laporan

Desain *table* yang digunakan untuk melaporkan data pemesanan *user* dan biaya pengiriman. Seperti berikut ini adalah gambar dari tabel keterangan laporan.

Tabel 3.5 Tabel laporan

Index	Field	Type Data	Ukuran	Keterangan

1	Laporan_id	Intenger	10	Primary Key
2	Tanggal	DateTime	15	Tanggal Pemesanan
3	Firstname	Varchar	250	Nama Depan User
4	Lastname	Varchar	250	Nama Belakang User
5	Email	Varchar	250	Email User
6	Address	Varchar	250	Alamat User
7	Telepon	Varchar	250	Nomer User
8	Kecamatan	Varchar	250	Nama Kecamatan User
9	Harga_kirim	Varchar	250	Biaya Pengiriman

3.2.7.6. Tabel Testimonial

Desain *table* yang digunakan untuk menggambarkan kegiatan yang ada dalam sebuah *system*, contohnya *user* mengisi id, nama, *email* maupun pesan. Seperti berikut ini adalah table 3.6.

Tabel 3.6 Tabel Testimonial

Index	Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
1	Id	Intenger	11	Id User
2	Nama	Varchar	250	Nama User
3	Email	Varchar	250	Email User
4	Pesan	Text		Pesan yang Ditinggalkan User

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI

Tahapan implementasi dan pengujian terhadap *e-commerce*, dilakukan setelah seluruh proses pengumpulan data dan daftar barang dianggap telah mencukupi untuk dilanjutkan ke dalam proses pembuatan *website* dengan mengkombinasikan data-data pendukung *website* atau elemen-elemen *website* menggunakan adobe dreameweaver, agar menghasilkan halaman-halaman yang saling terintegrasi antara satu halaman dengan halaman lainnya.

4.1. Kebutuhan Sistem

Kebutuhan yang digunakan untuk membuat *website e-commerce* ini, meliputi perangkat lunak dan perangkat keras yang dihubungkan dengan sistem operasi. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *website e-commerce*, meliputi :

1. Perangkat lunak *XAMPP* sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas *apache* *HTTP server*, *MYSQL database*
2. *Sublime text* sebagai editor

Sedangkan perangkat keras yang digunakan meliputi :

1. Intel *inside* core i3
2. Memory 2GB
3. Hardisk 80GB
4. VGA, Sound card, mouse, keyboard
5. Monitor 14”

4.2. Penjelasan penggunaan Program

Di dalam bab ini dijelaskan tentang alur implementasi sistem dan pengujian program yang dibuat beserta tampilan halaman programnya.:

4.2.1. Tampilan Halaman Utama

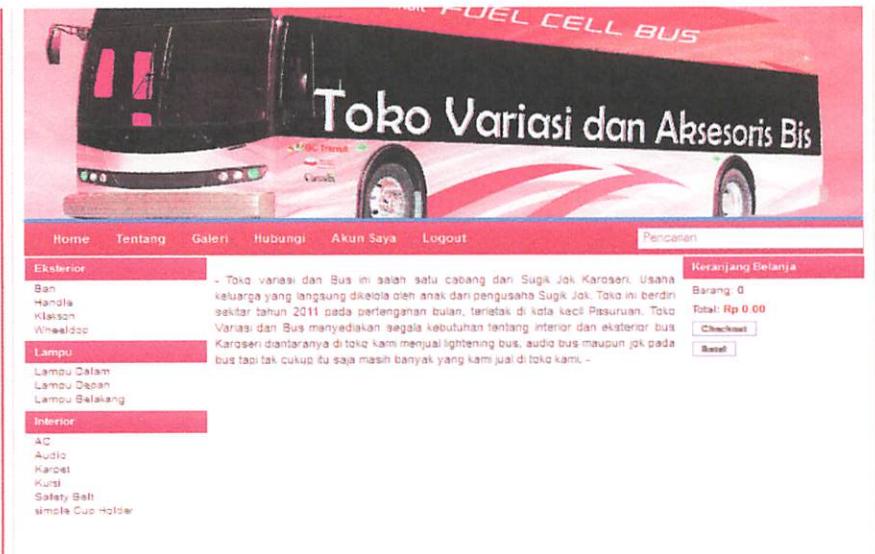
Halaman utama merupakan tampilan awal yang akan muncul ketika website dijalankan. Tampilan halaman utama ditunjukkan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Home User

4.2.2. Tampilan Halaman Tentang

Didalam tampilan halaman tentang menampilkan tentang website toko variasi dan aksesoris dibuat Tampilan halaman tentang ditunjukan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Tentang

4.2.3 Tampilan Halaman Hubungi

Didalam tampilan halaman Hubungi menampilkan kontak toko variasi dan aksesoris bus sehingga konsumen ataupun pengunjung dapat mudah menghubungi toko tersebut. Tampilan halaman hubungi ditunjukan pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Halaman Tampilan Hubungi

4.2.4 Tampilan Galeri

Didalam tampilan halaman Galeri member menampilkan gambar sebagian dari produk yang dijual oleh toko variasi dan aksesoris bus. Tampilan halaman galeri pada gambar 4.4



Gambar 4.4 Halaman Galeri

4.2.5 Tampilan Daftar Member

Didalam tampilan halaman daftar member menampilkan form pendaftaran member. Tampilan halaman daftar member pada gambar 4.5



Gambar 4.5 Halaman Tampilan Daftar Akun

4.2.5. Tampilan Login User

Didalam tampilan login user terdapat form login yang terdiri dari email dan password. Tampilan halaman Login User ditunjukan pada gambar 4.6



Gambar 4.6 Tampilan Login User

4.2.6. Tampilan Halaman Akun Saya

Didalam tampilan akun saya terdapat data akun yang telah didaftarkan pada website toko variasi dan aksesoris bus. Tampilan halaman akun saya ditunjukan pada gambar 4.7



Gambar 4.7 Tampilan halaman Akun Saya

4.2.7. Tampilan Produk

Didalam halaman produk ini memberikan informasi produk – produk yang di tampilkan pada halaman semua produk. Tampilan halaman produk ditunjukan pada gambar 4.8



Gambar 4.8 Tampilan halaman produk

4.2.8. Tampilan Login Admin

Didalam halaman tampilan login digunakan untuk masuk kehalaman utama admin. Tampilan halaman *Login admin* ditunjukan pada gambar 4.9



Gambar 4.9 Tampilan Halaman *Login Admin*

4.2.10 Tampilan Produk Admin

Didalam halaman tampilan ini admin dapat menambahkan,menghapus produk. Tampilan halaman produk ditunjukan pada gambar 4.10



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Produk Admin

4.2.10. Halaman Jasa Pengiriman

Didalam halaman tampilan jasa pengiriman admin dapat menambahkan atau menghapus data jasa pengiriman barang. Tampilan halaman jasa pengiriman ditunjukan pada gambar 4.11



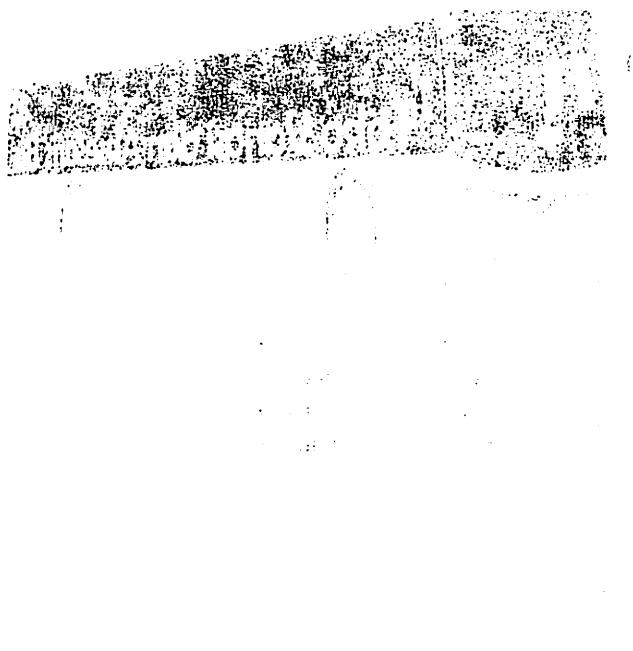
Gambar 4.11 Tampilan Halaman jasa Pengiriman

4.2.11. Tampilan Laporan Pemesanan

Didalam halaman laporan pemesanan admin dapat mengelola data pemesanan user. Tampilan halaman Laporan Pemesanan ditunjukan pada gambar 4.12

առաջընթաց ամենավայրէ 01.5.4

ուժի մեջ մտնելու օրը անձնագիրը օգտագործ առանձ անձնի
առաջընթաց ամենավայրէ պահանջող առ անձնագործութէ^{11.1} սահմանը անձնագործութէ պահանջող առ անձնագործութէ^{11.1} սահմանը



առաջընթաց ամենավայրէ 11.1 սահմանը

պահանջող անձնագործութէ 11.2.4

առաջընթաց ամենավայրէ պահանջող անձնագործութէ 11.2.4
Ա.4 համար անձնագործութէ պահանջող անձնագործութէ 11.2.4



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Laporan Pemesanan

4.3. Pengujian

4.3.1. Pengujian Browser

Pada pengujian browser dilakukan dengan menggunakan beberapa browser yang telah dijalankan. Hasil penilaian terhadap browser ditunjukkan pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Pengujian Browser

Browser	Hasil	
	Sukses	Gagal
Mozilla firefox versi 37.0 beta 4	✓	
Internet Explorer versi 7.00.6001.1800	✓	
Opera Mini versi 41.0.2272.89	✓	
Safari versi 5.1.7	✓	
Google Chrome versi 43.0.2327.5	✓	

Keterangan :

- ✓ = bisa
- x = tidak bisa

(5/5) 100% = 100%

Pada pengujian ini menggunakan 5 web browser yaitu *Google Chrome* versi 43.0.2327.5,*Mozilla Firefox* versi 37.0 beta 4,*Internet Explorer* versi 7.00.6001.1800,*Opera Mini* versi 41.0.2272.89 ,*Safari* versi 5.1.7 berjalan sesuai rancangan.

4.3.2. Pengujian Fungsional

Pengujian fungsional sistem merupakan proses untuk menemukan adanya kesalahan atau tidak pada aplikasi, sebelum aplikasi tersebut 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.

4.3.2.1. Pengujian Fungsional untuk User

Pada pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui atau mendeteksi jika terjadi error pada aplikasi saat dijalankan. Pada pengujian aplikasi ini dilakukan pada *browser google chrome*. Hasil pengujian Fungsional user ditunjukkan pada Tabel 4.2

Tabel 4.2. Hasil Pengujian Fungsional User.

Pengujian Kesesuaian Fungsi Menu User				
No.	Menu	Proses	Hasil	Gagal
1	Menu Utama	Tampilkan Home	✓	-
2	Menu Tentang	Tampilkan Tentang Toko	✓	-

3	Menu Hubungi	Tampilkan Kontak	✓	-
4	Menu Daftar	Tampilkan Form Pendaftaraan	✓	-
5	Menu Login	Tampilkan Form login	✓	-
6	Menu Produk	Tampilkan Barang	✓	-
7	Menu Testimonial	Tampilkan Testimonial	✓	-
8	Menu Syarat & Ketentuan	Tampilkan Syarat dan ketentuan	✓	-

Keterangan :

✓ = bisa

X = tidak bisa

Prosentase Pengujian

$$8/8 \times 100\% = 100\%$$

4.3.2.2. Pengujian Fungsional untuk Admin

Pada pengujian aplikasi dilakukan untuk mengetahui atau mendeteksi jika terjadi error pada aplikasi saat dijalankan. Pada pengujian aplikasi ini dilakukan pada *browser google chrome*. Hasil pengujian Fungsional admin ditunjukkan pada Tabel 4.3

Tabel 4.3. Hasil Pengujian Fungsional Admin

Pengujian Kesesuaian Fungsional Admin				
No.	Menu	Proses	Hasil	Gagal
1	Login admin	Tampilkan Form Login Admin	✓	-
2	Menu Utama	Tampilkan Home Admin	✓	-
3	Laporan Pemesanan	Tampilkan Data Laporan Pemesanan	✓	-
4	Menu Edit Kategori	Tampilkan Edit Kategori	✓	-
5	Menu Edit Produk	Tampilkan Edit Barang	✓	-
6	Edit Jasa Pengiriman	Tampilkan Edit Jasa Pengiriman Barang	✓	-

Keterangan :

✓ = bisa

X = tidak bisa

Prosentase Pengujian

$$6/6 \times 100\% = 100\%$$

Dalam hal ini pengujian dilakukan dengan memberikan pertanyaan dalam bentuk kuisioner mengenai sistem. Hasil penilaian terhadap sistem aplikasi ditunjukkan pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Pengujian oleh sistem pengguna

Pertanyaan	Nilai (persen)		
	B	C	K
Tampilan Aplikasi	4	4	2
Fitur yang disediakan	5	3	2
Kemudahan Pengguna	6	3	1
Kelayakan Sistem	4	3	3
Jumlah	19	13	8

Keterangan:

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

$$\text{Baik } (19/40 * 100\% = 47,5\%)$$

$$\text{Cukup } (13/40 * 100\% = 32,5\%)$$

Kurang (8/40*100% =20%)

Dari pengujian sistem kepada pengguna (*user*) dapat di tarik kesimpulan *e-commerce* penjualan aksesoris dan variasi bus dengan menggunakan *store front* model yang menyatakan baik 47,5%, yang menyatakan cukup 32,5% kemudian yang menyatakan kurang 20%.

4.3.3. Perbandingan Sistem Penjualan Langsung dengan Sistem Penjualan Online

Dalam hal ini perbandingan dilakukan dengan memberikan pertanyaan dalam bentuk kuisioner mengenai *system jual langsung* dengan *online langsung* ke *user*. Hasil dari perbandingan dapat dilihat dari table 4.5.

Tabel 4.5 Perbandingan Sistem Penjualan Langsung dengan Sistem penjualan Online

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Sistem Jual Langsung	3	7
2	Sistem Jual Online	7	3
Jumlah		10	10

Dari Jumlah di atas dari 10 responden, 3 orang memilih Tidak sedangkan 7 orang memilih Ya. Dengan adanya *system jual online* di toko variasi dan aksesoris bus sangat membantu *user* lebih cepat tanpa datang langsung ke toko tersebut

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Berdasarkan hasil pengujian untuk *interface* atau antarmuka berjalan dengan baik pada *Google Chrome* versi 43.0.2327.5, *Mozilla Firefox* versi 37.0 beta 4, *Opera Mini* versi 41.0.2272.89.
2. Untuk pengujian fungsional untuk admin tingkat keberhasilan mencapai 100% dan untuk pengujian fungsional untuk user tingkat keberhasilan mencapai 100%
3. Sekitar 47,5% menyatakan E-commerce toko variasi dan aksesoris bus baik sedangkan untuk presentasi 32,5% menyatakan cukup dan untuk presentasi 20% menyatakan kurang

5.2 Saran

Adapun saran – saran yang dapat disampaikan yang berkaitan dengan *e-commerce* penjualan aksesoris dan variasi bus ini adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya pengembangan website agar lebih lengkap dan menarik lagi, salah satu contohnya dari segi desain agar lebih sederhana tetapi menarik bagi pengguna
2. Perlu adanya sistem yang lebih otomatis terhadapa *e-commerce* penjualan aksesoris dan variasi bus dengan menggunakan *store front* model.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir,Desember 2001, *Dasar-Dasar PHP*, Yogyakarta
- Anhar, 2010. *Panduan menguasai PHP & Mysql*. Jakarta, Media Kita.
- Bunafit Nugroho 2008, *Pemograman Web dinamis dengan PHP dan MYSQL*. Jakarta, Media Kita
- M.Suyanto,Prof.Dr,M.M, 2003. *Strategi pèriklanan Pada E-Commmérce Perusahaan Top Dunia*.Yogyakarta
- Saputra,Agus 2012, di dalam buku Tips PHP, HTML 5, dan CSS3.
- Suja, Imam. 2005. *Pemrograman SQL dan Database Server MySQL*. Yogyakarta



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

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Gandha Dharmawan
NIM : 0918903
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : E-COMMERCE PENJUALAN AKSESORIS DAN VARIASI BUS MENGGUNAKAN STORE FRONT MODEL.

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

Hari : Jum'at
Tanggal : 22 Agustus 2014
Tempat : Ruang Laboratorium Robotika Teknik Informatika S-1
Nilai : (B)

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Ali Mahmudi, BEng, PhD
NIP.P. 1031000429

Penguji Kedua

Suryo Adi Wibowo, ST,MT.
NIP.P. 103000438



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

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Gandha Dharmawan
NIM : 0918903
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : E-COMMERCE PENJUALAN AKSESORIS DAN VARIASI BUS MENGGUNAKAN STORE FRONT MODEL.

Tanggal	Penguji	Uraian	Paraf
22 Agustus 2014	I	<ul style="list-style-type: none">- Kaitkan landasan teori dengan daftar pustaka- Penambahan Produk baru- Pengujian Browser dan Demo Ulang	
22 Agustus 2014	II	<ul style="list-style-type: none">- Berikan gallery- Notifikasi pembayaran- Notifikasi pengiriman- Bandingkan sistem jual online dengan sistem jual yang telah ada- DFD dan Lokasi Toko	

Anggota Pengaji :

Penguji Pertama



Ali Mahmudi, BEng, PhD
NIP.P. 1031000429

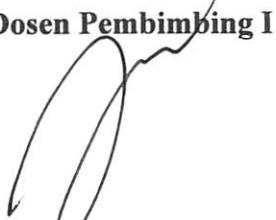
Penguji Kedua



Suryo Adi Wibowo, ST,MT.
NIP.P. 103000438

Mengetahui

Dosen Pembimbing I



Dr. Aryuanto Soetedjo, ST, MT.
NIP. Y. 1030800417

Dosen Pembimbing II



Yosep Agus Pranoto, ST, MT.
NIP.P. 1031000432



FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

ma : Gandha Dharmawan
M : 0918903
sa Bimbingan : 22 Maret 2014 – 22 September 2014
ul Skripsi : E-COMMERCE PENJUALAN AKSESORIS DAN VARIASI BUS
MENGGUNAKAN STORE FRONT MODEL

no.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
	20-05-2014	Revisi Bab I & II	
	21-05-2014	Acc Bab I & II	
	23-05-2014	Revisi Bab III	A.C.
	9-06-2014	Acc Bab III	8/6 2015
	5-08-2014	Rev IV (ket.gambar, dan ket.tabel)	
	11-08-2014	Acc Makalah Seminar Hasil	
	12-08-2014	Acc Bab IV	
	13-08-2014	Acc Bab V	

Malang, 16 Agustus 2014

Dosen Pembimbing II

Yosep Agus Pranoto, ST, MT.
NIP.P. 1031000434



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fakultas Teknik Industri

Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

ma : Gandha Dharmawan
M : 0918903
asa Bimbingan : 22 Maret 2014 – 22 September 2014
ul Skripsi : E-COMMERCE PENJUALAN AKSESORIS DAN VARIASI BUS
 MENGGUNAKAN STORE FRONT MODEL

No.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	20-05-2014	Revisi Bab I & II	
2	21-05-2014	Acc Bab I & II	
3	23-05-2014	Revisi Bab III	
4	9-06-2014	Acc Bab III	
5	5-08-2014	Rev IV	
6	11-08-2014	Acc Makalah Seminar Hasil	
7	12-08-2014		
8	13-08-2014		
9	15-08-2014		
10	16-08-2014		

Malang, 16 Agustus 2014

Dosen Pembimbing I

Dr. Aryuanto Soetedjo, ST, MT.
NIP. Y. 1030800417

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jl. Bendungan Sigura-Gura No. 2
MALANG

Malang, 21 April 2014

Lampiran : 1(Satu) berkas

Perihal : Kesediaan sebagai Pembimbing Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Dr. Aryuanto Soetedjo, ST. MT.**
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **GANDHA DHARMAWAN**
Nim : **0918903**
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 Penjualan Aksesoris dan Variasi Bus Menggunakan Store Front 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 Bedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005021002

Hormat Kami,

GANDHA DHARMAWAN

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jln. Bendungan Sigura-gura No. 2
Jln. Raya Karanglo Km2
M A L A N G

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : **GANDHA DHARMAWAN**

Nim : **0918903**

Program Studi : **Teknik Informatika**

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

E-COMMERCE Penjualan Aksesoris dan Variasi Bus Menggunakan Store Front Model

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 30/4/14

Hormat Kami,



Dr. Aryuanto Soetedjo, ST. MT.
NIP.P.1030800417

Catatan :

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

Form S-3b

**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jl. Bendungan Sigura-Gura No. 2
MALANG**

Malang, 21 April 2014

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

Kepada : Yth. Bpk/Ibu **Yosep Agus Pranoto,ST.MT**
Dosen Pembina Prodi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
MALANG

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **GANDHA DHARMAWAN**
Nim : **0918903**
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 Penjualan Aksesoris dan Variasi Bus Menggunakan Store Front 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.



Hormat Kami,



GANDHA DHARMAWAN

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL

Jln. Bendungan Sigura-gura No. 2

Jln. Raya Karanglo Km2

M A L A N G

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : **GANDHA DHARMAWAN**

Nim : **0918903**

Program Studi : **Teknik Informatika**

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

E-COMMERCE Penjualan Aksesoris dan Variasi Bus Menggunakan Store Front Model

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, 30 - 9 - 2019

Hormat Kami,

Yosep Agus Pranoto, ST, MT
NIP.P.1031000432

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

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. RAYA Karanglo, 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 Dr. Aryuanto Soetedjo, ST. 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 : GANDHA DHARMAWAN
Nim : 0918903
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pelibimbingan 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,



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

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. RAYA Karanglo, 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 Yosep Agus Pranoto, ST.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 : GANDHA DHARMAWAN
Nim : 0918903
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.

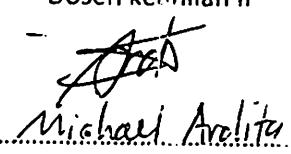
Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,



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

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

No	Nama Mahasiswa : <u>Gandha Dharmanawu</u>			Nim	<u>09.18.903</u>
1	Keterangan	Tanggal : <u>7-4-2014</u>	Waktu	09.00	Tempat
2	Pelaksanaan				Ruang <u>Rectoria</u>
	Spesifikasi Judul (berilah tanda silang) **)				
3	<input checked="" type="checkbox"/> a. Jaringan komputer <input type="checkbox"/> c. Basis data <input checked="" type="checkbox"/> b. Multimedia <input type="checkbox"/> d. Pemrograman & PPL <input checked="" type="checkbox"/> e. Lainnya <u>E - Commerce</u>				
4	Judul proposal yang diseminarkan mahasiswa	<u>E - Commerce Penjualan Aksesoris dan Variasi Bus menggunakan store front Model</u>			
5	Perubahan judul yang diusulkan oleh kelompok dosen keahlian				
6	Catatan :	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			
7	Catatan :	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>			
Persetujuan judul skripsi					
Disetujui, Dosen keahlian I	Disetujui, Dosen keahlian II	Disetujui, Dosen keahlian III			
	 <u>Michael Aralita</u>				
Mengetahui, Ketua Prodi T.Informatika	Moderator I	Moderator II			
<u>Joseph Dedy Irawan, ST.MT</u> <u>NIP. 19740416 200501 1 002</u>	 <u>A. P., ST., MT</u>				



FORMULIR PERBAIKAN SEMINAR JUDUL

Dalam pelaksanaan Seminar Judul Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Gandhy Dwiwulan
NIM :
Perbaikan Meliputi :

- (1) Penulisan
(2) Struktur menu Admin
 ↓
 level
 daftar
(4) DFO
(5) ERD
(6) Sign up jd menu
(7) menu Pembayaran
(8) menu konfirmasi & notifikasi
(9) Link. untuk pembayaran
(10) --> pengiriman

Malang, _____

(Suryo Atmaja)



LEMBAR PEMANTAUAN SEMINAR PROGRES SKRIPSI

na : Bandha Dharmawan
1 : 09 18 903
ggal : 19 Juni 2014

judul Skripsi : E-commerce Penjualan Aksesoris & Variasi Bus menggunakan Stere Front Model

aran / Komentar :

+ Entertainment

+ Pendingin — Kipas Angin - JAC

LIMPU

+ KEMPOKEN

RODA

HADA SPIDEN

+ Pengiriman

+ Penyebaran

+ Bahan ada database

Iengetahui,
rogram Studi T.Informatika
Ketua

Pembimbing 1

Joseph Dedy Irawan, ST.MT
IP. 19740416 200501 1 002

Pembimbing 2

(.....)

(Yusp Agus P.)

FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Seminar Judul Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

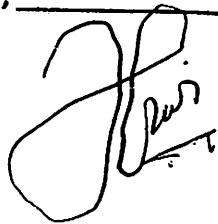
Nama : Gandra Dharmawan

NIM : 0910903

Perbaikan Meliputi :

- 1) Tidak ada daftar pustaka. ✓
- 2) Kaitkan Landasan teori dengan daftar pustaka.
- 3) Penambahan produk baru untuk dijual. ✓
- 4) Pengujian browser. Tuliskan versi browser. ✓
- 5) Perbaikan klasifikasi, penambahan menu button baru → sendiri;
& tunjukan ke saya. ✓

Malang,



(_____)



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Fakultas Teknologi Industri

Program Studi Teknik Informatika S1

FORMULIR PERBAIKAN UJIAN SKRIPSI

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Jenjang Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, maka perlu adanya perbaikan untuk mahasiswa :

Nama : Gadjie Farman
NIM :
Perbaikan Meliputi : _____

- (1) Berikan gallery yang memiliki control bisa & yang telah diberikan access & dan spekifikasi bisa maupun variabel yg digunakan berikan ~~terima~~ min (s) ✓
- (2) Proses penugasan dan notifikasi pembagian ✗
- (3) Posisi slupnya (berjiranan). ✓
- (4) Bandingkan sistem jual beli yg telah ada sekarang dengan sistem dunia yg lebih baik. ✗
- (5) DFO, Cash Faper ✗
- (6) Lihat foto angka
- (7) tambahan isinya ✓
- (8) Adanya Stock ✓
- (9) Kesiapan dr hasil penyajian ✓

Malang, _____

(Signature: M. H. Mulyadi)

Nama : Ahmad Zamzuri

Pekerjaan :

Berikan penilaian sesuai dengan *grade* yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table dibawah ini, untuk penilaian “E-commerce Penjualan Aksesoris dan Variasi Bus Menggunakan Store Front Model”.

No	Pertanyaan	Nilai		
		B	C	K
1	Tampilan Aplikasi		✓	
2	Fitur yang disediakan	✓		
3	Kemudahan Pengguna		✓	
4	Kelayakan Sistem			✓

Ket:

B = Baik

C = Cukup

K= Kurang

Saran :

Tanda Tangan,
User / Pengguna

Terima Kasih

()

Nama : Dwi Prasetyo

Pekerjaan : Mahasiswa

Berikan penilaian sesuai dengan *grade* yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table dibawah ini, untuk penilaian “E-commerce Penjualan Aksesoris dan Variasi Bus Menggunakan Store Front Model”.

No	Pertanyaan	Nilai		
		B	C	K
1	Tampilan Aplikasi		✓	
2	Fitur yang disediakan	✓		
3	Kemudahan Pengguna	✓		
4	Kelayakan Sistem			✓

Ket:

B = Baik

C = Cukup

K= Kurang

Saran :

Tanda Tangan,
User / Pengguna

Terima Kasih



Nama : Dwi Prasetyo

Pekerjaan : Mahasiswa

Perbandingkan Sistem Jual Beli Langsung dengan Sistem Jual Beli Online di Toko Aksesoris dan Variasi Bus.

NO	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Sistem Jual Beli Langsung	✓	
2	Sistem Jual Beli Online		✓

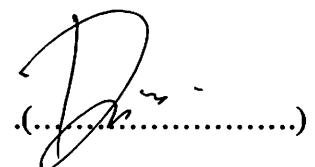
Komentar :

.....

.....

Tanda Tangan,

User / Pengguna



(.....)

TERIMA KASIH

Nama : Ahmad Zamzuri

Pekerjaan :

Perbandingkan Sistem Jual Beli Langsung dengan Sistem Jual Beli Online di Toko Aksesoris dan Variasi Bus.

NO	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Sistem Jual Beli Langsung		✓
2	Sistem Jual Beli Online	✓	

Komentar :

.....

.....

Tanda Tangan,

User / Pengguna



.....

TERIMA KASIH

Nama : Sugit.k

Pekerjaan : pedagang

Berikan penilaian sesuai dengan *grade* yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table dibawah ini, untuk penilaian “E-commerce Penjualan Aksesoris dan Variasi Bus Menggunakan Store Front Model”.

No	Pertanyaan	Nilai		
		B	C	K
1	Tampilan Aplikasi		✓	
2	Fitur yang disediakan	✓		
3	Kemudahan Pengguna		✓	
4	Kelayakan Sistem		✓	

Ket:

B = Baik

C = Cukup

K= Kurang

Saran :

Tanda Tangan,
User / Pengguna

Terima Kasih

(Sugit.k)

Nama : Sugik. K.

Pekerjaan : Pedagang

Perbandingkan Sistem Jual Beli Langsung dengan Sistem Jual Beli Online di Toko Aksesoris dan Variasi Bus.

NO	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Sistem Jual Beli Langsung		✓
2	Sistem Jual Beli Online	✓	

Komentar :

.....

Tanda Tangan,

User / Pengguna



TERIMA KASIH

Nama : Tony. S

Pekerjaan : Swasta

Berikan penilaian sesuai dengan *grade* yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table dibawah ini, untuk penilaian “E-commerce Penjualan Aksesoris dan Variasi Bus Menggunakan Store Front Model”.

No	Pertanyaan	Nilai		
		B	C	K
1	Tampilan Aplikasi			✓
2	Fitur yang disediakan	✓		
3	Kemudahan Pengguna			✓
4	Kelayakan Sistem		✓	

Ket:

B = Baik

C = Cukup

K= Kurang

Saran :

Tanda Tangan,
User / Pengguna

Terima Kasih

()

Nama : Wignu Putra

Pekerjaan : Swasta

Perbandingkan Sistem Jual Beli Langsung dengan Sistem Jual Beli Online di Toko Aksesoris dan Variasi Bus.

NO	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Sistem Jual Beli Langsung		✓
2	Sistem Jual Beli Online	✓	

Komentar :

.....

.....

Tanda Tangan,

User / Pengguna


.....

TERIMA KASIH

Nama : WAWAN

Pekerjaan : WIRASWA STA

Berikan penilaian sesuai dengan *grade* yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table dibawah ini, untuk penilaian “E-commerce Penjualan Aksesoris dan Variasi Bus Menggunakan Store Front Model”.

No	Pertanyaan	Nilai		
		B	C	K
1	Tampilan Aplikasi			✓
2	Fitur yang disediakan	✓		
3	Kemudahan Pengguna		✓	
4	Kelayakan Sistem		✓	

Ket:

B = Baik

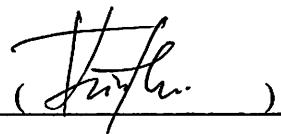
C = Cukup

K= Kurang

Saran :

Tanda Tangan,
User / Pengguna

Terima Kasih



Nama : Wisnu Putra

Pekerjaan : Swasta

Perbandingkan Sistem Jual Beli Langsung dengan Sistem Jual Beli Online di Toko Aksesoris dan Variasi Bus.

NO	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Sistem Jual Beli Langsung	✓	
2	Sistem Jual Beli Online		✓

Komentar :

.....

.....

Tanda Tangan,

User / Pengguna



.....

TERIMA KASIH