

**PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN SOUVENIR
BERBASIS E-COMMERCE**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

**JEFRY ROZIAN AFFANDI
08.18.049**



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

INFORMATIONAL WEBSITE DEVELOPMENT
PROGRAMS I-00000000

00000000

00000000
00000000
00000000

00000000
00000000
00000000
0000

LEMBAR PERSETUJUAN

**PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN SOUVENIR BERBASIS
E-COMMERCE**

SKRIPSI

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

Disusun Oleh :
JEFRY ROZIAN AFFANDI
NIM : 08.18.049

Diperiksa dan Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Ir. Dayal Gustopo S, MT.
NIP.P. 103940264

Mira Orisa, ST.
NIP.P. 1031000435

Mengetahui

Kepala Jurusan Teknik Informatika S-1

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005011002

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

PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN SOUVENIR BERBASIS E-COMMERCE

Jefry Rozian Affandi (08.18.049)

**Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl. Raya Karanglo Km.2 Tasikmadu - Malang**

Email: ozy_style@yahoo.com

**Dosen Pembimbing : I. Dr. Ir. Dayal Gustopo S, MT.
II. Mira Orisa, ST.**

Abstrak

Rumah Souvenir merupakan Usaha Kecil Menengah (UKM) yang bergerak di bidang industri kerajinan tangan yang berada di kota Situbondo.

E-commerce secara umum dapat diartikan sebagai proses transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet. E-commerce juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan memakai teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik.

Oleh karena itu dirancang suatu sistem penjualan secara online dengan menggunakan media web atau internet dengan tujuan untuk meminimalkan waktu proses penjualan dengan harapan dapat meningkatkan volume penjualan sehingga pendapatan perusahaan dapat meningkat. Implementasi website penjualan souvenir menggunakan bahasa pemrograman php dan database mysql.

Kata kunci : *: e-commerce, souvenir, php, mysql*

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jefry Rozian Affandi

NIM : 08.18.049

Program Studi : Teknik Informatika S-1

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

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

Malang, 18 Februari 2013
Yang membuat Pernyataan,



Jefry Rozian Affandi
NIM. 08.18.049

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas Karunia, Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **“PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN SOUVENIR BERBASIS E-COMMERCE”**.

Skripsi ini dapat terselesaikan tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT. selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Anang Subardi, MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST., MT. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Bapak Dr. Ir. Dayal Gustopo S, MT. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan saran dan bimbingannya dalam penyusunan laporan ini.
5. Ibu Mira Orisa, ST. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan bimbingannya dalam penyusunan laporan ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mengajar penulis selama studi di Institut Teknologi Nasional Malang.
7. Kedua Orang Tua Yang tak pernah berhenti memberikan Doa serta dukungannya.
8. Rekan-rekan Teknik Informatika angkatan 2008 dan berbagai pihak yang turut membantu dalam penyelesaian laporan ini.

Semoga apa yang telah disajikan dapat memberikan manfaat dan pengetahuan bagi para pembaca. Segala kritik dan saran yang bersifat membangun, diterima dengan senang hati sebagai tambahan ilmu pengetahuan.

Malang, 18 Februari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAKSI	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.5.1. Pengumpulan Data	3
1.5.2. Analisa Data	3
1.5.3. Implementasi	3
1.5.4. Pengujian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. <i>Internet</i>	5
2.2. <i>E-Commerce</i>	5
2.3. <i>World Wide Web (WWW)</i>	8
2.4. <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	9
2.5. <i>Cascading Style Sheet (CSS)</i>	10
2.6. <i>Personal Home Page (PHP)</i>	10
2.7. <i>MySQL</i>	13

2.8. Database	20
2.9. Domain.....	15
2.10. Hosting.....	17
2.11. Sistem Informasi	18
2.12. Desain Sistem.....	18
2.12.1. Context Diagram	18
2.12.2. Data Flow Diagram (DFD).....	20
2.13. Entity Relationship Diagram (ERD)	21
2.14. Information Oriented Flow Chart (IOFC)	22
2.15. Eclipse PDT (PHP Development Tools)	25
2.16. Paypal	25

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Perancangan Sistem	26
3.1.1. Analisa Perancangan Sistem.....	26
3.1.2. Analisisa Kebutuhan Sistem	26
3.1.2.1. Analisa Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	27
3.1.2.1. Analisa Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	28
3.2. Desain Sistem.....	28
3.2.1. Blok Diagram Website Penjualan.....	28
3.2.2. Flowchart.....	28
3.2.2.1. Flowchart Register	29
3.2.2.2. Flowchart Login Member.....	30
3.2.2.3. Flowchart Penjualan.....	31
3.2.3. Data Flow Diagram (DFD)	32
3.2.3.1. DFD Level 0	32
3.2.3.2. DFD Level 1	32
3.2.4. Entity Relationship Diagram (ERD).....	34
3.3. Desain Database	35
3.4. Desain Interface	41
3.4.1. Desain Halaman Admin Interface.....	41
3.4.1.1. Desain Halaman Login Admin	41

3.4.1.2. Desain Halaman Utama Admin.....	42
3.4.1.3. Desain Halaman Option.....	43
3.4.1.4. Desain Halaman Informasi Website.....	44
3.4.1.5. Desain Halaman <i>Mailbox</i>	45
3.4.2. Desain Halaman Member <i>Interface</i>	46
3.4.2.1. Desain Halaman Utama Member	46
3.4.2.2. Desain Halaman <i>Mailbox</i>	47
3.4.2.3. Desain Halaman Edit Akun <i>Merchant</i>	48
3.4.2.4. Desain Halaman Katalog.....	49
3.4.3. Desain Halaman <i>Guest Interface</i>	50
3.4.3.1. Desain Halaman Utama.....	50
3.4.3.2. Desain Halaman Tentang Kami.....	51
3.4.3.3. Desain Halaman Produk.....	52
3.4.3.4. Desain Halaman Cara Pembelian	53
3.4.3.5. Desain Halaman Registrasi.....	54
3.4.3.6. Desain Halaman <i>Shopping Cart</i>	55
3.4.3.7. Desain Halaman Kontak.....	56
3.5. Desain Aplikasi	57
3.5.1. Desain Menu <i>Guest</i>	57
3.5.2. Desain Menu Admin	58
3.5.3. Desain Menu Member.....	59

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1. Implementasi.....	60
4.1.1. Implementasi <i>Interface</i>	61
4.1.1.1. Halaman Admin <i>Interface</i>	61
4.1.1.1. Halaman <i>Member Interface</i>	69
4.1.1.1. Halaman <i>Guest Interface</i>	73
4.2. Pengujian Sistem.....	76
4.2.1 Pengujian Form Registrasi	76
4.2.2 Pengujian Form Kontak	79
4.2.3 Pengujian Pembelian Produk	81

4.3. Kuisisioner.....	82
4.3.1. Kuisisioner <i>User</i>	82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan.....	83
5.2. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA.....	84
----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
BAB II LANDASAN TEORI	
Tabel 2.1. Tabel Simbol-simbol <i>Context Diagram</i>	19
Tabel 2.2. Tabel Simbol-simbol <i>Data Flow Diagram</i>	20
Tabel 2.3. Tabel Simbol-simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	21
Tabel 2.4. Tabel Simbol-simbol Hubungan Antar <i>Entity</i>	22
Tabel 2.5. Tabel Simbol-simbol Informasi <i>Oriented Flow Chart</i>	23
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM	
Tabel 3.1. Tabel <i>Merchant</i>	35
Tabel 3.2. <i>Merchant Temporary</i>	35
Tabel 3.3. Tabel Produk.....	36
Tabel 3.4. Tabel <i>Order</i>	37
Tabel 3.5. Tabel <i>Order Temporary</i>	37
Tabel 3.6. Tabel <i>Order Detail</i>	37
Tabel 3.7. Tabel <i>Customer</i>	38
Tabel 3.8. Tabel Kota.....	38
Tabel 3.9. Tabel Kategori	38
Tabel 3.10. Tabel <i>Customer Service</i>	39
Tabel 3.11. Tabel <i>Mailbox</i>	39
Tabel 3.12. Tabel Aplikasi.....	39
Tabel 3.13. Tabel Informasi <i>Web</i>	40
Tabel 3.14. Tabel Katalog.....	40
Tabel 3.15. Tabel KTP.....	40
Tabel 3.16. Tabel <i>Option</i>	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
Tabel 4.1. Tabel Hasil Pengujian <i>User</i>	82

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
Gambar 2.1. Contoh Program HTML.....	9
Gambar 2.2. Contoh Program CSS.....	10
Gambar 2.3. Contoh Program PHP.....	12
BAB III PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM	
Gambar 3.1. Blok Diagram <i>Website</i> Penjualan	28
Gambar 3.2. <i>Flowchart Register</i>	29
Gambar 3.3. <i>Flowchar Login Member</i>	30
Gambar 3.4. <i>Flowchart</i> Penjualan	31
Gambar 3.5. DFD level 0.....	32
Gambar 3.6. DFD Level 1.....	33
Gambar 3.7. ERD.....	34
Gambar 3.8. Desain Tampilan Halaman <i>Login Admin</i>	35
Gambar 3.9. Desain Tampilan Halaman Utama Admin.....	36
Gambar 3.10. Desain Tampilan Halaman <i>Option</i>	37
Gambar 3.11. Desain Tampilan Halaman Informasi <i>Website</i>	38
Gambar 3.12. Desain Tampilan <i>Mailbox Admin</i>	39
Gambar 3.13. Desain Halaman Utama Member.....	46
Gambar 3.14. Desain Halaman <i>Mailbox Member</i>	47
Gambar 3.15. Desain Halaman Edit Akun <i>Merchant</i>	48
Gambar 3.16. Desain Halaman Katalog	49
Gambar 3.17. Desain Tampilan Halaman Utama.....	50
Gambar 3.18. Desain Halaman Tentang Kami	51
Gambar 3.19. Desain Tampilan Halaman Produk	52
Gambar 3.20. Desain Tampilan Halaman Kategori.....	53
Gambar 3.21. Desain Halaman Registrasi	54
Gambar 3.22. Desain Halaman <i>Shoping Cart</i>	55
Gambar 3.23. Desain Halaman Kontak	56

Gambar 3.24. Desain Menu <i>Guest</i>	57
Gambar 3.25. Desain Menu Admin.....	58
Gambar 3.26. Desain Menu Member.....	59

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Gambar 4.1. Halaman Awal.....	60
Gambar 4.2. Halaman <i>Login</i>	60
Gambar 4.3. Notifikasi <i>Email</i> Kosong.....	61
Gambar 4.4. Notifikasi <i>Password</i> Kosong.....	61
Gambar 4.5. Halaman Utama Admin.....	62
Gambar 4.6. Halaman <i>Option</i>	62
Gambar 4.7. Halaman Informasi <i>Website</i>	63
Gambar 4.8. Halaman <i>Mailbox</i> Admin.....	63
Gambar 4.9. Halaman Kelola Aplikasi.....	64
Gambar 4.10. Halaman Kategori Produk.....	64
Gambar 4.11. Halaman Kelola Produk Admin.....	65
Gambar 4.12. Halaman <i>Order</i> Admin.....	65
Gambar 4.13. Halaman Cara Pembelian.....	66
Gambar 4.14. Halaman Pengiriman.....	66
Gambar 4.15. Halaman Ganti <i>Password</i> Admin.....	67
Gambar 4.16. Halaman Laporan.....	67
Gambar 4.17. Halaman <i>Customer Service</i>	68
Gambar 4.18. Halaman Katalog Admin.....	68
Gambar 4.19. Halaman Edit Akun <i>Merchant</i> Admin.....	69
Gambar 4.20. Halaman Utama Member.....	69
Gambar 4.21. Halaman <i>Mailbox</i> Member.....	70
Gambar 4.22. Halaman Edit Akun <i>Merchant</i> Member.....	70
Gambar 4.23. Halaman Katalog Member.....	71
Gambar 4.24. Halaman Kelola Produk Member.....	71
Gambar 4.25. Halaman <i>Order</i> Member.....	72
Gambar 4.26. Halaman Ganti <i>Password</i> Member.....	72
Gambar 4.27. Halaman <i>Index</i>	73

Gambar 4.28. Halaman Tentang Kami	73
Gambar 4.29. Halaman Produk.....	74
Gambar 4.30. Halaman Cara Pembelian.....	74
Gambar 4.31. Halaman Registrasi	75
Gambar 4.32. Halaman <i>Shopping Cart</i>	75
Gambar 4.33. Halaman Kontak	76
Gambar 4.34. Pengujian Form Registrasi	77
Gambar 4.35. Konfirmasi Pendaftaran	77
Gambar 4.36. Proses Penyimpanan Pada <i>Database</i>	78
Gambar 4.37. Tampilan Aplikasi <i>ArGoSoft Mail Server</i>	78
Gambar 4.38. Email Konfirmasi Pada <i>Microsoft Outlook</i>	79
Gambar 4.39. Form Pengisian Kontak.....	79
Gambar 4.40. Pemberitahuan Pesan Kontak.....	80
Gambar 4.41. Proses Penyimpanan Pesan	80
Gambar 4.42. Pemilihan Produk.....	81
Gambar 4.43. <i>Shopping Cart</i>	81

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Sebagai misal pada sektor perdangan hanya dari rumah atau ruang kantor, calon pembeli dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang tersedia. Calon pembeli dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk para konsumen dapat mengambil keputusan dengan cepat.

Rumah Souvenir adalah Usaha Kecil Menengah (UKM) yang bergerak di bidang industri kerajinan tangan yang berada di kota Situbondo. Cara pemasaran dan pemesanan yang diterapkan oleh Rumah Souvenir sekarang ini dirasa kurang efektif dan efisien, karena hanya dilakukan secara konvensional (Biaya operasional tinggi, pangsa pasar terbatas, waktu penjualan terbatas) dan jangkauannya masih terbatas, Hal ini karena belum adanya media informasi dan promosi yang dapat mendukung dalam usahanya. Jika hanya mengandalkan sistem penjualan dengan cara tersebut maka pendapatan perusahaan tidak akan mengalami peningkatan yang signifikan dan susah untuk mendapatkan pelanggan baru.

Cara pemasaran dan pemesanan yang diperkirakan akan menarik banyak pelanggan baru adalah dengan membangun suatu sistem penjualan *online* berbasis *web*. Cara ini dirasa baik mengingat semakin banyaknya penggunaan Internet hampir pada setiap bidang kehidupan, dan juga karena dapat melayani lebih banyak pelanggan pada saat bersamaan. Dunia maya telah banyak membantu manusia dalam segala aspek kehidupan sehingga internet mempunyai andil penuh dalam kehidupan sosial. Dengan adanya internet apapun dapat dilakukan baik positif maupun negative. Internet sebagai media komunikasi, merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat

berkomunikasi dengan pengguna lainnya di seluruh dunia. Para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.

E-Commerce secara umum dapat diartikan sebagai proses transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet. *E-Commerce* juga dapat diartikan sebagai suatu proses berbisnis dengan memakai teknologi elektronik yang menghubungkan antara perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran/penjualan barang, servis, dan informasi secara elektronik. Oleh karena itu dirancang suatu sistem penjualan secara *online* dengan menggunakan media *web* atau internet dengan tujuan untuk meminimalkan waktu proses penjualan dengan harapan dapat meningkatkan *volume* penjualan sehingga pendapatan perusahaan dapat meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka perumusan yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Membuat *website* penjualan souvenir berbasis *e-commerce*.
2. Bagaimana membeli barang kerajinan souvenir yang tidak membutuhkan waktu yang lama.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan *website* penjualan barang kerajinan berbasis *e-commerce* yang mempunyai fasilitas untuk dapat menambahkan wawasan tentang informasi kerajinan.
2. Membuat *website* penjualan barang kerajinan berbasis *e-commerce* sehingga para konsumen dapat membeli maupun menjual barang kerajinan dengan waktu yang cepat.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP*, *Database MySQL*, *Websserver Apache*.
2. Metode pembayaran menggunakan *Paypal* dan *Transfer Bank*.
3. *Web browser* menggunakan *Internet Explorer*, *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metode-metode yang akan digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini adalah:

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Mengamati secara langsung situs-situs yang berkaitan dengan toko *online* di internet.

2. Literatur

Dengan menggunakan referensi dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan toko *online* dan *marketing* yang ada di Indonesia.

1.5.2 Analisa Data

Menganalisa data-data yang telah diperoleh untuk digunakan sebagai bahan aplikasi.

1.5.3 Implementasi

Dalam tahap ini data-data yang sudah diolah atau di analisa dilanjutkan kedalam pembuatan aplikasi.

1.5.4 Pengujian

Tahap ini di lakukan untuk menguji aplikasi yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Ruang Lingkup Masalah, Metodologi dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang Landasan Teori mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian yang di lakukan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisi mengenai analisa kebutuhan sistem baik *software* maupun *hardware* yang diperlukan untuk membuat kerangka global yang menggambarkan mekanisme dari sistem yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang Pengujian Aplikasi, Struktur, dan Tampilan Aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang memuat intisari dari hasil pembahasan yang berisikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan penulisan selanjutnya.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Internet

Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung ke seluruh dunia tanpa mengenal batas teritorial, hukum dan budaya. Secara fisik dianalogikan sebagai jaring laba-laba (*The Web*) yang menyelimuti bola dunia dan terdiri dari titik-titik (*node*) yang saling berhubungan. *Node* bisa berupa komputer, jaringan lokal atau peralatan komunikasi, sedangkan garis penghubung antar simpul disebut sebagai tulang punggung (*backbone*) yaitu media komunikasi terestrial (kabel, serat optik, *microwave*, radio link) maupun satelit. *Node* terdiri dari pusat informasi dan *database*, peralatan komputer dan perangkat interkoneksi jaringan serta peralatan yang dipakai pengguna untuk mencari, menempatkan dan atau bertukar informasi di internet.^[5]

2.2 E-Commerce

E-Commerce mencakup seluruh proses *online* pengembangan, metode pembayaran di internet. *E-Commerce* berhubungan dengan penjualan, periklanan, pemesanan produk yang semuanya dikerjakan melalui internet. *E-Commerce* melakukan pemasaran untuk produk-produk dan jasa secara *online*. Adanya teknologi ini perusahaan dapat memperkenalkan produk-produknya dan dapat menjangkau banyak pelanggan di seluruh dunia. *E-Commerce* dapat menghemat biaya dan waktu.

Defini *e-commerce* dari beberapa perspektif, yaitu :

1. Dari *perspektif* komunikasi, *e-commerce* adalah pengiriman informasi, produk/jasa, atau pembayaran melalui jaringan telepon, atau jalur komunikasi lainnya.
2. Dari *perspektif* proses bisnis, *e-commerce* adalah aplikasi teknologi menuju otomatisasi transaksi bisnis atau *work flow*.
3. Dari *perspektif* pelayanan, *e-commerce* adalah alat yang digunakan untuk mengurangi biaya dalam pemesanan dan pengiriman barang.

4. Dari *perspektif online*, *e-commerce* menyediakan kemampuan untuk menjual dan membeli produk serta informasi melalui internet dan jaringan jasa *online* lainnya.

E-Commerce dapat diartikan sebagai penggunaan jaringan komputer untuk melakukan komunikasi bisnis dan transaksi komersial. *Website E-commerce Net*, *e-commerce* didefinisikan sebagai kegiatan menjual barang dagangan dan jasa melalui internet. Seluruh komponen yang terlibat dalam bisnis praktis diaplikasikan disini, seperti *customer service*, produk yang tersedia, cara pembayaran, jaminan atas produk yang dijual, cara promosi dan sebagainya.

Seluruh definisi yang dijelaskan memiliki kesamaan yang mencakup komponen transaksi (pembeli, penjual, barang, jasa dan informasi), subyek dan obyek yang terlibat, serta media yang digunakan adalah internet.

Pertukaran informasi dalam *e-commerce* dilakukan dalam format digital sehingga kebutuhan akan pengiriman data dalam bentuk cetak dapat dihilangkan. Penggunaan sistem komputer yang saling terhubung melalui jaringan telekomunikasi, transaksi bisnis dapat dilakukan secara otomatis dan dalam waktu yang singkat. Akibatnya informasi yang dibutuhkan untuk keperluan transaksi bisnis tersedia pada saat diperlukan. Dengan melakukan bisnis secara elektronik, perusahaan dapat menekan biaya yang harus dikeluarkan untuk keperluan pengiriman informasi. Proses transaksi yang berlangsung secara cepat juga mengakibatkan meningkatnya produktifitas perusahaan.

Penggunaan teknologi informasi, *e-commerce* dapat dijadikan sebagai solusi untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan perusahaan dan menghadapi tekanan bisnis. Tingginya tekanan bisnis yang muncul akibat tingginya tingkat persaingan mengharuskan perusahaan untuk dapat memberikan respon. Penggunaan *e-commerce* dapat meningkatkan efisiensi biaya dan produktifitas perusahaan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan perusahaan dalam bersaing.

E-Commerce akan merubah semua kegiatan *marketing* dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan). Pengertian *e-commerce* bahwa *e-commerce* mengacu pada internet untuk belanja *online* dan jangkauan lebih sempit dimana *e-commerce* adalah subperangkat dari

E-bisnis. Cara pembayarannya yaitu melalui *transfer* uang secara *digital* seperti melalui *account paypal* atau kartu *credit*. Umumnya pengunjung *website* dapat melihat barang atau produk yang dijual secara *online* (24 jam sehari).

Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *e-commerce* sebagai suatu perusahaan adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan pendapatan dengan menggunakan *online channel* yang biasanya lebih murah.
2. Mengurangi biaya-biaya yang berhubungan dengan kertas, seperti biaya post surat, pencetakan, *report*, dan sebagainya.
3. Mengurangi keterlambatan dengan menggunakan *transfer* elektronik / pembayaran yang tepat waktu dan dapat langsung dicek.
4. Mempercepat pelayanan pelanggan, dan pelayanan lebih responsif.

Jenis *E-Commerce* dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Business to Business* (B2B) dan *Business to Consumer* (B2C). Kedua jenis *e-commerce* memiliki karakteristik yang berbeda. *Business to Business E-commerce* memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. *Trading partners* yang sudah mengetahui dan umumnya memiliki hubungan yang cukup lama. Informasi hanya dipertukarkan dengan *partner* tersebut. Dikarenakan sudah mengenal lawan komunikasi, maka jenis informasi yang dikirimkan dapat disusun sesuai dengan kebutuhan dan kepercayaan.
2. Pertukaran data berlangsung berulang-ulang dan secara berkala, misalnya setiap hari, dengan format data yang sudah disepakati bersama. Servis yang digunakan sudah tertentu. Hal ini memudahkan pertukaran data untuk dua *entity* yang menggunakan standar yang sama.
3. Salah satu pelaku dapat melakukan inisiatif untuk mengirim data, tidak harus menunggu *partner* nya.
4. Model yang umum digunakan adalah *peer-to peer*, dimana *processing intelligence* dapat di distribusikan di kedua pelaku bisnis.

Business to Consumer E-Commerce memiliki karakteristik antara lain :

1. Terbuka untuk umum, dimana informasi disebar ke umum.

2. Servis yang diberikan bersifat umum dengan mekanisme yang dapat digunakan oleh khalayak ramai. Sebagai contoh, karena *system web* sudah umum digunakan maka servis diberikan dengan menggunakan basis *web*.
3. Servis diberikan berdasarkan permohonan. Konsumen melakukan inisiatif dan produsen harus siap memberikan *respon* sesuai dengan permohonan.
4. Pendekatan *client / server* sering digunakan dimana diambil asumsi *client (consumer)* menggunakan sistem yang minimal (berbasis *web*) dan *processing (business procedure)* diletakkan disisi server. Transaksi yang dilakukan didasarkan pada beberapa jenis yaitu :
 1. *Business-to-business (B2B)* yang biasanya diterapkan pada transaksi bisnis, organisasi nirlaba atau pemerintah.
 2. *Business-to-consumer (B2C)* berupa transaksi *e-commerce* dimana pembelinya adalah individu.
 3. *Consumer-to-consumer (C2C)* disini konsumen menjual secara langsung ke orang lain sebagai konsumen individu melalui periklanan elektronik atau *auction site* (lewat agen).
 4. *Consumer-to-business (C2B)* Dalam kategori ini individu menjual barang jasa ke perusahaan.^[6]

2.3 World Wide Web (WWW)

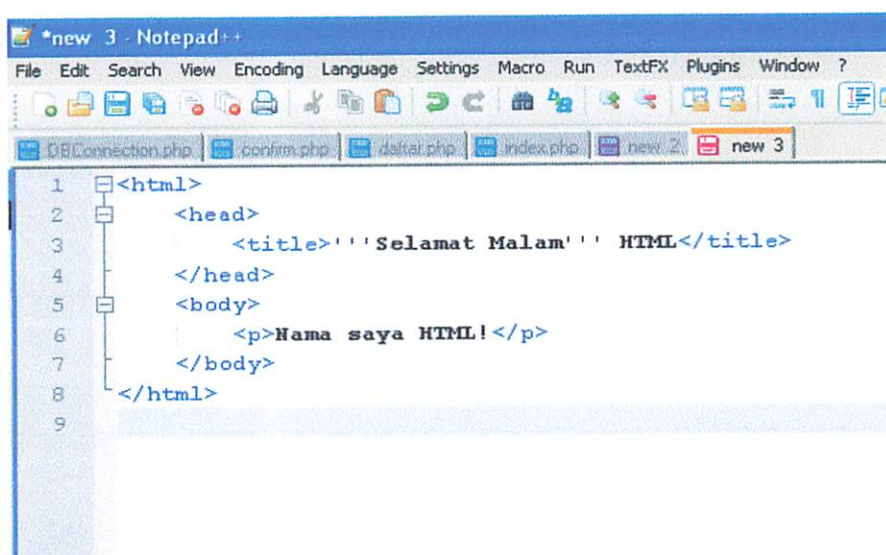
Sebuah situs *web* adalah sebutan bagi sekelompok halaman *web (web page)*, yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama *domain (domain name)* atau *subdomain* di *World Wide Web (WWW)* di Internet. WWW terdiri dari seluruh situs *web* yang tersedia kepada publik. Halaman-halaman sebuah situs *web* diakses dari sebuah URL yang menjadi "akar" (*root*), yang disebut *homepage* (halaman induk; sering diterjemahkan menjadi "beranda", "halaman muka"), dan biasanya disimpan dalam *server* yang sama. Tidak semua situs *web* dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs *web* memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surat elektronik (*e-mail*), dan lain-lain.

Terminologi *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada didalam *World Wide Web* (WWW) di Internet. Sebuah *web page* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari *website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.^[5]

2.4 Hypertext Markup Language (HTML)

HTML merupakan singkatan dari *hypertext markup language*, yang merupakan program penulisan informasi pada sebuah *homepage*. Penulisan HTML dapat dilakukan menggunakan alat bantu seperti *Notepad* yang terdapat pada *Windows* atau *Simple Textmachintosh*. Selain itu juga dapat digunakan editor HTML seperti *Macromedia Dreamweaver* dan *Microsoft Frontpage* yang dapat memudahkan dalam menulis HTML dan memungkinkan dokumen HTML yang dibuat dapat diakses oleh berbagai jenis *Browser*. HTML berupa kode-kode *tag* yang memberikan instruksi pada *Web Browser* untuk memberikan tampilan sesuai yang diinginkan.^[5]

Contoh dokumen HTML sederhana



```

1  <html>
2  <head>
3      <title>' ' Selamat Malam' ' HTML</title>
4  </head>
5  <body>
6      <p>Nama saya HTML!</p>
7  </body>
8  </html>
9

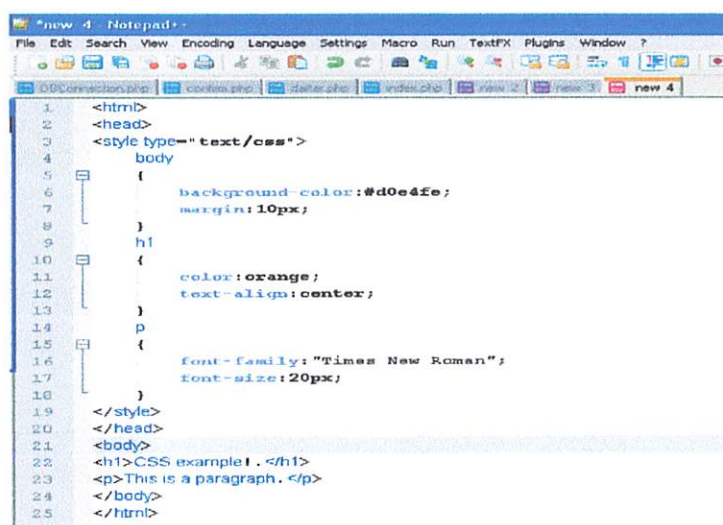
```

Gambar 2.1 Contoh Program HTML

2.5 Cascading Style Sheet (CSS)

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan salah satu bahasa pemrograman *web* untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran *border*, warna *border*, warna *hyperlink*, warna *mouse over*, spasi antar paragraf, spasi antar teks, *margin* kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.^[5]

Contoh Program CSS



```

1  <html>
2  <head>
3  <style type="text/css">
4  body
5  {
6      background-color:#d0e4fe;
7      margin:10px;
8  }
9  h1
10 {
11     color:orange;
12     text-align:center;
13 }
14 p
15 {
16     font-family:"Times New Roman";
17     font-size:20px;
18 }
19 </style>
20 </head>
21 <body>
22 <h1>CSS example1.</h1>
23 <p>This is a paragraph.</p>
24 </body>
25 </html>

```

Gambar 2.2 Contoh Program CSS

2.6 Personal Home Page (PHP)

Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (Situs *Personal*). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama FI (*Form Interpreted*), yang wujudnya berupa sekumpulan *script* yang digunakan untuk mengolah data form dari *web*. Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI. Dengan perilis kode sumber ini menjadi *open source*, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini *interpreter* PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan.

Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang *interpreter* PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis *interpreter* baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0 dan singkatan PHP dirubah menjadi akronim berulang PHP: *Hypertext Preprocessing*.

Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis *interpreter* PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi *web* kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari *interpreter* PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.

Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman lain.

- Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
- *Web Server* yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana – mana dari mulai *Apache*, *IIS*, *Lighttpd*, hingga *Xitami* dengan konfigurasi yang relatif mudah.
- Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis – milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
- Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.

PHP mengenal beberapa tipe data. Tipe data tersebut merupakan sebuah variabel yang dapat ditentukan secara otomatis oleh PHP yang bergantung pada operasi yang sedang dilakukan menggunakan variabel tersebut. Tipe data dalam PHP antara lain:

1. *Integer*

Integer merupakan sebuah bilangan yang memiliki lebar dari -2,147,483,648 sampai dengan +2,147,483,648 dalam sebuah komputer 32-bit, lebar ini sama dengan lebar yang dimiliki oleh panjang data dalam bahasa C. PHP mengizinkan penulisan *Integer* dalam tiga cara *decimal*, *oktal* maupun *heksadecimal*.

2. *Floating Point*

Floating point mencerminkan sebuah bilangan *numeric* dengan desimal digit, dalam bahasa C sama dengan *double*.

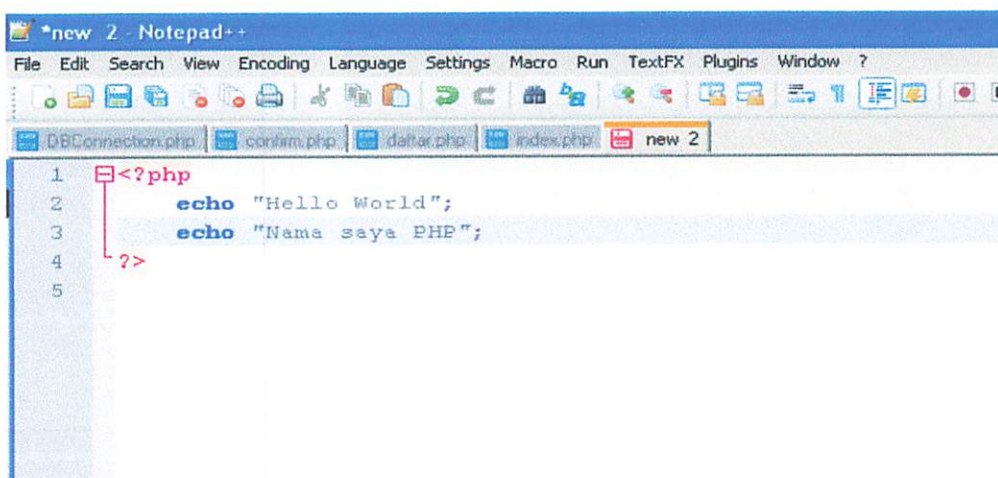
3. *String*

String merupakan kumpulan dari karakter. Dalam PHP, karakter sama dengan *byte* dimana terdapat 256 karakter.

4. *Array*

Array merupakan tipe data terstruktur yang berguna untuk menyimpan sejumlah data yang bertipe sama. Bagian yang menyusun *array* disebut *elemen array*, yang masing-masing *elemen* dapat diakses tersendiri melalui *index array*.^[5]

Contoh program menggunakan PHP



```

1  <?php
2      echo "Hello World";
3      echo "Nama saya PHP";
4  ?>
5

```

Gambar 2.3 Contoh Program PHP

2.7 MySQL

MySQL adalah sebuah aplikasi *Relational Database Management Server* (RDBMS) bersifat *open source* yang memungkinkan data diakses dengan cepat oleh banyak pemakai secara bersamaan dan juga memungkinkan pembatasan akses pemakai berdasarkan *privilege* (hak akses) yang diberikan. *MySQL* menggunakan bahasa SQL (*Structured Query Language*) yang merupakan bahasa standar pemrograman *database*.^[2] Perintah-perintah *MySQL* sebagai berikut:

1. *Create database*, digunakan untuk membuat *database* pada *database server*. Contoh:

```
Create database database_name
```

Database_name adalah nama database yang akan dibuat.

2. *Use database*, digunakan untuk menunjuk *database* yang akan digunakan. Contoh :

```
Use database_name
```

Database_name adalah nama database yang akan digunakan.

3. *Create table*, digunakan untuk membuat tabel pada *database* yang digunakan. Contoh:

```
Create table table_name
```

```
( Column1 column_type column_attributes,
```

```
Column2 column_type column_attributes,
```

```
Primary_key (column_name));
```

4. *Insert*, digunakan untuk menambahkan *record* pada tabel. Contoh :

```
Insert into table_name(column1, column2,..) values (value1,value2,..)
```

5. *Update*, digunakan untuk mengubah *record* yang sudah ada pada tabel.

Contoh:

```
Update table_name set column1=value1, column2=value2 where  
column=value
```

6. *Drop table*, digunakan untuk menghapus tabel. Contoh:

```
Drop table table_name
```

7. *Show tables*, digunakan untuk menampilkan tabel-tabel yang telah dibuat dalam *database* yang aktif. Contoh :

```
Show tables
```

8. *Show field*, digunakan untuk menampilkan seluruh *field* dalam suatu tabel. Contoh:

Show field from table_name

9. *Alter table*, digunakan untuk menambah, merubah, dan menghapus *field* dalam suatu tabel. Contoh :

a. Untuk menambahkan

Alter table_name add column column1 column_type
column_attributes

b. Untuk mengubah

Alter table_name change column1 column2
column_type column_attributes

c. Untuk menghapus

Alter table table_name drop column column1

2.8 Database

Database adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, terdapat pada simpanan luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya.

Jadi *database* adalah kumpulan dari data yang terintegrasi satu sama lain dan apabila akan disimpan maka diletakkan pada media penyimpanan tertentu serta untuk mengambil dan memanipulasinya diperlukan prosedur yaitu dalam bentuk program yang berfungsi sebagai perintah.

Database yang dibentuk diharapkan memiliki sifat-sifat antara lain :

1. Efisien dan efektif dalam pengorganisasiannya, artinya untuk menambah, menyisipkan, atau menghapus data dapat dilakukan dengan mudah dan sederhana.
2. Bebas redundansi, meskipun pada batas-batas tertentu yang dapat ditolerir, redundansi juga diperbolehkan, misalnya untuk mengurangi kompleksitas dan penulisan program.
3. Fleksibel, artinya *database* dapat diakses dengan mudah, dinamis dan tidak bergantung sepenuhnya pada aplikasi-aplikasi tertentu.

4. Sistem *database* yang dapat diakses secara bersama dalam lingkungan jaringan sehingga mendukung penggunaan bersama dalam distribusi data.^[2]

2.9 Domain

Domain adalah sebuah nama yang digunakan untuk mempermudah pengguna mengakses informasi pada *server* komputer yang ada di jaringan internet. Untuk mengakses informasi yang ada pada *server* komputer digunakan alamat *IP Address* yang berupa sederetan angka panjang. Oleh karena itu digunakan *domain* untuk mempermudah pengguna untuk mengakses informasi yang ada pada *server* komputer dan mempermudah pengguna untuk mengingatnya. *Server domain* disebut juga DNS yang menyimpan nama *domain* yang ada. Sistem *database* yang digunakan DNS adalah sistem hirarki. Sistem ini dipilih karena sistem ini cocok digunakan untuk sistem terdistribusi, konsisten untuk setiap *host*, dan *updateable*. Sistem ini digambarkan sebagai sebuah *tree* yang memiliki beberapa cabang. Cabang-cabang ini mewakili *domain*, dan dapat berupa *host*, *subdomain*, ataupun *top level domain*.

Sebagai contoh: www.jefryrozian.com dengan alamat IP Address: 192.96.145.109. www.jefryrozian.com di atas merupakan nama *domain*. Jadi untuk mengakses *website* maka cukup mengetikkan www.jefryrozian.com atau renidwi.com pada *address bar web browser*.

1. Top Level Domain (TLD)

TLD merupakan sebuah *extension* atau akhiran dari suatu nama *domain*. Ada 2 kelompok utama dalam TLD, yakni *country code top-level domains (ccTLD)* dan *generic top-level domains (gTLD)*. *Country code top-level domains (ccTLD)* merupakan sebuah *level domain* tertinggi yang didasarkan pada kode negara seperti .id, .us, .ca, .ru. Sedangkan *generic top-level domains (gTLD)* merupakan sebuah *level domain* tertinggi yang digunakan secara umum seperti .com, .mil, .net, .gov, .edu, .asia, .info, .org.

Contoh dari *code top-level domains (ccTLD)* :

1. .ID digunakan untuk *website* di Negara Indonesia.
2. .JP digunakan untuk *website* di Negara Jepang.

3. .ES digunakan untuk *website* di Negara Spanyol.

Contoh dari *code top-level domains (ccTLD)* untuk Negara Indonesia:

1. .AC.ID digunakan untuk *website* perguruan tinggi, institut dan sejenisnya.
2. .WEB.ID digunakan untuk *website* pribadi atau komunitas.
3. .CO.ID digunakan untuk *website* komersial, badan usaha dan sejenisnya.
4. .NET.ID digunakan untuk *website* penyedia jasa telekomunikasi yang berlisensi.
5. .GO.ID digunakan untuk *website* institusi pemerintah dan sejenisnya.
6. .SCH.ID digunakan untuk *website* sekolah.
7. .MIL.ID digunakan untuk *website* instansi militer.
8. .OR.ID digunakan untuk *website* organisasi.

Contoh dari *generic top-level domains (gTLD)*:

1. .COM digunakan untuk *website* komersial.
2. .GOV digunakan untuk *website* institusi pemerintah dan sejenisnya.
3. .ORG digunakan untuk *website* organisasi.
4. .INFO digunakan untuk *website* informasi.
5. .BIZ digunakan untuk *website* bisnis.
6. .NET digunakan untuk *website* jaringan.

2. *Second Level Domain (SLD)*

Second Level Domain merupakan nama *domain* yang ada di sebelah kiri TLD. Contohnya: deddyrudhistiar.com, kata deddyrudhistiar merupakan *Second Level Domain (SLD)*, sedangkan .com merupakan *Top Level Domain (TLD)*.

3. *Lower Level Domain (LLD)*

Lower Level Domain merupakan nama *domain* yang ada di sebelah kiri SLD. *Lower Level Domain* dapat dibagi lagi menjadi *Third Level Domain*, *Fourth Level Domain*, *Fifth Level Domain*, dan seterusnya. Contohnya:

jefry.rozian.com, kata skripsi merupakan *Lower Level Domain* (LLD). *Lower Level Domain* sering juga disebut sebagai *sub domain* atau bagian dari domain yang di bagi-bagi lagi sesuai dengan kebutuhan dari pemilik domain.^[5]

2.10 *Hosting*

Hosting merupakan sebuah *space* atau ruang yang digunakan untuk menyimpan file-file yang ada hubungannya dengan *website*, seperti file HTML, file PHP, file musik, file video, ataupun gambar. *Hosting* dapat juga diibaratkan sebagai *Flash disk* atau *Hard disk*, dimana alat tersebut berfungsi sebagai media penyimpan semua file dan data yang ada di komputer. Untuk menghubungkan *domain* dan *hosting* agar dapat bekerja optimal harus mensinkronkan *name server* yang ada pada *hosting* ke *domain manager*. Contoh *name server* adalah ns1.hostmurah.com dan ns2.hostmurah.com.

Selain kita mengetahui apa itu *hosting*, kita juga perlu tahu jenis-jenis *hosting* yang ada di dunia, Jenis *hosting* berdasarkan biaya :

1. *Free hosting* adalah *hosting* yang disediakan secara gratis.
2. *Trial hosting* adalah *hosting* yang diberikan kepada calon pelanggan untuk ujicoba kehandalan dan fasilitas *hosting*. Biasanya *trial hosting* diberikan 30-60 hari saja.
3. *Paid Hosting* adalah *hosting* yang mengharuskan membayar biaya sewa. *Hosting* jenis ini paling banyak digunakan. Tidak lain karena pelayanan dan kualitasnya yang baik.

Jenis *hosting* berdasarkan *user/client* :

1. *Shared hosting* yaitu *hosting/server* yang digunakan secara bersama-sama (berbagi) oleh banyak pelanggan. *Hosting* jenis ini paling banyak dipilih karena harganya jauh lebih murah.
2. *Virtual Privat Server (VPS)* atau *dedicated server* adalah *server hosting* yang digunakan secara pribadi (*private*). Pelanggan VPS mempunyai akses penuh terhadap VPS tidak seperti *shared* yang terbatas pada *level user*. Kapasitas *hosting*, *processor*, *bandwith* dan *memory* pun dipakai secara pribadi.^[5]

2.11 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan atau mendapatkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi.

2.12 Desain Sistem

Desain sistem adalah suatu langkah awal pembuatan sistem yang berisi penjelasan-penjelasan mengenai beberapa hal yang akan dilakukan pada saat pembuatan sistem sampai dengan sistem tersebut siap diaplikasikan.

2.12.1 Context Diagram

Context Diagram merupakan pola penggambaran yang berfungsi untuk memperlihatkan interaksi sistem informasi tersebut dengan lingkungannya dimana sistem tersebut ditempatkan. *Context Diagram* menyoroti sejumlah karakteristik penting sistem yaitu :

1. Kelompok pemakai, organisasi atau sistem lain dimana sistem kita melakukan komunikasi yang disebut juga sebagai *terminator*.
2. Data masuk, data yang diterima sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.
3. Data keluar, data yang dihasilkan sistem kita dan diberikan ke dunia luar.
4. Penyimpanan data yang digunakan secara bersama antara sistem kita dengan terminator. Data ini dapat dibuat oleh sistem dan digunakan oleh lingkungan atau sebaliknya, dibuat oleh lingkungan dan digunakan oleh sistem kita. Hal ini berarti pembuatan simbol *data store* dalam *context diagram* dibenarkan, dengan syarat simbol tersebut merupakan bagian dari dunia luar sistem.

5. Batasan dari sistem kita dan lingkungan (*rest of the world*) *context diagram* dimulai penggambarannya dengan *terminator*, aliran data, aliran kontrol, penyimpanan dan proses tunggal yang menggambarkan keseluruhan sistem. Komponen yang terdapat dalam *context diagram* yaitu :

a. Sistem

Komponen ini digambarkan dalam bentuk satu lingkaran dan diberi nama yang mewakili sistem secara keseluruhan.

b. *Terminator*

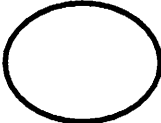

Komponen ini digambarkan dalam bentuk persegi panjang dan berkomunikasi langsung dengan sistem melalui aliran data dan tidak boleh ada komunikasi langsung antar *terminator*.


c. Aliran

Aliran dalam *context diagram* memodelkan masukan ke sistem dan keluaran dari sistem. Aliran data hanya digambarkan jika diperlukan untuk mendeteksi kejadian dalam lingkungan dimana sistem harus memberikan respon atau membutuhkan data untuk menghasilkan respon, aliran data juga dibutuhkan untuk menggambarkan transportasi antara sistem dan *terminator*. Aliran digambarkan menggunakan anak panah menuju ke sistem atau dari sistem.

Dalam Tabel 2.1 menunjukkan beberapa simbol dalam merancang *Context Diagram*.

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Context Diagram*

Simbol	Uraian
	Gambar lingkaran menunjukkan proses dari sistem pada <i>Context Diagram</i>
	Gambar anak panah menunjukkan konektor atau penghubung antar antitas dan aliran data

	<p>Gambar kotak persegi menunjukkan entitas pada <i>Context Diagram</i></p>
---	---



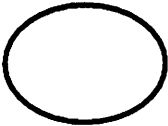

(Sumber : PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 1998)

2.12.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram adalah suatu gambaran yang menjelaskan bagaimana menggambarkan atau membuat model komponen sistem.

DFD digambarkan menggunakan empat simbol dasar yang menunjukkan proses, aliran data, penyimpanan data, dan entitas asal sumber dan tujuan data. Untuk menggambarkan DFD setiap perancang sistem menggunakan simbol-simbol. Simbol yang digunakan menggambarkan sebuah DFD dapat dilihat dalam Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*



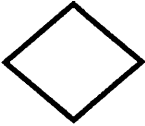
Simbol	Keterangan
	Merepresentasikan sumber data (<i>entity</i>).
	Merepresentasikan aliran data.
	Merepresentasikan transformasi proses aliran data (<i>sistem</i>).
	Merepresentasikan tempat untuk menyimpan data (<i>file</i>).

(Sumber : PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 1998)

2.13 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan ERD menggunakan sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data. Simbol *Entity Relationship Diagram* dapat dilihat dalam Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram*

Nama	Simbol	Keterangan
Entity		Suatu obyek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai <i>Entity</i> dapat berupa orang, tempat, kejadian atau konsep yang informasinya direkam
Atribut		Data elemen/data <i>item</i> , data <i>field</i> yang menggambarkan suatu <i>entity</i> . Atribut dibagi menjadi dua yaitu : 1. <i>Simple attribute</i> . 2. <i>Composite attribute</i> .
Relationship		Menggambarkan hubungan antara dua atau lebih <i>entity</i>

(Sumber : PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 1998)

Bila data dinormalkan dan informasi dipindah dari satu tabel ke tabel yang lain harus ada cara menghubungkan kedua tabel tersebut. Hubungan tersebut terbentuk dengan menggunakan kunci data yang bersifat unik. Dalam hubungan antar tabel dikenal ada dua kunci penghubung, yaitu :

1. *Primary Key*

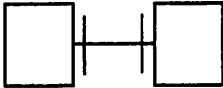
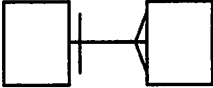

Satu *field* atau satu set atribut yang mengidentifikasi secara unik suatu kejadian yang spesifik pada *entity*.

2. Foreign Key

Satu *field* atau satu set atribut yang melengkapi suatu hubungan yang menunjukkan ke entity induknya. Kunci tamu berada pada *entity* anak.

Relationship terjadi dengan menggunakan *foreign key* dengan *entity* yang lain. Hubungan antar *entity* ini dapat dibedakan menjadi 3 sebagaimana dapat dilihat dalam Tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol-simbol Hubungan Antar *Entity*

Relasi	Simbol	Keterangan
Relasi <i>one to one</i>		Satu <i>record</i> pada <i>entity</i> pertama berhubungan dengan satu <i>record</i> pada <i>entity</i> kedua atau sebaliknya
Relasi <i>one to many</i>		Satu <i>record</i> pada <i>entity</i> pertama berhubungan dengan banyak <i>record</i> pada <i>entity</i> kedua atau sebaliknya.
Relasi <i>many to many</i>		Lebih dari satu <i>record</i> pada <i>entity</i> pertama berhubungan dengan lebih dari satu <i>record</i> pada <i>entity</i> kedua atau sebaliknya

(Sumber : PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 1998)

2.14 Information Oriented Flow Chart (IOFC)

Information Oriented Flow Chart adalah diagram yang terdiri atas kolom-kolom (untuk melacak aliran data). IOFC mengidentifikasi data input dan menggambarkan aliran data selanjutnya sampai didapat informasi sebagai *output*. Hal ini dilakukan dengan cara menjelaskan secara spesifik kegiatan yang sedang dilakukan. IOFC tidak menjelaskan sebuah proses operasi, oleh karena itu simbol untuk dokumen lebih diutamakan dalam penggunaan IOFC. Untuk memudahkan




dalam pembuatan IOFC atau untuk memudahkan pembacaannya maka ada beberapa cara sebagai berikut :




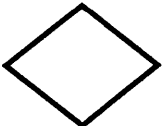


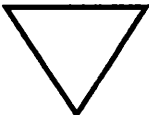
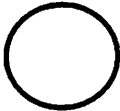
1. Gunakan simbol yang sederhana.
2. Pertahankan tingkat keterperincian pada diagram-diagram.
3. Perhatikan penggunaan hirarki diagram, sebuah diagram berada pada tingkat tinggi dan tingkat keterperincian yang berturut-turut diperlihatkan didalam diagram-diagram yang memperluas simbol-simbol kedalam diagram-diagram tingkat lebih tinggi.
4. Lambangkan diagram agar sesuai dengan pembaca.
5. Buat *stramdart* atau gunakan yang terorganisasi.

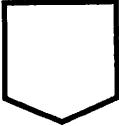
Adapun tujuan dari penggunaan IOFC adalah :

1. Memperlihatkan seluruh *input*, *file* utama dan *output* dari sistem
2. Untuk prosedur manual terutama dalam sistem pengolahan transaksi karena sebagian besar dokumen adalah salah satu bagian aliran sistem. Prosedur manual tersebut memperlihatkan asal-usul, pengolahan dan tujuan akhir beberapa dokumen tersebut. Simbol IOFC dapat dilihat dalam Tabel 2.5.

Tabel 2.5 Simbol-simbol Informasi *Oriented Flow Chart*

Simbol	Keterangan
	<i>Line/Flow</i> Digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan yang lain dan untuk menggambarkan aliran data.
	<i>Disk</i> Simbol untuk menyatakan <i>input</i> berasal dari disk atau <i>output</i> disimpan ke disk
	<i>Punched Card</i> Simbol yang menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kertas

	<p><i>Manual Input/Keyboard</i></p> <p>Simbol untuk pemasukan data secara manual melalui <i>keyboard</i></p>
	<p><i>Display</i></p> <p>Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu <i>layer, plotter, printer</i> dan lain sebagainya</p>
	<p><i>Manual Proses</i></p> <p>Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan dengan komputer</p>
	<p><i>Decision</i></p> <p>Simbol untuk kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban/aksi</p>
	<p><i>Magnetic Tape</i></p> <p>Simbol yang menyatakan input berasal dari pita magnetik atau <i>output</i> ditulis ke kartu</p>
	<p><i>Document</i></p> <p>Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau di cetak ke kertas</p>
	<p><i>Off Line Storage</i></p> <p>Simbol untuk menunjukkan bahwa data didalam simbol ini akan disimpan</p>
	<p><i>Connector</i></p> <p>Simbol untuk keluar/masuk prosedur atau proses dalam lembar yang sama</p>

	<p><i>Off Line Connector</i></p> <p>Simbol untuk keluar/masuk prosedur atau proses dalam lembar yang lain</p>
---	---

(Sumber : Jeffry L. Whitten, *Metode Desain dan Analisis Sistem*, 2004)

2.15 *Eclipse PDT (PHP Development Tools)*

Eclipse PDT adalah komunitas *open source* yang bertujuan menghasilkan *platform* pemrograman terbuka.

Eclipse merupakan *software* yang digunakan oleh *web designer* maupun *web programmer* dalam mengembangkan suatu situs *web*. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas, dan kemampuan *Eclipse* yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektifitas dalam desain maupun membangun suatu situs *web*.

2.16 *Paypal*

Paypal adalah salah satu alat pembayaran (*payment procesors*) menggunakan internet yang terbanyak digunakan didunia dan teraman. Pengguna internet dapat membeli barang di *ebay*, lisensi *software original*, keanggotaan situs, urusan bisnis, mengirim uang ke pengguna *Paypal* lain di seluruh dunia dan banyak fungsi lainnya dengan mudah dan otomatis menggunakan internet, *Paypal* mengatasi kekurangan dalam pengiriman uang tradisional seperti Cek atau *Money order* yang prosesnya dapat memakan waktu yang sangat lama.^[7]

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem pada *website* penjualan souvenir meliputi analisa perancangan sistem dan analisa kebutuhan sistem, *flowchart* serta DFD.

3.1.1 Analisa Perancangan Sistem

Sistem yang dibangun dalam aplikasi ini adalah sebuah *website* penjualan souvenir yang memungkinkan *user* untuk berkomunikasi dan berbagi pengetahuan serta informasi tentang barang hasil kerajinan. Setiap anggota dapat melakukan aktifitas sesuai dengan fitur yang sudah disediakan didalam *website* ini.

Gambaran umum dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berbentuk situs penjualan barang kerajinan menggunakan bahasa *server scripting* PHP dan *database Mysql* sebagai media penyimpanan data.
2. Dalam aplikasi ini pengguna pertama-tama harus mendaftar sebagai member dari website ini, Setelah itu pengguna melakukan *login* untuk dapat langsung mengakses halaman utama *member*, Pengguna dapat berinteraksi dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia pada *website* ini.
3. Pengguna dalam aplikasi ini dibagi menjadi dua yaitu *Member* dan *Administrator*. *Member* adalah pengguna yang telah mendaftar ke situs penjualan barang kerajinan, sedangkan pada *Administrator* adalah seseorang yang bertugas mengatur dan mempunyai hak penuh pada *website* ini.
4. Fitur dalam aplikasi ini adalah fitur *Administrator*, Produk, Transaksi Penjualan, *Upload Photo*, info penjualan barang hasil kerajinan.

3.1.2 Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Terdapat dua spesifikasi kebutuhan yaitu kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras.

3.1.2.1 Analisa Perangkat Lunak (*Software*)

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi, adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi *Windows 7*
Alasan menggunakan *Windows 7*, karena penulis lebih terbiasa menggunakan sistem operasi pada *windows*.
2. XAMPP 1.7.3
Alasan menggunakan XAMPP sebagai aplikasi *web server local* dikarenakan aplikasi XAMPP sudah membuat satu paket penginstallan *Apache*, PHP dan MySQL (hanya untuk *database*) dan salah satu alasan penulis menggunakan XAMPP karena aplikasi tersebut bersifat *open source*.
3. *Database Server MySQL 4.0*
Database yang digunakan adalah *database MySQL*.
4. *Script Server PHP*
Alasan menggunakan *script server PHP* dikarenakan *script* bahasa yang dapat ditempatkan dalam *server* guna membangun *website* agar kelihatan dinamis.
5. *Design Interpress Eclipse PDT 3.6*
Alasan menggunakan *Eclipse PDT* dikarenakan *tools* yang tersedia pada aplikasi tersebut dapat digunakan dengan sangat mudah dan tidak memerlukan waktu yang lama.
6. *Apache 2.2*
Alasan penulis menggunakan *web server Apache* dikarenakan *server web* yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (*Unix*, *BSD*, *Linux*, *Microsoft Windows* dan *Novell Netware* serta *platform* lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs *web*.
7. *Web Browser Mozilla Firefox*
Alasan memilih *Mozilla Firefox* dikarenakan penulis lebih terbiasa menggunakan aplikasi ini.

3.1.2.2 Analisa Perangkat Keras (*Hardware*)

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi, adalah sebagai berikut :

1. *Processor Pentium IV*
2. *Memory RAM 512 MB*
3. *Harddisk 40 GB*
4. *VGA, Sound Card, Mouse, Keyboard.*
5. *Monitor 14"*

3.2 Desain Sistem

3.2.1 Blok Diagram *Website* Penjualan

Pada Gambar 3.1 menunjukkan bahwa Blok Diagram *Website* Penjualan yang terdiri dari *user* dan penjual yang dapat mengakses pada *website* Penjualan Barang Kerajinan Berbasis *E-Commerce*.



Gambar 3.1 Blok Diagram *Website* Penjualan

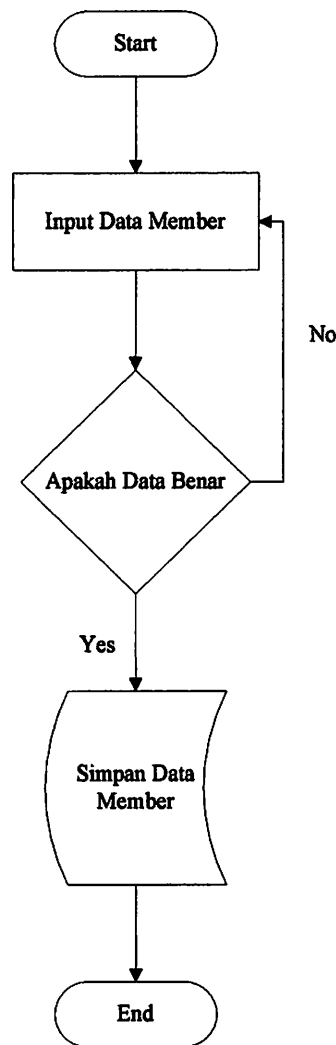
Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa dalam aplikasi *e-commerce* ini terdapat 2 pelaku proses yaitu *user* dan penjual.

3.2.2 *Flowchart*

Flowchart adalah suatu teknik untuk menyusun rencana program. Selain itu *flowchart* adalah untaian simbol gambar (*chart*) yang menunjukkan aliran (*flow*) dari proses terhadap data. Gambar berikut merupakan *flowchart* untuk *website* penjualan barang kerajinan berbasis *e-commerce*.

3.2.2.1 Flowchart Register

Flowchart ini menggambarkan beberapa langkah tentang proses registrasi pada member, *flowchart register* dapat dilihat pada Gambar 3.2 sebagai berikut.

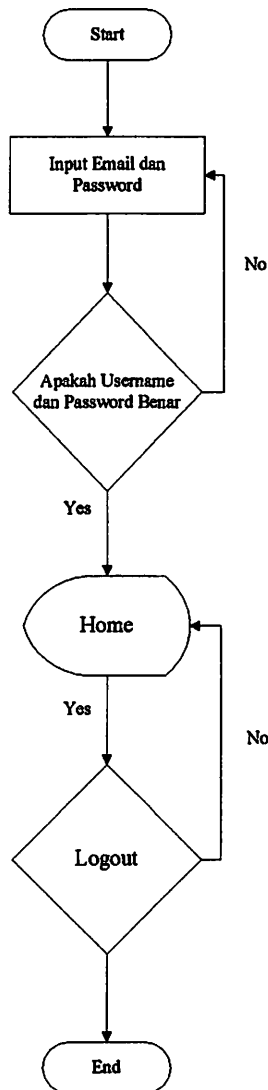


Gambar 3.2 *Flowchart Register*

Dari flowchart diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa proses aliran pada proses registrasi dimulai dari *input* data member, untuk menentukan keadaan *Yes/No* yang menunjukkan berakhirnya kegiatan registrasi member. Pada saat data yang di inputkan sudah benar, maka data tersebut akan disimpan dalam *database*. Jika proses penginputan data tidak benar maka akan kembali pada poses penginputan data kembali dan sampai data tersebut sudah benar.

3.2.2.2 Flowchart Login Member

Flowchart ini menggambarkan beberapa langkah tentang proses *login* pada member, *Flowchart Login Member* dapat dilihat pada Gambar 3.3 sebagai berikut.

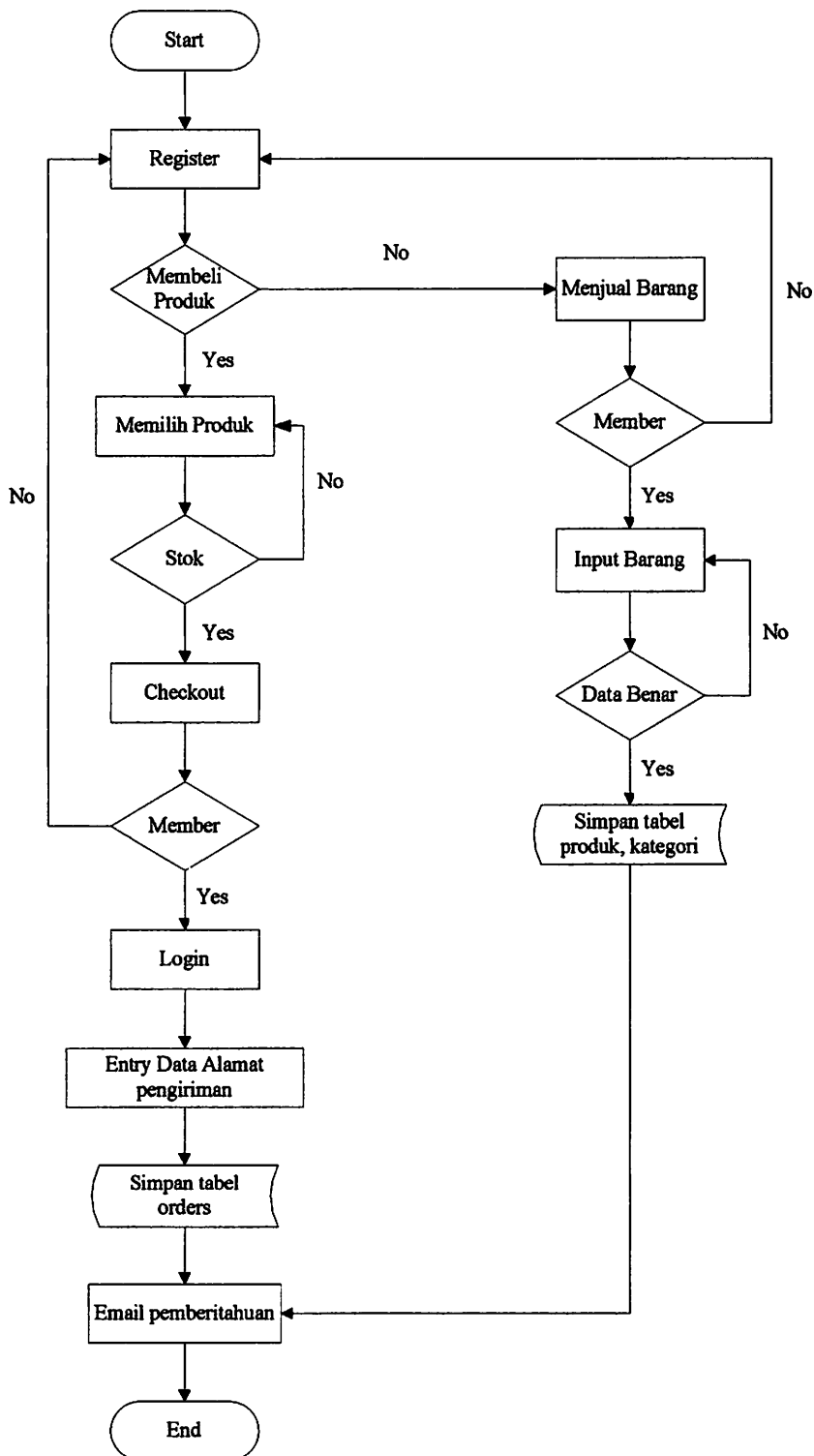


Gambar 3.3 *Flowchart Login Member*

Dari *flowchart* diatas dapat disimpulkan bahwa ada aliran proses pada proses *login* dimulai dari penginputan *email* dan *password*, untuk menentukan keadaan *Yes/No* yang menenunjukkan berakhirnya kegiatan *login* member. Pada saat data inputan *email* dan *password* sudah benar, maka akan menuju tampilan pada menu *Home*. Jika data tersebut tidak benar maka akan dikembalikan pada penginputan *email* dan *password*.

3.2.2.2 Flowchart Penjualan

Flowchart ini menggambarkan beberapa langkah tentang proses penjualan pada member, Flowchart Penjualan dapat dilihat pada Gambar 3.4 sebagai berikut.



Gambar 3.4 Flowchart Penjualan

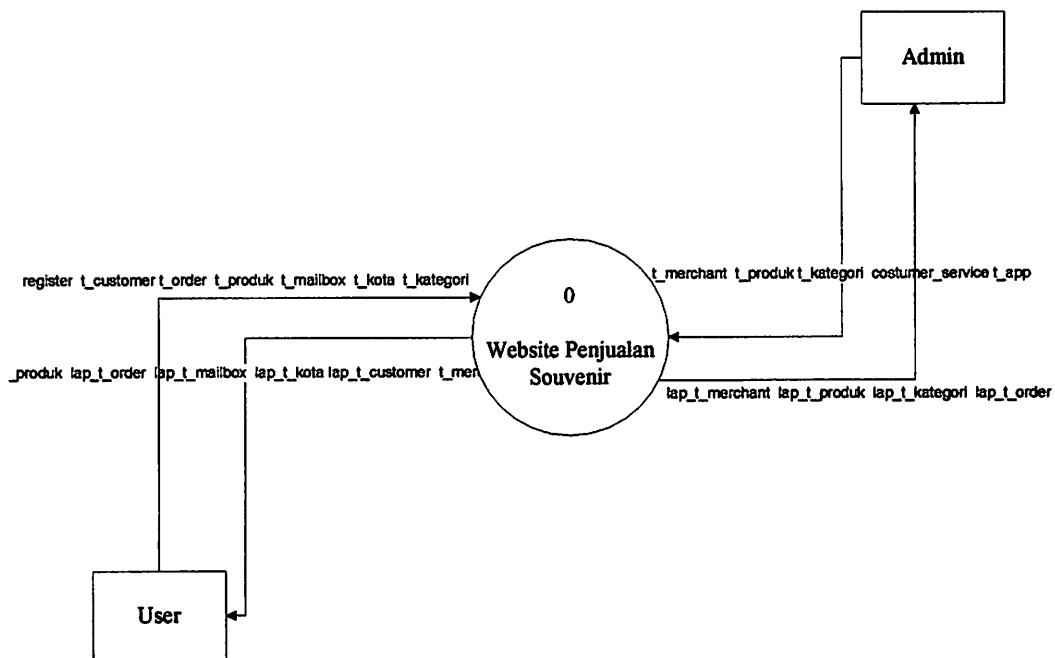
3.2.3 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan DFD ini sering disebut juga dengan nama *Bubble Chart*, *Bubble Diagram*, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi.

3.2.3.1 DFD Level 0

Diagram alir data *level 0* atau yang sering disebut sebagai diagram konteks merupakan diagram sistem yang menggambarkan aliran-aliran data yang masuk dan keluar dari sistem dan yang masuk dan keluar dari entitas.

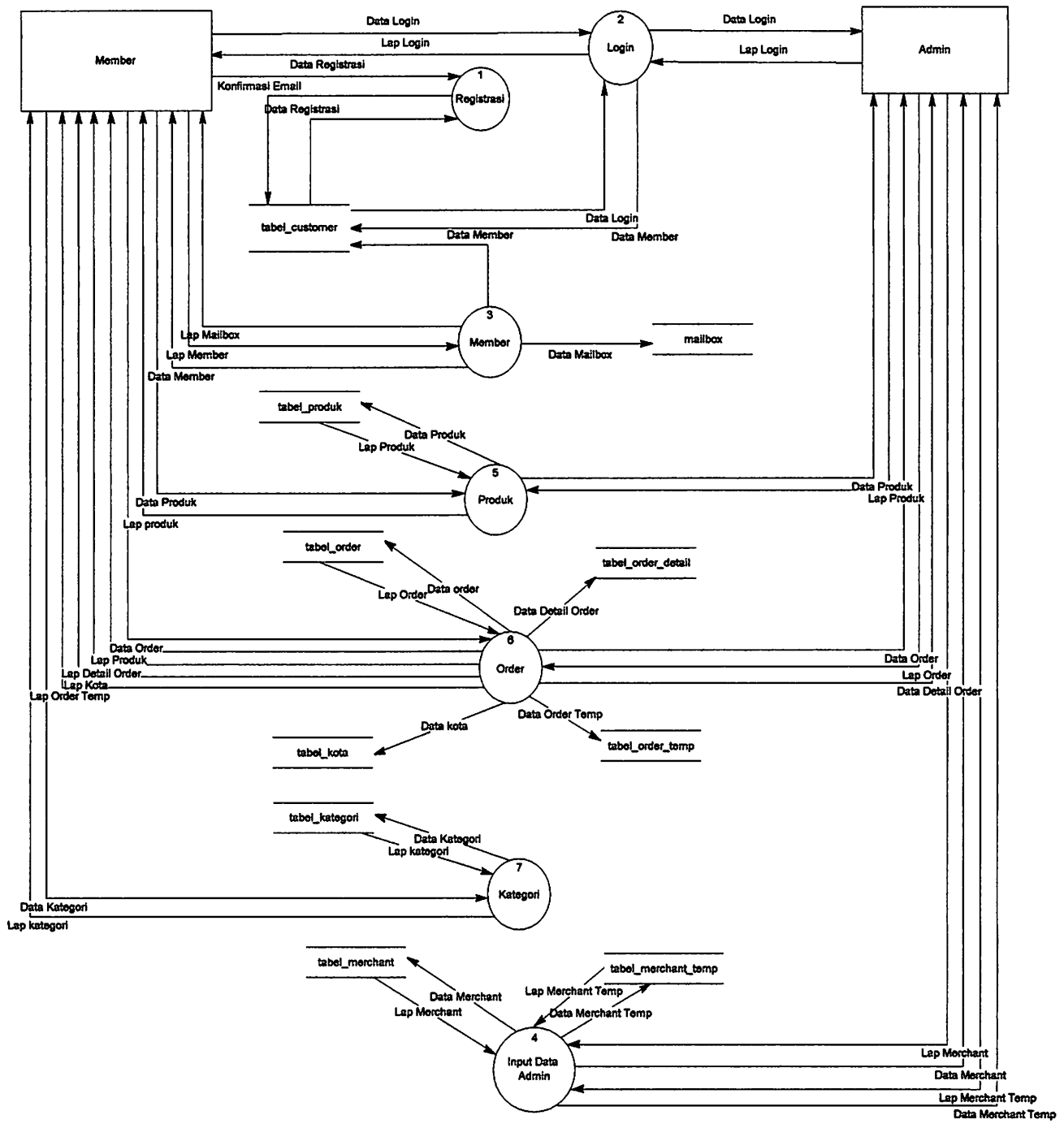
Diagram alir data *level 0* dari sistem penjualan souvenir dapat dilihat pada Gambar 3.5 berikut ini.



Gambar 3.5 DFD *level 0*

3.2.3.2 DFD 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 3.6 berikut ini.



Gambar 3.6 DFD Level 1

3.3 Desain Database

Pada bagian ini terdiri tabel-tabel yang akan dibutuhkan dalam membangun database pada sistem ini.

Tabel 3.1 menunjukkan Tabel *Merchant* yang terdiri dari 13 *field* yaitu *id_merchant*, *username*, *email*, *password*, *alamat*, *no_telp*, *kota*, *id_session*, *nama_merchant*, *photo*, *blokir*, *tgl_daftar*, *level*.

Tabel 3.1 Tabel *Merchant*

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
<i>id_merchant</i>	Integer	11	<i>Primary Key</i>
<i>username</i>	Varchar	40	
<i>email</i>	Varchar	80	
<i>password</i>	Varbinary	32	
<i>alamat</i>	Varchar	150	
<i>kota</i>	Varchar	50	
<i>no_telp</i>	Varchar	20	
<i>id_session</i>	Varbinary	40	
<i>nama_merchant</i>	Varchar	100	
<i>photo</i>	Varchar	200	
<i>blokir</i>	Enum		
<i>tgl_daftar</i>	Date		
<i>level</i>	Enum		

Tabel 3.2 menunjukkan Tabel *Merchant Data* yang terdiri dari 13 *field* yaitu *kode_aktifasi*, *email*, *password*, *username*, *nama_merchant*, *alamat*, *kota*, *no_telp*, *photo*, *id_session*, *blokir*, *tgl_daftar* dan *level*.

Tabel 3.2 Tabel *Merchant Temporary*

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
<i>kode_aktifasi</i>	Varchar	50	<i>Primary Key</i>
<i>email</i>	Varchar	80	
<i>password</i>	Varbinary	32	
<i>username</i>	Varchar	40	

nama_merchant	Varchar	100	
alamat	Varchar	150	
kota	Varchar	50	
no_telp	Varchar	20	
photo	Varchar	200	
id_session	Varbinary	40	
blokir	Enum		
tgl_daftar	Date		
level	Enum		

Tabel 3.3 menunjukkan Tabel Produk yang terdiri dari 11 *field* yaitu *id_produk*, *id_kategori*, *nama_produk*, *deskripsi*, *harga*, *stok*, *berat*, *tgl_masuk*, *diskon*, *dibeli* dan *nama_merchant*.

Tabel 3.3 Tabel Produk

Nama Field	Type Data	Panjang	Keterangan
<i>id_produk</i>	Smallint		<i>Primary Key</i>
<i>kategori_id</i>	Smallint		
<i>nama_produk</i>	Varchar	100	
<i>deskripsi</i>	Tinytext		
<i>harga</i>	Integer	5	
<i>stok</i>	Integer	5	
<i>berat</i>	Decimal	5,2	
<i>tgl_masuk</i>	Date		
<i>diskon</i>	Integer	5	
<i>dibeli</i>	Integer	5	
<i>img_produk</i>	Varchar	200	
<i>nama_merchant</i>	varchar	100	

Tabel 3.4 menunjukkan Tabel *Order* yang terdiri dari 6 *field* yaitu *id_order*, *status_order*, *tgl_order*, *jam_order*, *nama_merchant* dan *id_customer*.

Table 3.4 Tabel *Order*

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_orders	Smalint		<i>Primary Key</i>
status_order	Integer	50	
tgl_order	Date		
jam_order	Time		
nama_merchant	Varchar	100	
customer_id	Smallint		<i>Foreign Key</i>

Tabel 3.5 menunjukkan Tabel *Order Temporary* yang terdiri dari 7 field yaitu id_order_tmp, id_produk, id_session, jumlah, tgl_order_tmp, jam_order_tmp dan stok_tmp,

Tabel 3.5 Tabel *Order Temporary*

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_orders	Smallint		<i>Primary Key</i>
id_produk	Smallint		<i>Foreign Key</i>
id_session	Varchar	100	
jumlah	Integer	5	
tgl_order_tmp	Date		
jam_order_tmp	time		
stok_tmp	Ineteger	5	

Tabel 3.6 menunjukkan Tabel *Order Detail* yang terdiri dari 3 field yaitu id_order, id_produk, jumlah.

Tabel 3.6 Tabel *Order Detail*

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_orders	Smallint		<i>Primary Key</i>
id_produk	Smallint		<i>Foreign key</i>
jumlah	Integer	5	

Tabel 3.7 menunjukkan Tabel *Customer* yang terdiri dari 7 field yaitu id_customer, nama_lengkap, email, password, alamat, telpon dan kota_id.

Tabel 3.7 Tabel *Customer*

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_customer	Smallint		<i>Primary Key</i>
nama_lengkap	Varchar	100	
email	Varchar	80	
password	Varbinary	32	
alamat	Varchar	150	
telpon	Varchar	20	
kota_id	Smallint		

Tabel 3.8 menunjukkan Tabel Kota yang terdiri dari 3 *field* yaitu id_kota, nama_kota dan ongkos_kirim.

Tabel 3.8 Tabel Kota

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_kota	Smallint		<i>Primary Key</i>
nama_kota	Varchar	100	
ongkos_kirim	Integer	10	

Tabel 3.9 menunjukkan Tabel Kategori yang terdiri dari 4 *field* yaitu id_kategori, nama_kategori, deskripsi dan status.

Tabel 3.9 Tabel Kategori

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_kategori	Smallint		<i>Primary Key</i>
nama_kategori	Varchar	100	
deskripsi	Tinytext		
status	Enum		

Tabel 3.10 menunjukkan Tabel *Customer Service* yang terdiri dari 3 *field* yaitu id, nama_petugas dan username.

Tabel 3.10 Tabel *Customer Service*

Nama Field	Type Data	Panjang	Keterangan
id	Smallint		<i>Primary Key</i>
nama	Varchar	100	
username	Varchar	50	

Tabel 3.11 menunjukkan Tabel *Mailbox* yang terdiri dari 6 *field* yaitu id_mail, nama, email, subjek, pesan dan tanggal

Tabel 3.11 Tabel *Mailbox*

Nama Field	Type Data	Panjang	Keterangan
id_mailbox	Smallint		<i>Primary key</i>
nama_pengirim	Varchar	80	
email			
subjek	Varchar	100	
pesan	Tinytext		
tanggal	Date		

Tabel 3.12 menunjukkan Tabel Aplikasi yang terdiri dari 7 *field* yaitu id_app, nama_app, link, publish, status, aktif dan urutan.

Tabel 3.12 Tabel Aplikasi

Nama Field	Type Data	Panjang	Keterangan
id_app	Smallint		<i>Primary key</i>
nama_app	Varchar	50	
link	Varchar	100	
publish	Enum		
status	Enum	100	
aktif	Enum		
urutan	Smallint		

Tabel 3.13 menunjukkan Tabel Informasi *Web* yang terdiri dari 6 *field* yaitu *id_info_web*, *nama_website*, *alamat_website*, *meta_deskripsi*, *meta_keyword* dan *favicon*.

Tabel 3.13 Tabel Informasi *Web*

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
<i>id_info_web</i>	Smallint		<i>Primary key</i>
<i>nama_website</i>	Varchar	100	
<i>alamat_website</i>	Varchar	100	
<i>meta_deskripsi</i>	Varchar	250	
<i>meta_keyword</i>	Varchar	250	
<i>favicon</i>	Varchar	50	

Tabel 3.14 menunjukkan Tabel Katalog yang terdiri dari 5 *field* yaitu *id_katalog*, *nama_merchant*, *judul*, *nama_file* dan *tgl_upload*.

Tabel 3.14 Tabel Katalog

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
<i>id_katalog</i>	Smallint		<i>Primary key</i>
<i>nama_merchant</i>	Varchar	100	
<i>judul</i>	Varchar	100	
<i>nama_file</i>	Varchar	100	
<i>tgl_upload</i>	Date		

Tabel 3.15 menunjukkan Tabel KTP yang terdiri dari 4 *field* yaitu *id_ktp*, *merchant_id*, *img_ktp* dan *tgl_upload*.

Tabel 3.15 Tabel KTP

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
<i>id_ktp</i>	Smallint		<i>Primary key</i>
<i>merchant_id</i>	Smallint		
<i>img_ktp</i>	Varchar	200	
<i>tgl_upload</i>	Date		

Tabel 3.16 menunjukkan Tabel *Option* yang terdiri dari 4 *field* yaitu *id_option*, *nama_option*, *image_option* dan *deskripsi*.

Tabel 3.16 Tabel Option

Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
<i>id_option</i>	Smallint		<i>Primary key</i>
<i>nama_option</i>	Varchar	100	
<i>img_option</i>	Varchar	200	
<i>deskripsi</i>	Text		

3.4 Desain Interface

3.4.1 Desain Halaman Admin Interface

3.4.1.1 Desain Halaman *Login* Admin

Halaman *login* admin merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola *website* penjualan souvenir yang mempunyai kemampuan memblokir, mengedit, maupun menambahkan member baru. Halaman *Login* Admin dapat dilihat pada Gambar 3.8 sebagai berikut.

Store Management System

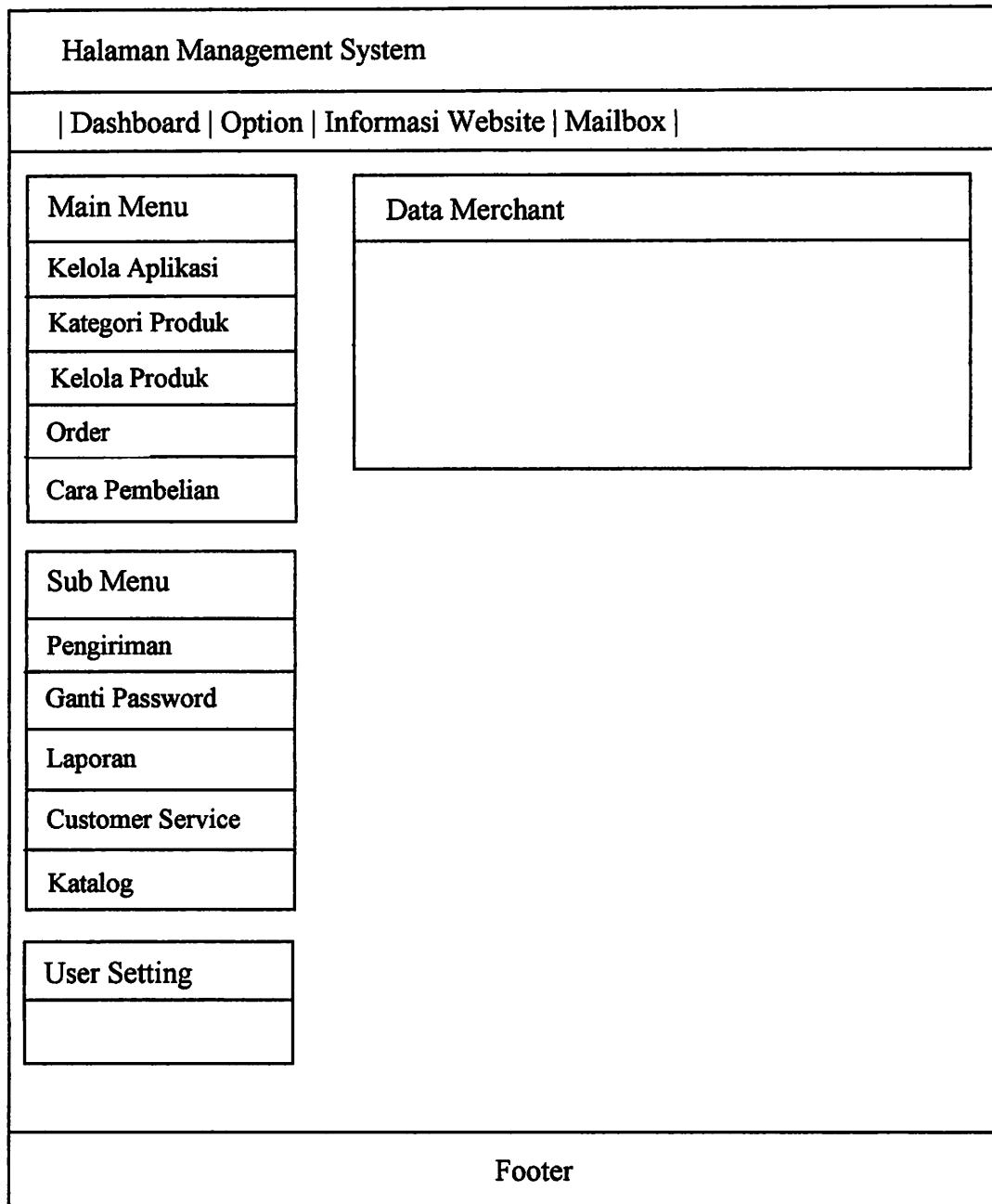
Email :

Password

Gambar 3.8 Desain Tampilan Halaman *Login* Admin

3.4.1.2 Desain Halaman Utama Admin

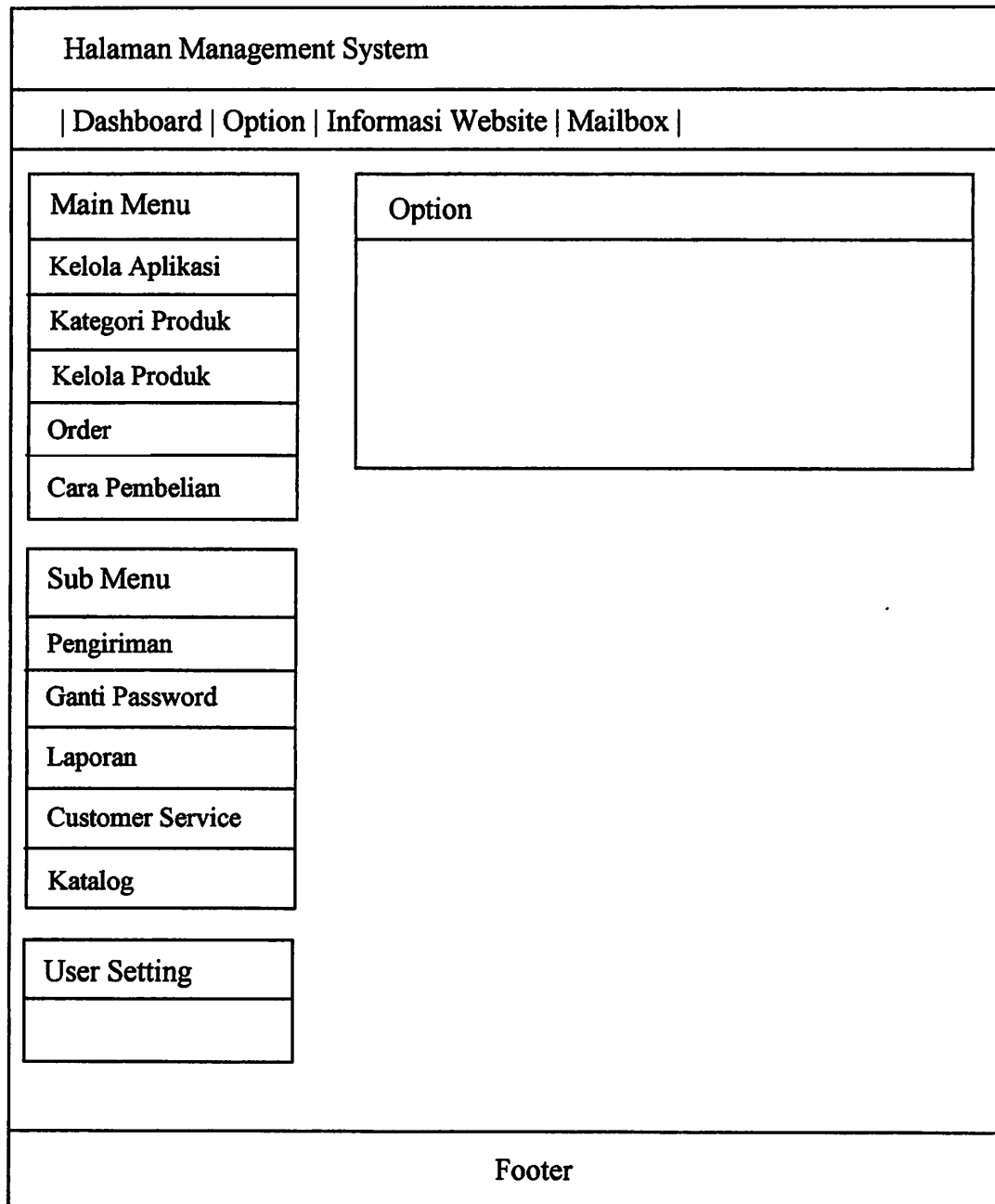
Halaman utama admin merupakan halaman yang disediakan untuk mengelola *website* penjualan, fitur yang terdapat pada halaman utama admin adalah data member, *option*, informasi *website*, *mailbox*, *edit* akun *merchant*, katalog dan *customer service*. Halaman Utama Admin dapat dilihat pada Gambar 3.9 sebagai berikut.



Gambar 3.9 Desain Tampilan Halaman Utama Admin

3.4.1.3 Desain Halaman *Option*

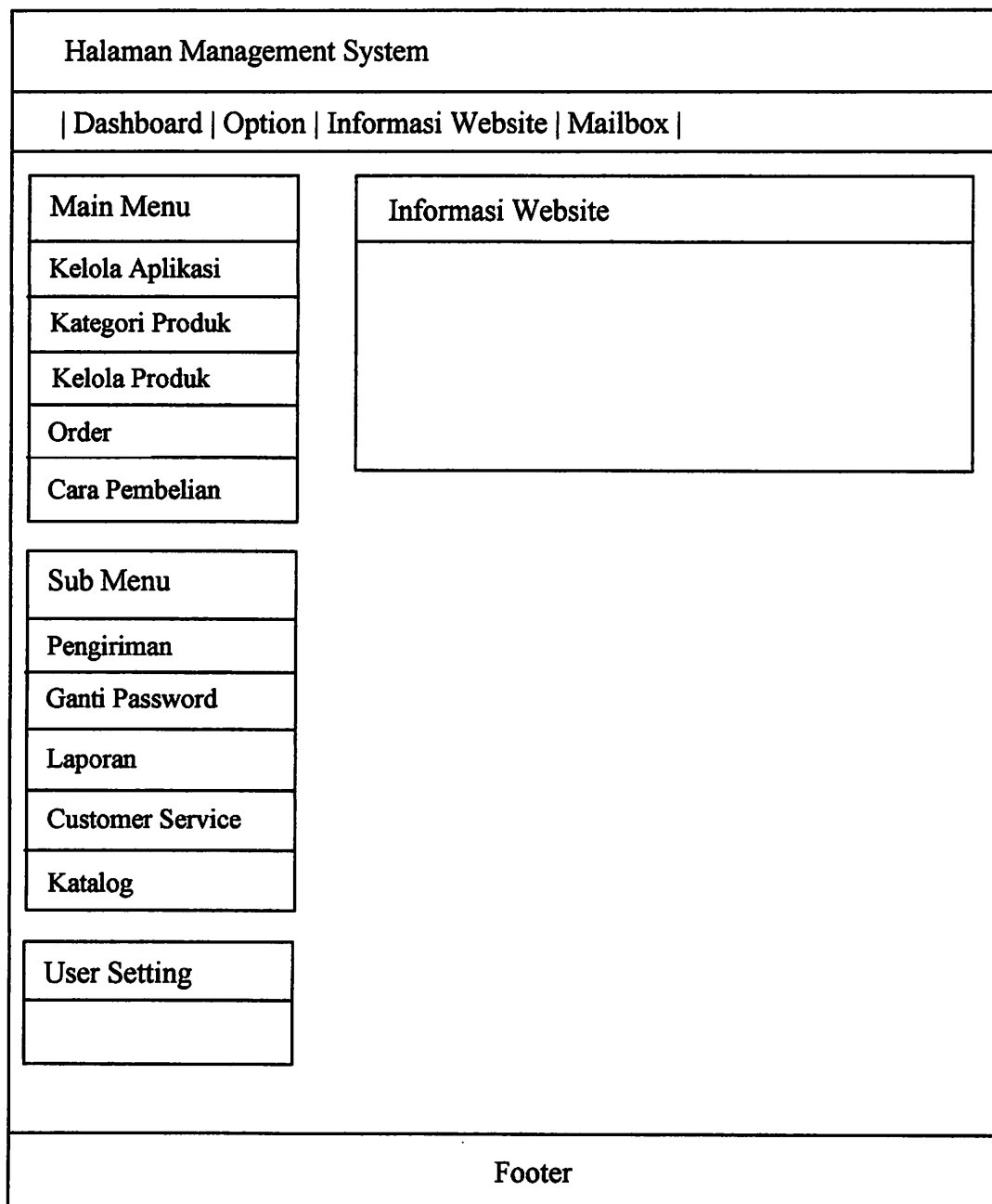
Halaman *option* merupakan halaman yang berfungsi untuk memberikan beberapa pilihan yang akan dimasukkan oleh admin pada *website* penjualan souvenir ini, sehingga member yang sudah melakukan proses registrasi akan melihat beberapa keterangan tentang pilihan yang sudah disediakan oleh admin. Halaman Utama Admin dapat dilihat pada Gambar 3.10 sebagai berikut.



Gambar 3.10 Desain Tampilan Halaman *Option*

3.4.1.4 Desain Halaman Informasi Website

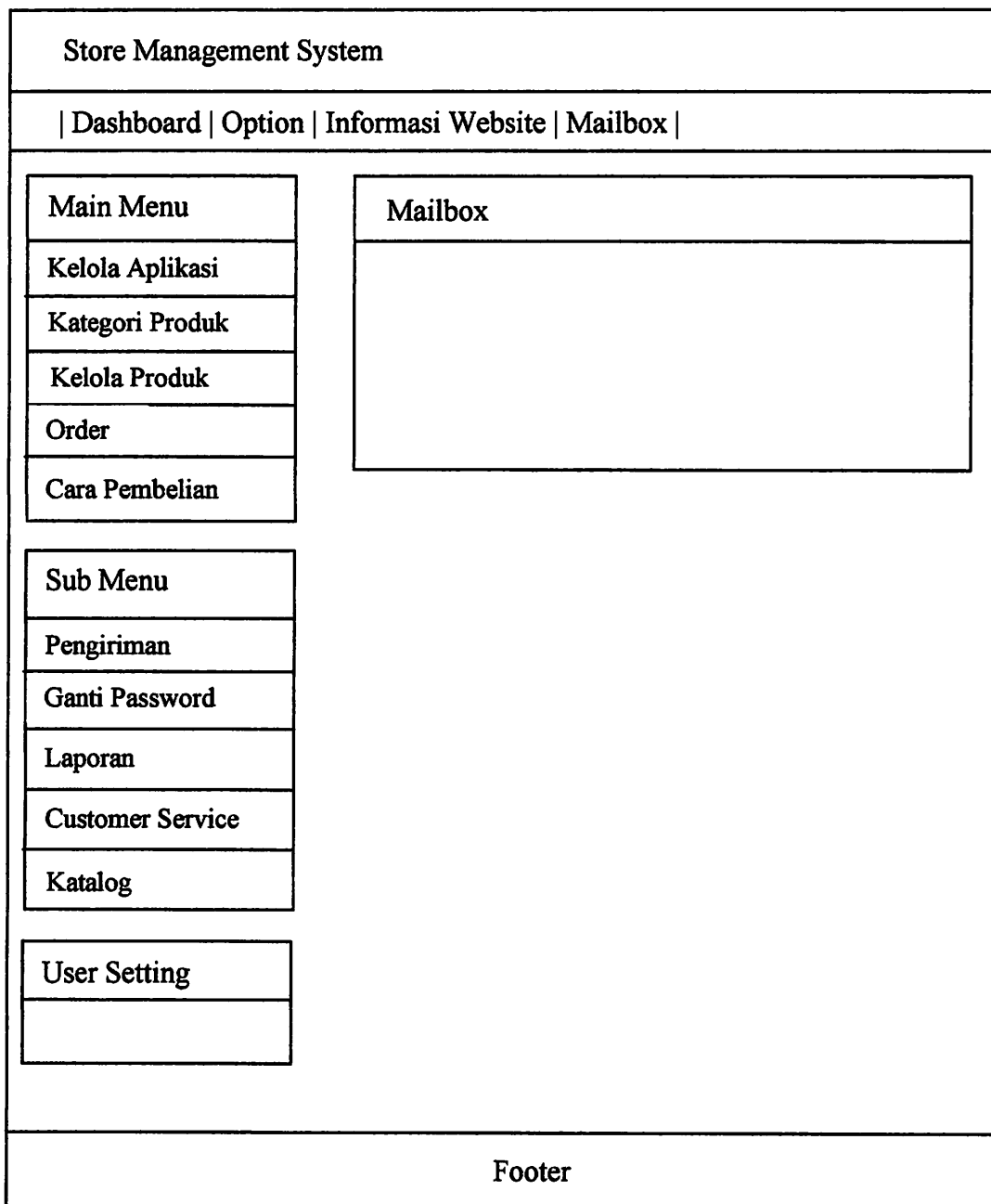
Halaman informasi *website* merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan tentang informasi *website* rumah souvenir yang dapat terlihat pada saat melakukan pencarian *website* pada *search engine* seperti *google* dan *yahoo*. Halaman Informasi *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.11 sebagai berikut.



Gambar 3.11 Desain Tampilan Halaman Informasi *Website*

3.4.1.5 Desain Halaman *Mailbox*

Halaman *mailbox* ini merupakan halaman yang tersedia untuk melihat data *email*, kotak surat dan kontak pada member yang sudah melakukan proses *register* dengan benar, dan sudah melakukan konfirmasi email yang ditujukan kepada member yang mendaftar. Halaman *Mailbox* dapat dilihat pada Gambar 3.12 sebagai berikut.

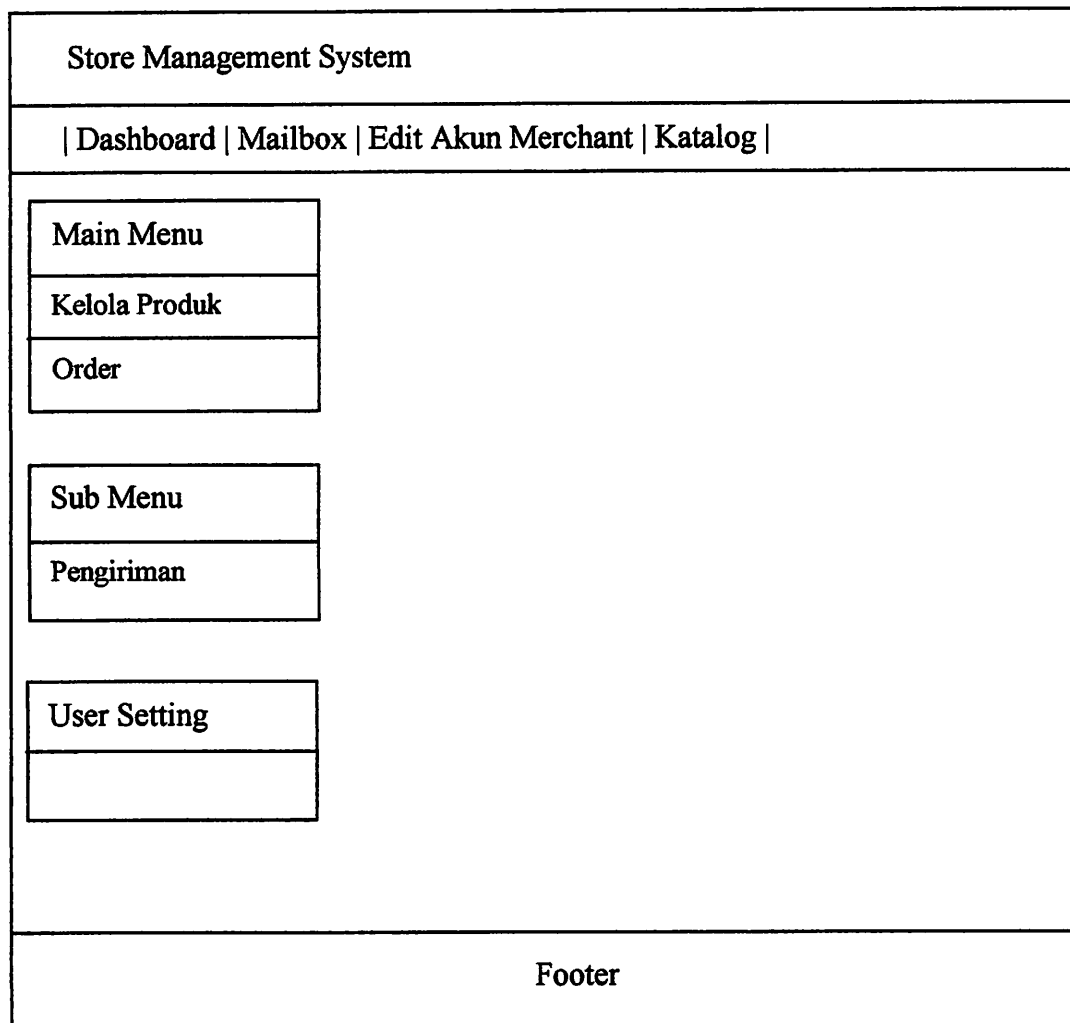


Gambar 3.12 Desain Tampilan *Mailbox* Admin

3.4.2 Desain Halaman Member *Interface*

3.4.2.1 Desain Halaman Utama Member

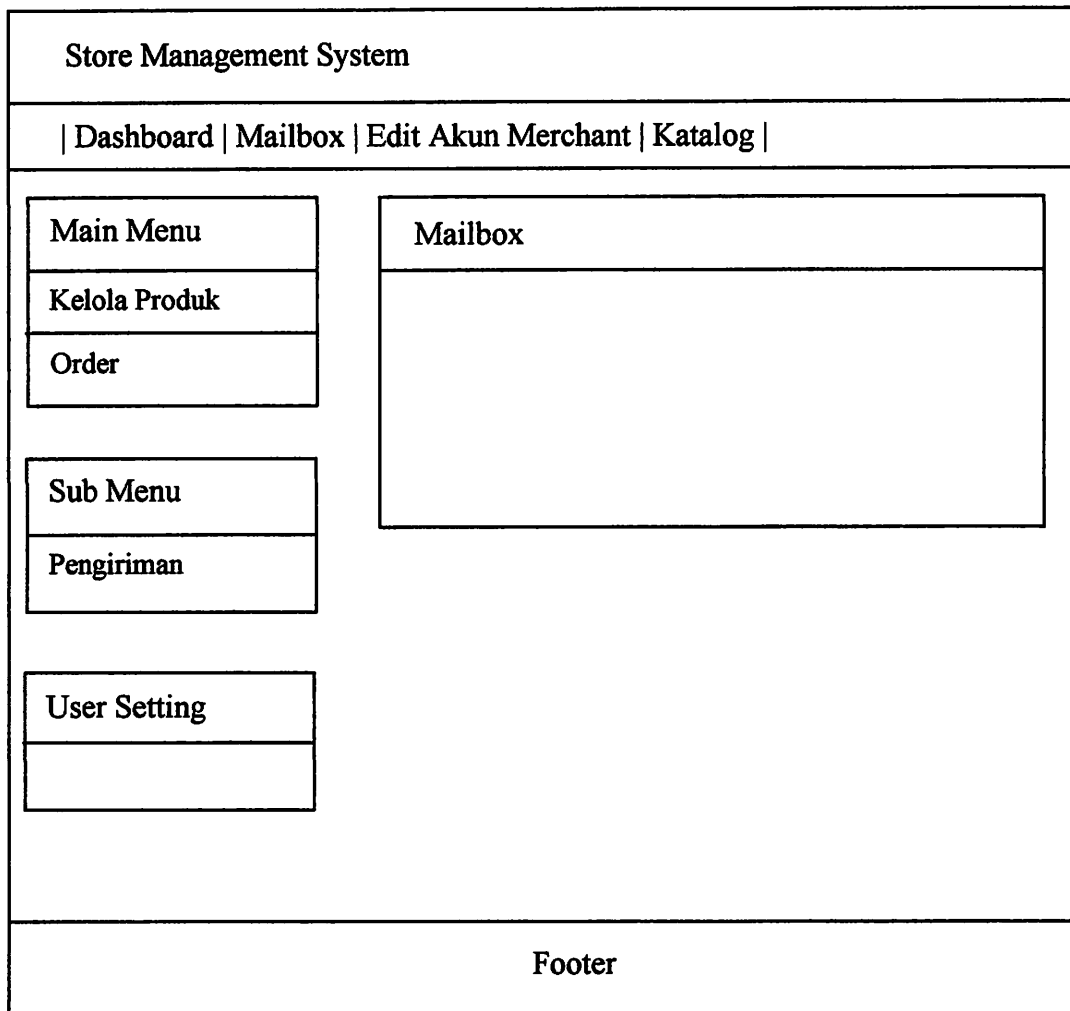
Halaman utama member ini merupakan halaman yang tersedia untuk melihat serta menambahkan beberapa produk yang akan dijual pada website penjualan souvenir ini, serta member dapat mengubah data profilnya sesuai yang diinginkan oleh member. Pada halaman utama member ini member juga mempunyai fasilitas seperti *upload* katalog. Halaman Utama Member dapat dilihat pada Gambar 3.13 sebagai berikut.



Gambar 3.13 Desain Halaman Utama Member

3.4.2.2 Desain Halaman *Mailbox* Member

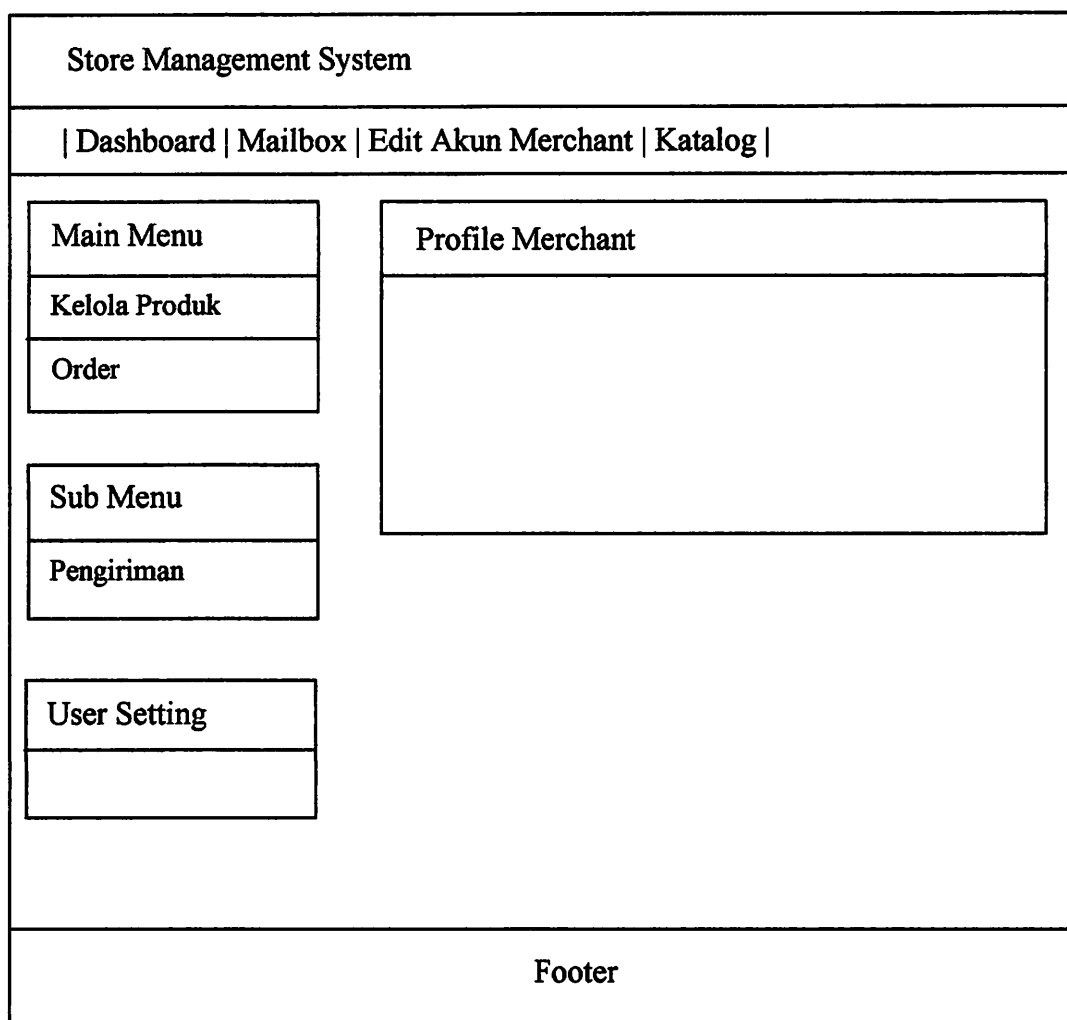
Halaman *mailbox* ini merupakan halaman yang disediakan untuk mengetahui pesan yang pada data member. Pesan tersebut dapat dilihat maupun dihapus sesuai keinginan member. Member juga mempunyai hak untuk mengirimkan pesan kepada admin ketika ada kesalahan pada sistem ataupun kurang pemahannya mengenai jalannya sistem yang ada pada *website* ini. Halaman *Mailbox* dapat dilihat pada Gambar 3.14 sebagai berikut.



Gambar 3.14 Desain Halaman *Mailbox* Member

3.4.2.3 Desain Halaman *Edit Akun Merchant*

Halaman *edit* akun *merchant* merupakan halaman yang berfungsi untuk melihat *profile* member. Member mempunyai hak untuk mengedit data member sesuai keinginannya, seperti nama, *username*, *photo profile*, *password*, no telpon, maupun *email*. Ketika proses pengeditan data tersebut sudah benar maka data tersebut akan disimpan pada tabel *mailbox*. Halaman *Edit Akun Merchant* dapat dilihat pada Gambar 3.15 sebagai berikut.



Gambar 3.15 Desain Halaman *Edit Akun Merchant*

3.4.2.4 Desain Halaman Katalog

Halaman katalog merupakan halaman yang berfungsi untuk mengupload data berupa dokumen katalog tentang produk yang dijualkan kepada pihak pembeli, didalam mengupload katalog ada beberapa penginputan seperti nama katalog, dokumen katalog yang akan di *upload*, dan deskripsi tentang katalog yang akan diupload. Halaman Katalog dapat dilihat pada Gambar 3.16 sebagai berikut.

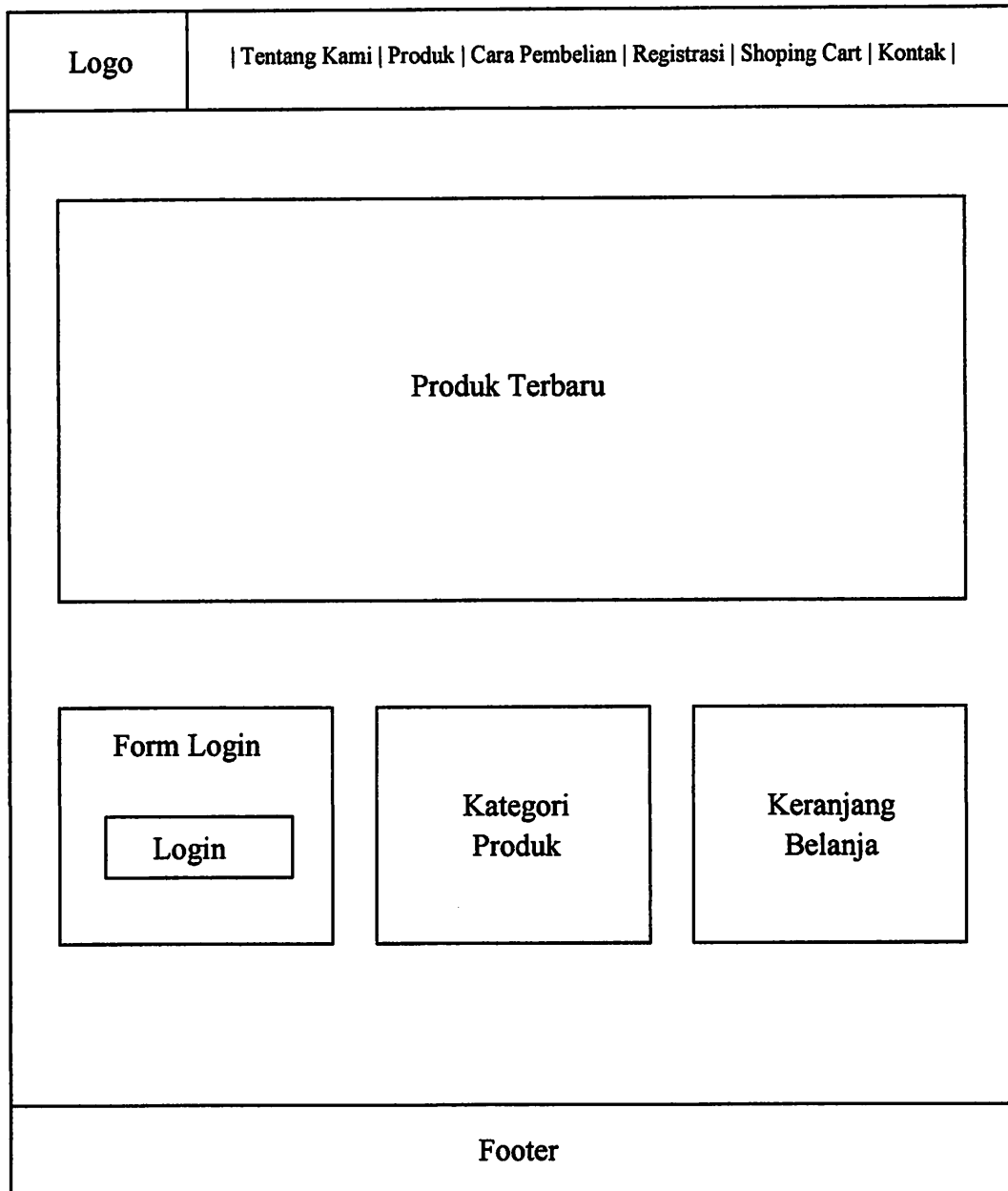
Store Management System										
Dashboard Mailbox Edit Akun Merchant Katalog										
<table border="1"><tr><td>Main Menu</td></tr><tr><td>Kelola Produk</td></tr><tr><td>Order</td></tr></table>	Main Menu	Kelola Produk	Order	<table border="1"><thead><tr><th colspan="2">Katalog</th></tr></thead><tbody><tr><td>Judul :</td><td><input type="text"/></td></tr><tr><td>File</td><td><input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/></td></tr></tbody></table>	Katalog		Judul :	<input type="text"/>	File	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/>
Main Menu										
Kelola Produk										
Order										
Katalog										
Judul :	<input type="text"/>									
File	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/>									
<table border="1"><tr><td>Sub Menu</td></tr><tr><td>Pengiriman</td></tr></table>	Sub Menu	Pengiriman								
Sub Menu										
Pengiriman										
<table border="1"><tr><td>User Setting</td></tr><tr><td> </td></tr></table>	User Setting									
User Setting										
Footer										

Gambar 3.16 Desain Halaman Katalog

3.4.3 Desain Halaman *Guest Interface*

3.4.3.1 Desain Halaman Utama

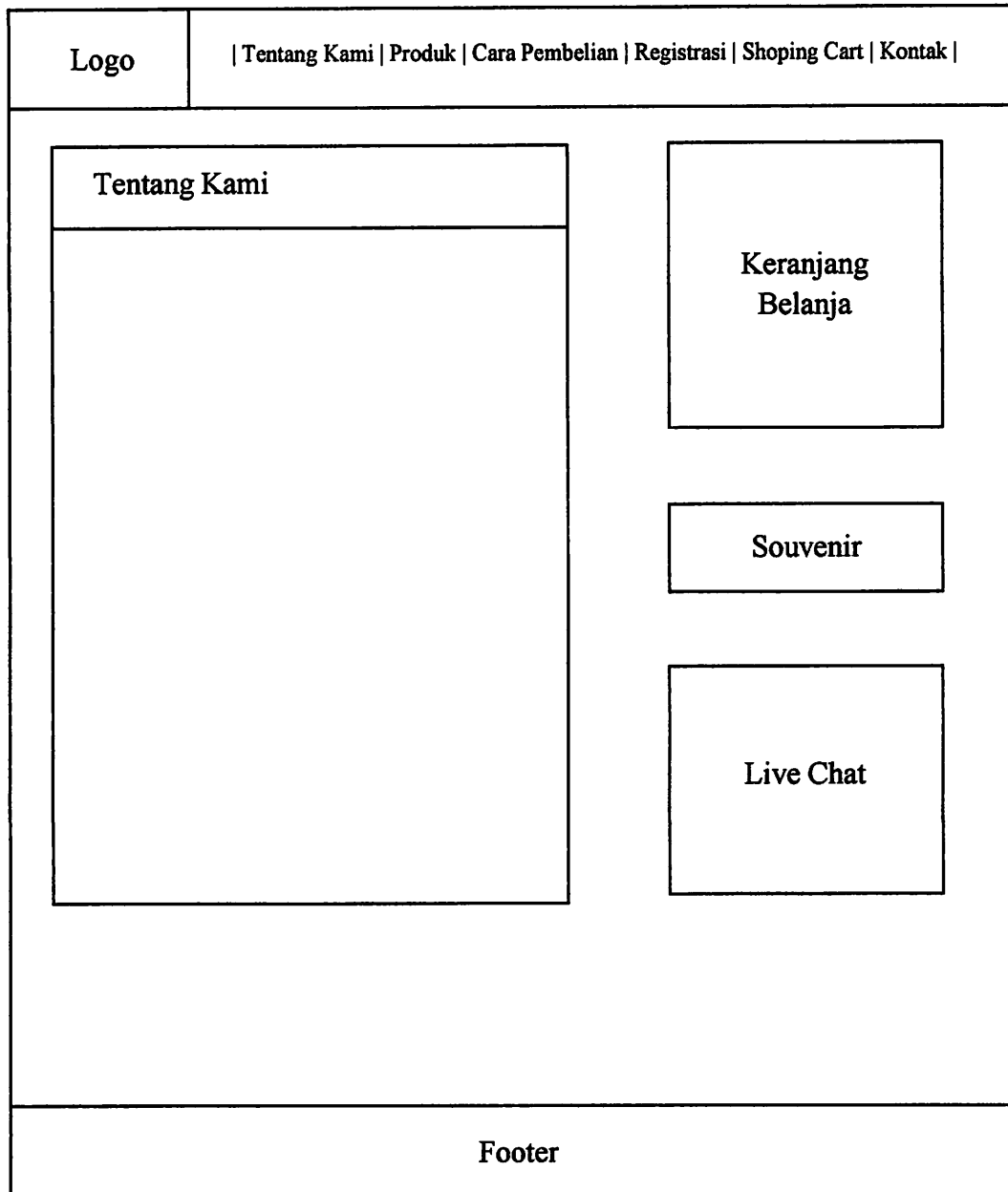
Halaman utama merupakan halaman yang muncul pertama pada saat program dijalankan. Isi dari menu ini yaitu halaman yang berisikan menu dan keterangan tentang program. Adapun rancangan pada gambar 3.17 sebagai berikut.



Gambar 3.17 Desain Tampilan Halaman Utama

3.4.3.2 Desain Halaman Tentang Kami

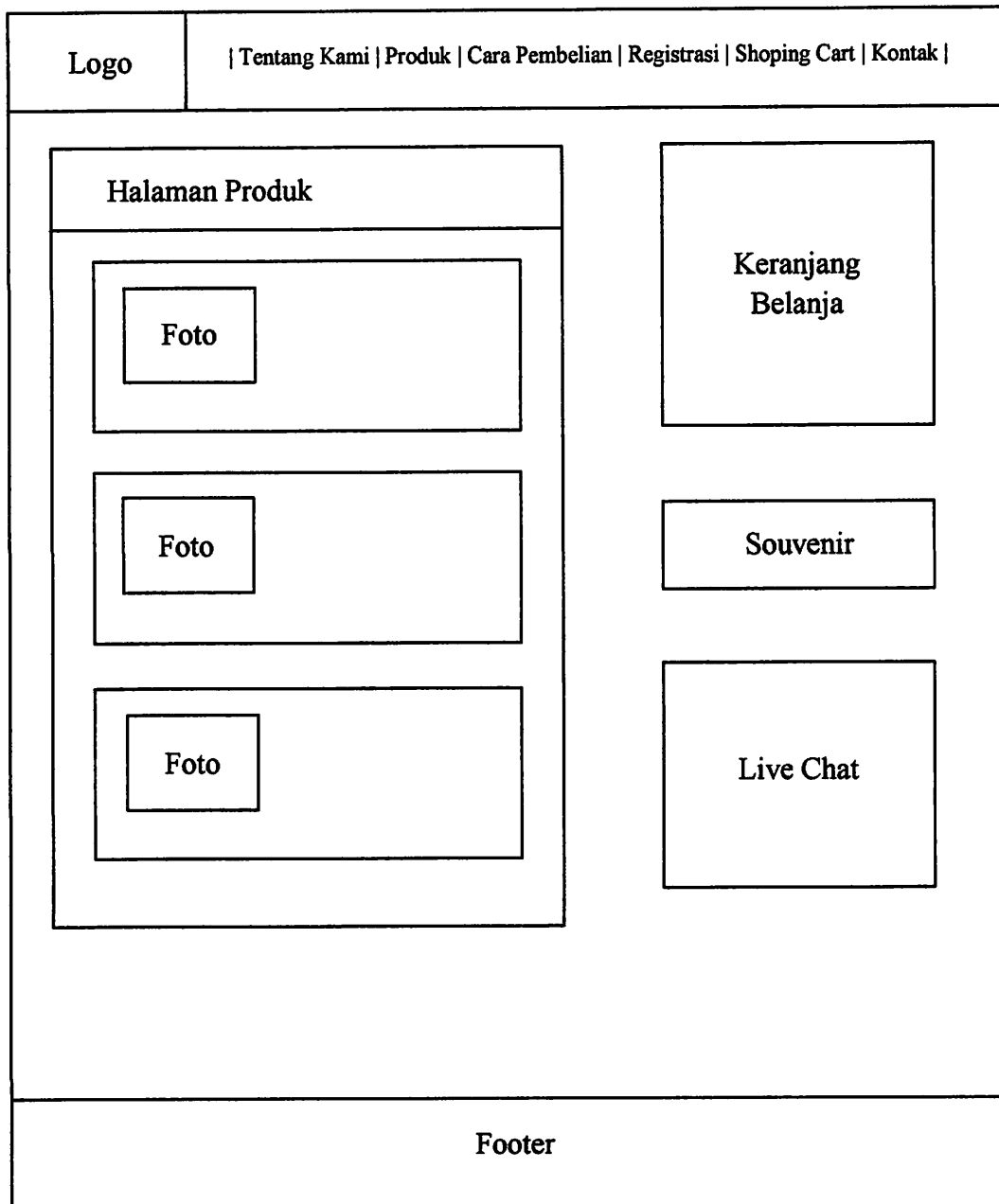
Halaman tentang kami merupakan halaman yang disediakan untuk memberikan informasi tentang perusahaan souvenir, agar para pelanggan mengerti tentang *profile* perusahaan yang memproduksi berbagai macam souvenir yang diambil dari hasil laut. Adapun rancangan pada gambar 3.18 sebagai berikut.



Gambar 3.18 Desain Halaman Tentang Kami

3.4.3.3 Desain Halaman Produk

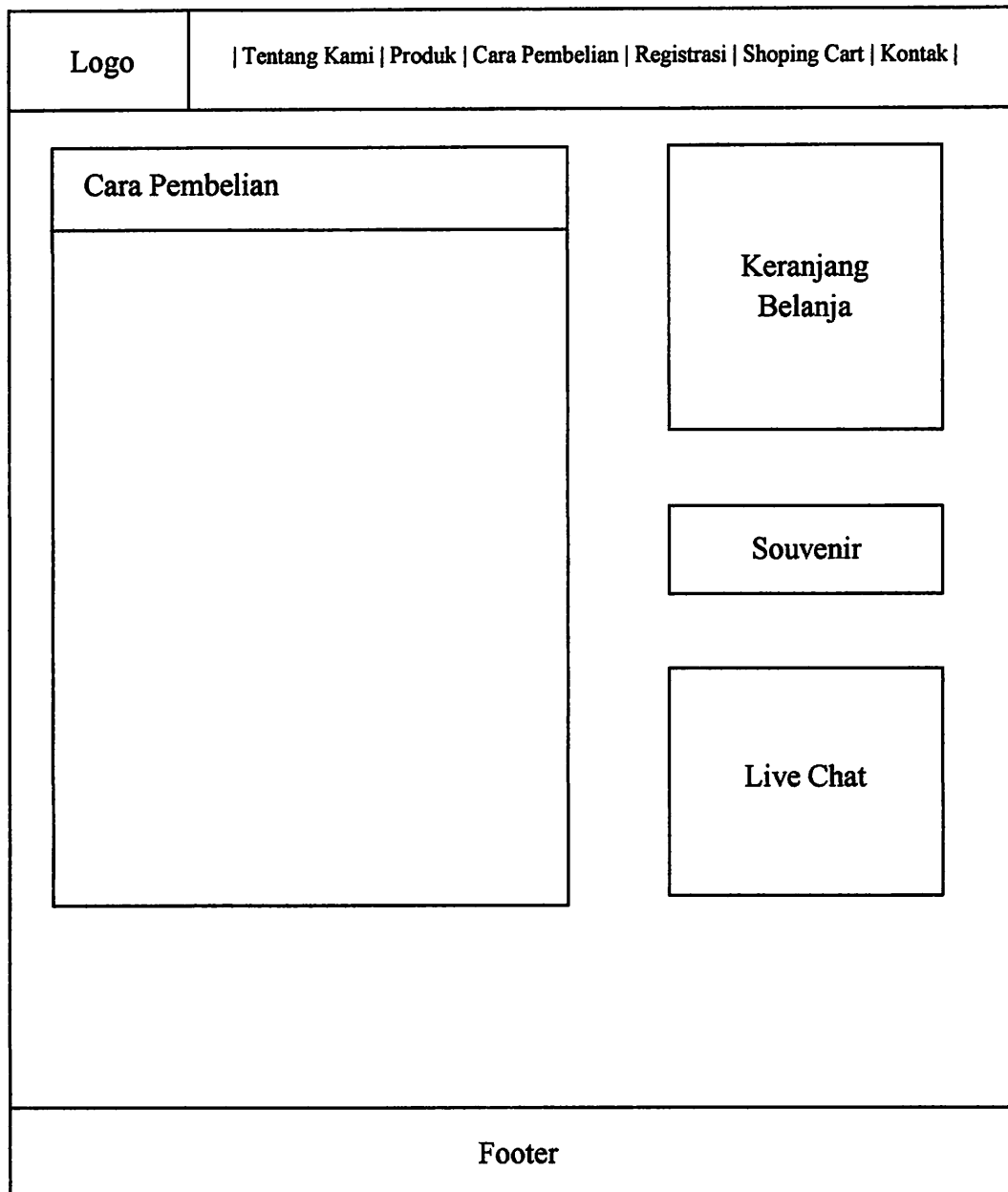
Halaman produk merupakan halaman yang disediakan berbagai macam jenis barang kerajinan souvenir yang akan dipilih oleh pelanggan yang akan membeli barang tersebut. Halaman produk dapat dilihat pada Gambar 3.19 sebagai berikut.



Gambar 3.19 Desain Tampilan Halaman Produk

3.4.3.4 Desain Halaman Cara Pembelian

Halaman cara pembelian merupakan halaman yang disediakan untuk memberikan informasi tentang cara pembayaran, hal ini untuk mudahnya proses pembayaran bagi pelanggan yang mengalami kesulitan didalam proses pembayaran barang. Halaman Cara Pembelian dapat dilihat pada Gambar 3.20 sebagai berikut.



Gambar 3.20 Desain Tampilan Halaman Kategori

3.4.3.5 Desain Halaman Registrasi

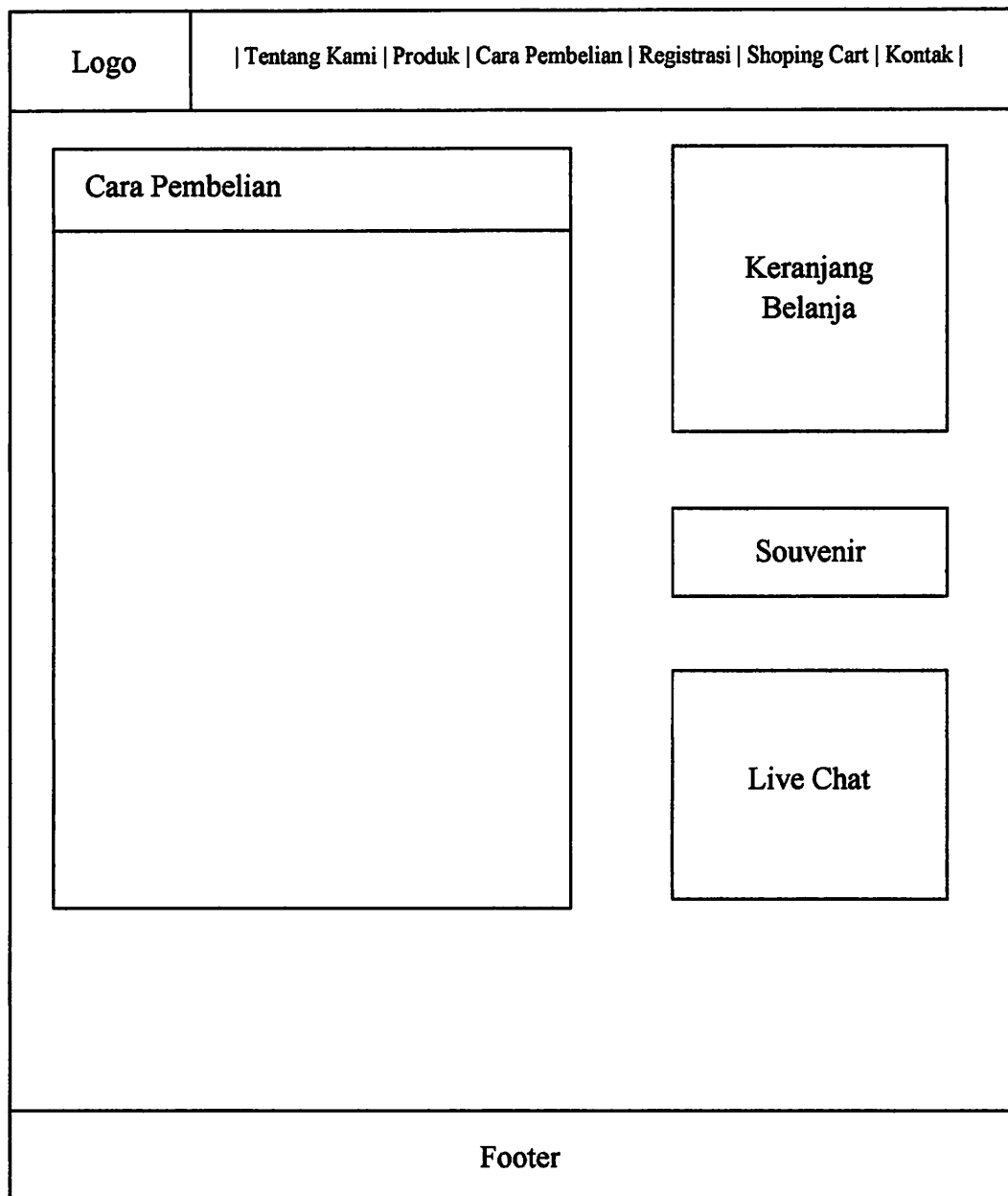
Halaman registrasi merupakan halaman yang berfungsi untuk proses pendaftaran member, dimana seorang member harus melakukan pengentrian data yang sudah disediakan pada halaman registrasi. Halaman Registrasi dapat dilihat pada Gambar 3.21 sebagai berikut.

Logo	Tentang Kami Produk Cara Pembelian Registrasi Shopping Cart Kontak	
<p>Form Registrasi Member</p> <p>Data Informasi Member</p> <p>Nama Pengguna * : <input type="text"/></p> <p>Nama Lengkap * : <input type="text"/></p> <p>Alamat * : <input type="text"/></p> <p>Kota * : <input type="text"/></p> <p>Telpon/HP * : <input type="text"/></p> <p>Email * : <input type="text"/></p> <p>Password * : <input type="text"/></p> <p>Photo Profile * : <input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/></p> <p><input type="button" value="DAFTAR MEMBER"/></p>		<p>Keranjang Belanja</p> <p>Souvenir</p> <p>Live Chat</p>
Footer		

Gambar 3.21 Desain Halaman Registrasi

3.4.3.5 Desain Halaman *Shopping Cart*

Halaman *shopping cart* merupakan halaman yang menampilkan hasil belanja yang dilakukan oleh pihak member yang ingin membeli barang kerajinan souvenir tersebut. Didalam keranjang belanja ini terdapat produk yang dipilih kemudian jumlah barang yang akan dibeli, adanya ongkos kirim sesuai alamat kota yang dipilih pada saat registrasi member. Halaman *Shopping Cart* dapat dilihat pada Gambar 3.22 sebagai berikut.



Gambar 3.2 Desain Halaman *Shopping Cart*

3.4.3.5 Desain Halaman Kontak

Halaman kontak merupakan halaman yang berisi *form* pengisian pesan untuk ditujukan kepada pihak pengelola *website*, hal ini diperlukan ketika member ataupun pengunjung dapat bertanya apapun tentang sistem yang ada pada *website* ini. Halaman Kontak dapat dilihat pada Gambar 3.23 sebagai berikut.

Logo	Tentang Kami Produk Cara Pembelian Registrasi Shopping Cart Kontak														
<table border="1"><tr><td data-bbox="202 628 848 722">Hubungi Kami</td><td data-bbox="886 628 1172 928" rowspan="2">Keranjang Belanja</td></tr><tr><td data-bbox="202 722 848 1528"><table border="1"><tr><td data-bbox="202 722 482 792">Form Hubungi Kami</td></tr><tr><td data-bbox="202 792 482 862">Nama Pengirim * :</td><td data-bbox="482 792 801 862"><input type="text"/></td></tr><tr><td data-bbox="202 862 482 932">Email * :</td><td data-bbox="482 862 801 932"><input type="text"/></td></tr><tr><td data-bbox="202 932 482 1002">Subjek * :</td><td data-bbox="482 932 801 1002"><input type="text"/></td></tr><tr><td data-bbox="202 1002 482 1236">Pesan * :</td><td data-bbox="482 1002 801 1236"><input type="text"/></td></tr><tr><td colspan="2" data-bbox="351 1340 716 1410" style="text-align: center;"><input type="button" value="KIRIM"/></td></tr></table></td></tr></table>		Hubungi Kami	Keranjang Belanja	<table border="1"><tr><td data-bbox="202 722 482 792">Form Hubungi Kami</td></tr><tr><td data-bbox="202 792 482 862">Nama Pengirim * :</td><td data-bbox="482 792 801 862"><input type="text"/></td></tr><tr><td data-bbox="202 862 482 932">Email * :</td><td data-bbox="482 862 801 932"><input type="text"/></td></tr><tr><td data-bbox="202 932 482 1002">Subjek * :</td><td data-bbox="482 932 801 1002"><input type="text"/></td></tr><tr><td data-bbox="202 1002 482 1236">Pesan * :</td><td data-bbox="482 1002 801 1236"><input type="text"/></td></tr><tr><td colspan="2" data-bbox="351 1340 716 1410" style="text-align: center;"><input type="button" value="KIRIM"/></td></tr></table>	Form Hubungi Kami	Nama Pengirim * :	<input type="text"/>	Email * :	<input type="text"/>	Subjek * :	<input type="text"/>	Pesan * :	<input type="text"/>	<input type="button" value="KIRIM"/>	
Hubungi Kami	Keranjang Belanja														
<table border="1"><tr><td data-bbox="202 722 482 792">Form Hubungi Kami</td></tr><tr><td data-bbox="202 792 482 862">Nama Pengirim * :</td><td data-bbox="482 792 801 862"><input type="text"/></td></tr><tr><td data-bbox="202 862 482 932">Email * :</td><td data-bbox="482 862 801 932"><input type="text"/></td></tr><tr><td data-bbox="202 932 482 1002">Subjek * :</td><td data-bbox="482 932 801 1002"><input type="text"/></td></tr><tr><td data-bbox="202 1002 482 1236">Pesan * :</td><td data-bbox="482 1002 801 1236"><input type="text"/></td></tr><tr><td colspan="2" data-bbox="351 1340 716 1410" style="text-align: center;"><input type="button" value="KIRIM"/></td></tr></table>		Form Hubungi Kami	Nama Pengirim * :	<input type="text"/>	Email * :	<input type="text"/>	Subjek * :	<input type="text"/>	Pesan * :	<input type="text"/>	<input type="button" value="KIRIM"/>				
Form Hubungi Kami															
Nama Pengirim * :	<input type="text"/>														
Email * :	<input type="text"/>														
Subjek * :	<input type="text"/>														
Pesan * :	<input type="text"/>														
<input type="button" value="KIRIM"/>															
Footer															

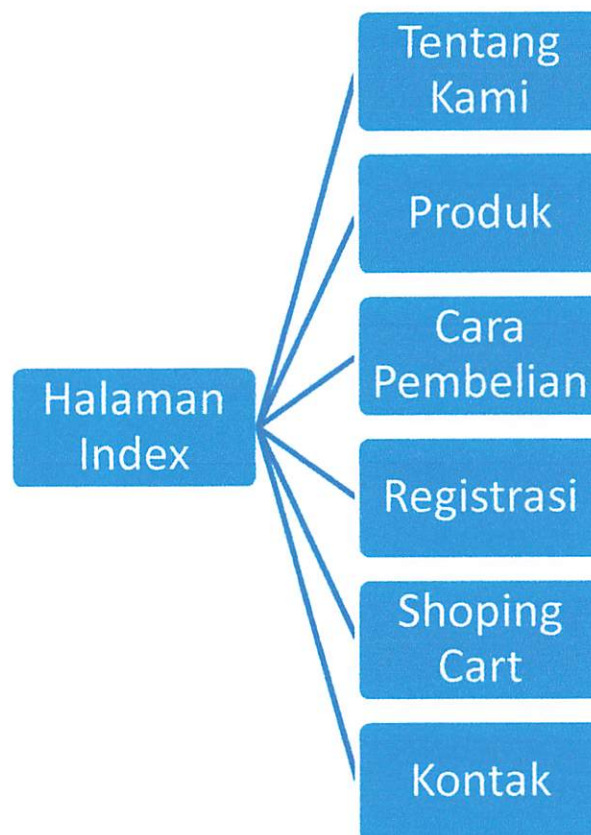
Gambar 3.23 Desain Halaman Kontak

3.5 Desain Aplikasi

Struktur menu dibuat untuk memudahkan dalam perancangan sistem, karena struktur menu menggambarkan secara garis besar bagaimana dengan tampilan satu dengan tampilan yang lainnya.

3.5.1 Desain Menu *Guest*

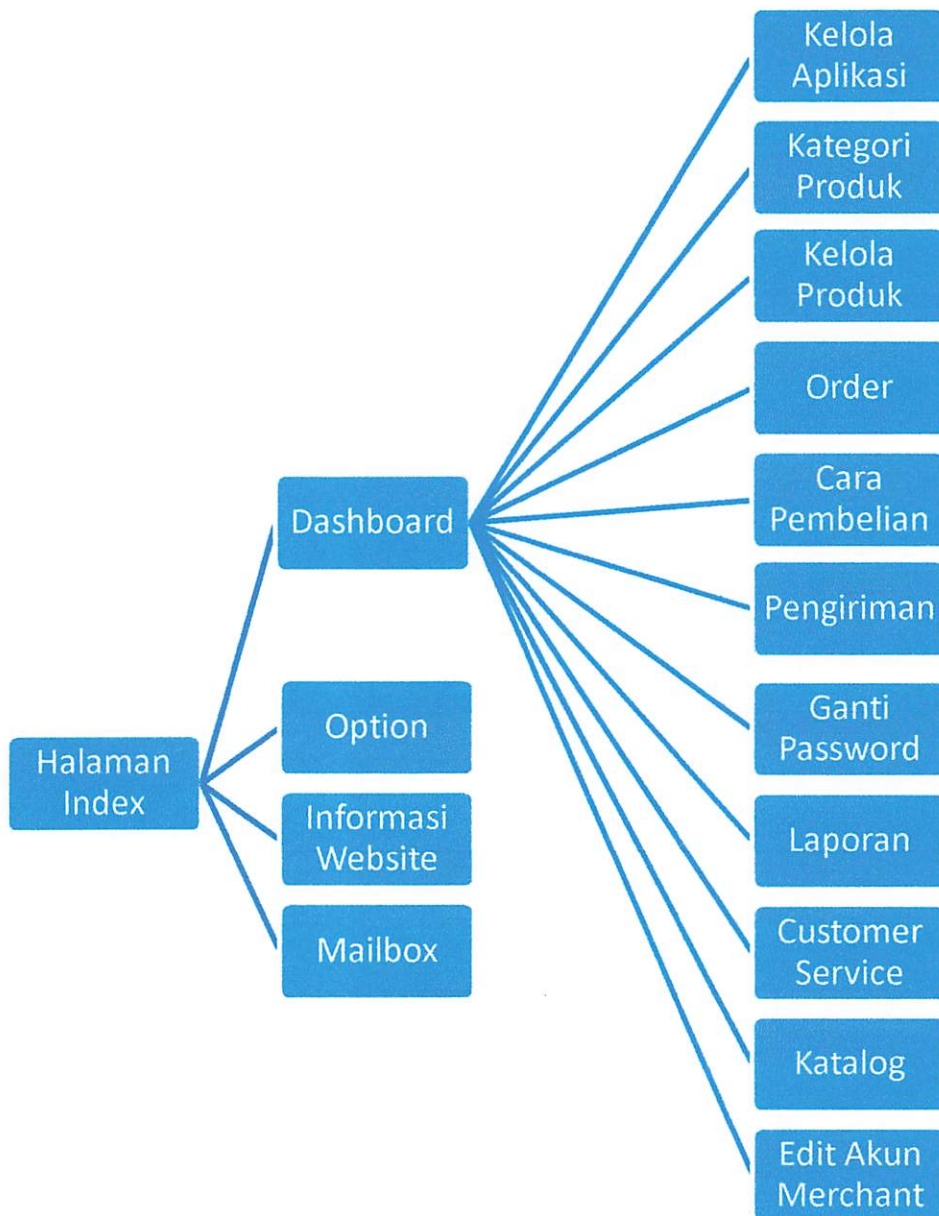
Pada desain menu ini, tidak dapat melakukan proses transaksi penjualan dan pembelian tanpa melakukan proses registrasi terlebih dahulu, sehingga *guest* hanya dapat mengakses informasi maupun produk yang ada pada *website*. Desain Menu *Guest* dapat dilihat dalam Gambar 3.24.



Gambar 3.24 Desain Menu *Guest*

3.5.2 Desain Menu Admin

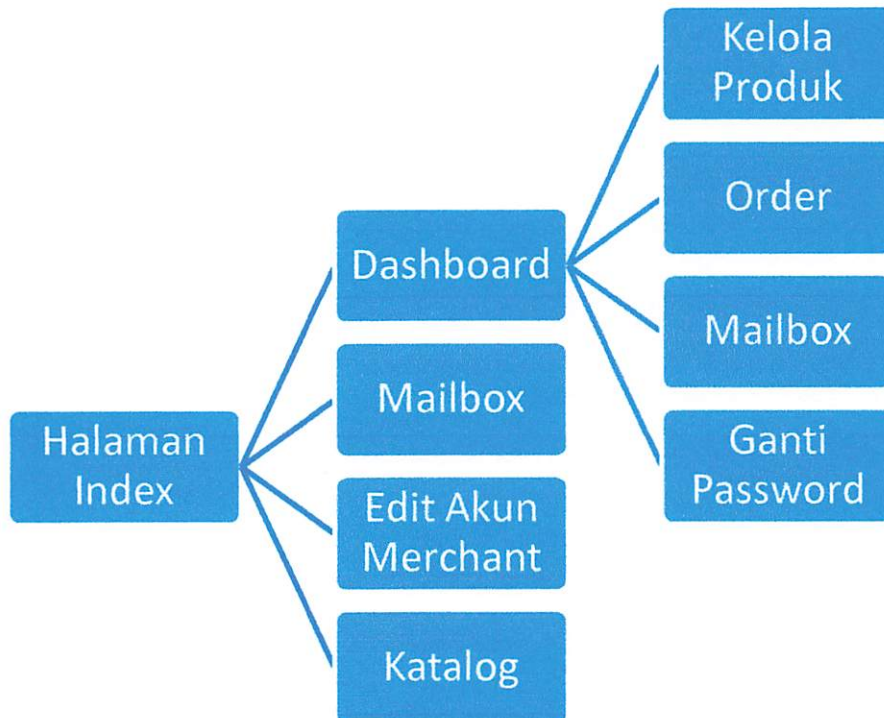
Pada desain menu ini, dapat mempermudah admin untuk mengelola semua data yang ada pada *website* Rumah Souvenir. Pada tampilan menu admin ini dapat melakukan penambahan produk, katalog, informasi *website*. Admin juga berhak memblokir member yang tidak memenuhi syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan pada saat member melakukan pendaftaran pada form registrasi. Desain menu admin dapat dilihat pada Gambar 3.25.



Gambar 2.25 Desain Menu Admin

3.5.3 Desain Menu Member

Pada desain menu ini, dapat mempermudah member untuk menambahkan produk yang akan dijual, member dapat melakukan perubahan data pada *profile* member sesuai data yang sudah ada. Desain Menu Member dapat dilihat pada Gambar 3.26.



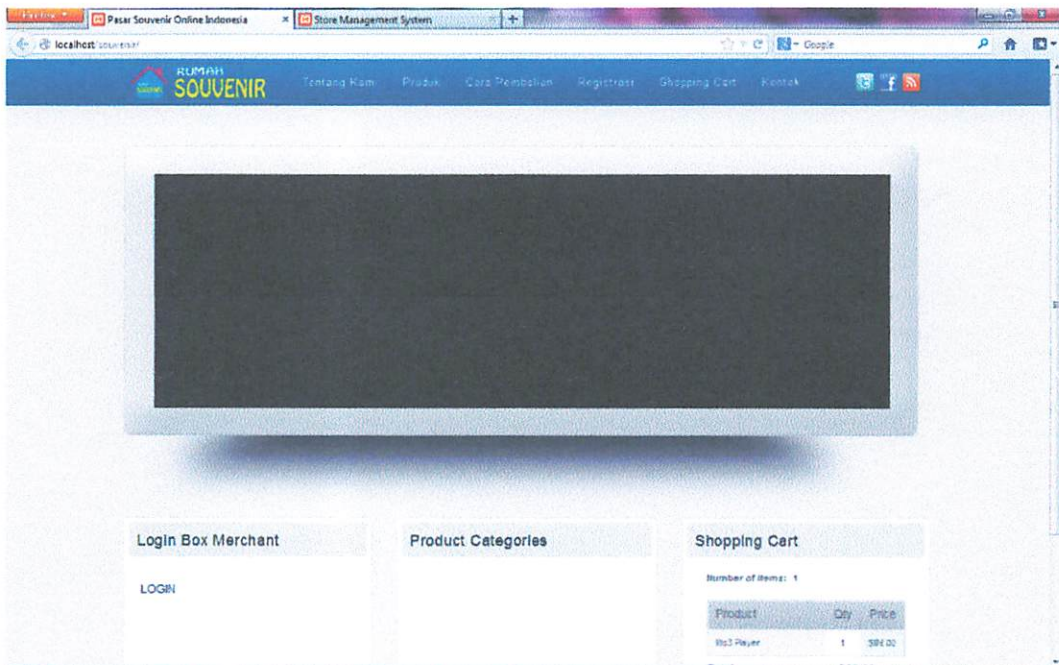
Gambar 3.26 Desain Menu Member

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

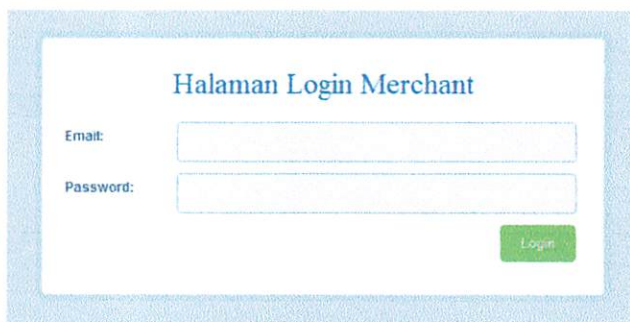
4.1 Implementasi

Untuk membuka situs jejaring sosial bisa diakses melalui <http://localhost/souvenir/> pada *browser*. Maka akan muncul tampilan Halaman awal seperti dalam gambar 4.1.



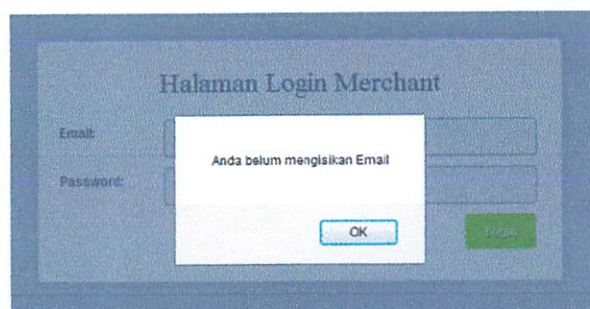
Gambar 4.1 Halaman Awal

Form login digunakan untuk masuk kedalam halaman *member* atau *admin* dengan cara mengisi *email* dan *password* pada *form login*.



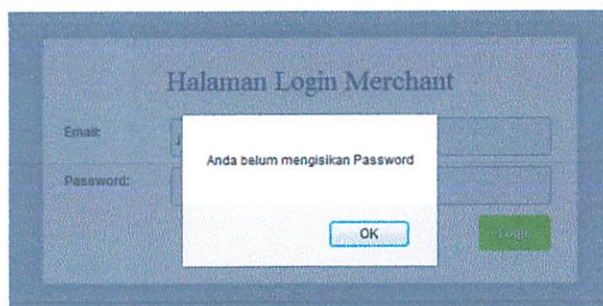
Gambar 4.2 Halaman *Login*

Apabila *email* dan *password* belum diisi maka akan muncul perintah seperti pada Gambar 4.3 sebagai berikut.



Gambar 4.3 Notifikasi *Email* Kosong

Jika *email* sudah terisi maka akan muncul perintah seperti pada Gambar 4.4 sebagai berikut.



Gambar 4.4 Notifikasi *Password* Kosong

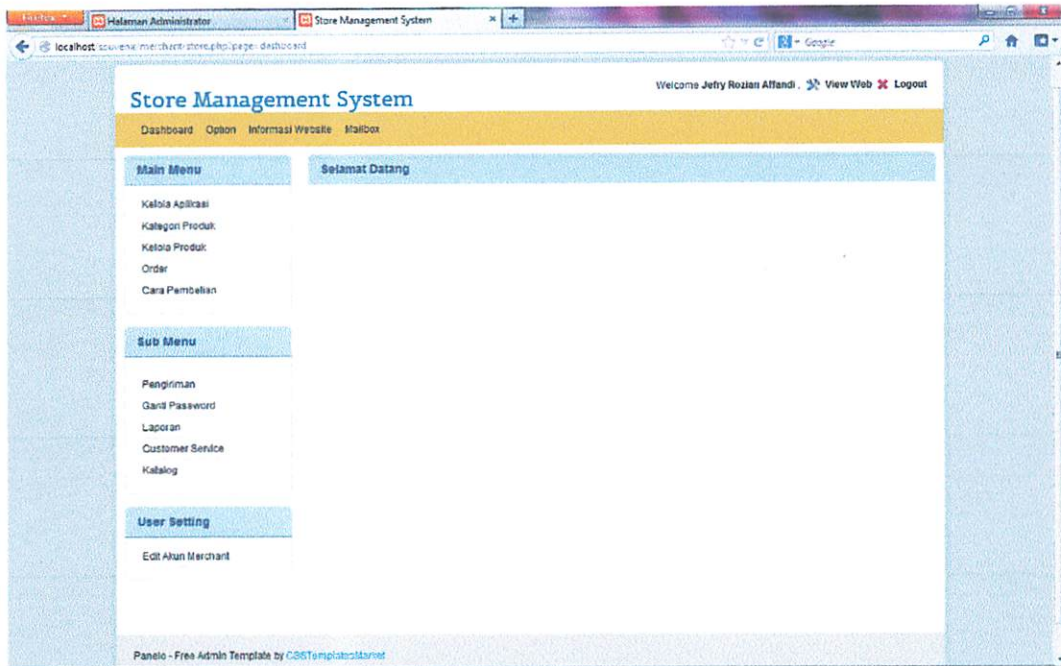
4.1.1 Implementasi *Interface*

4.1.1.1 Halaman Admin *Interface*

Berikut ini adalah implementasi dari perancangan Admin *Interface* Website *E-Commerce* Rumah Souvenir.

1. Halaman Utama Admin

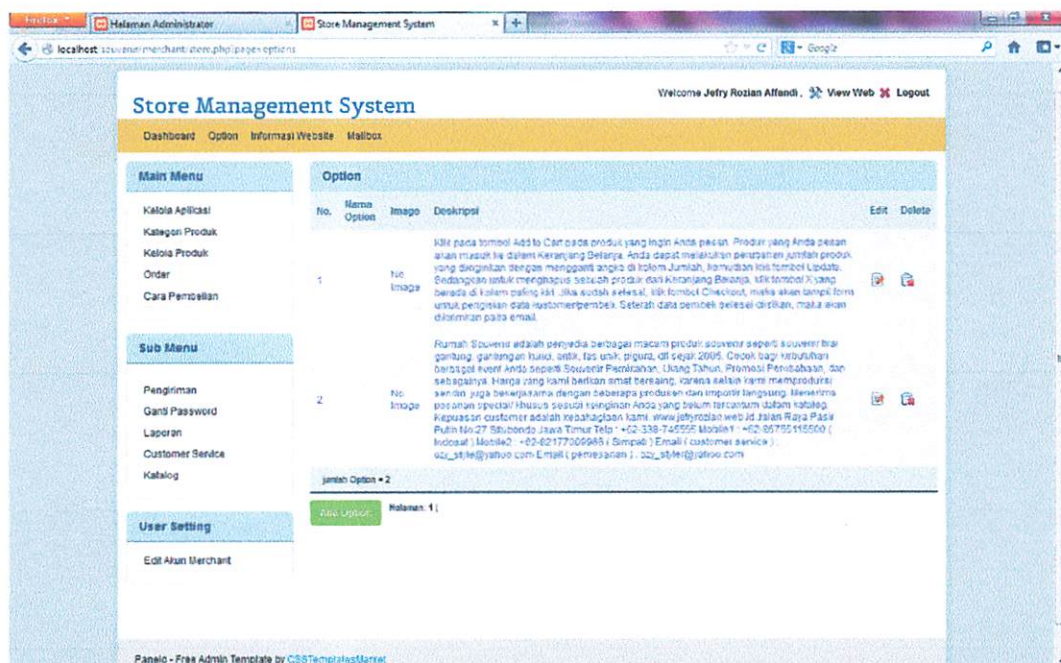
Gambar 4.5 menunjukkan Halaman Utama Admin setelah melakukan *login*, didalam halaman utama ini admin dapat menggunakan beberapa menu fitur yang ada pada halaman utama tersebut.



Gambar 4.5 Halaman Utama Admin

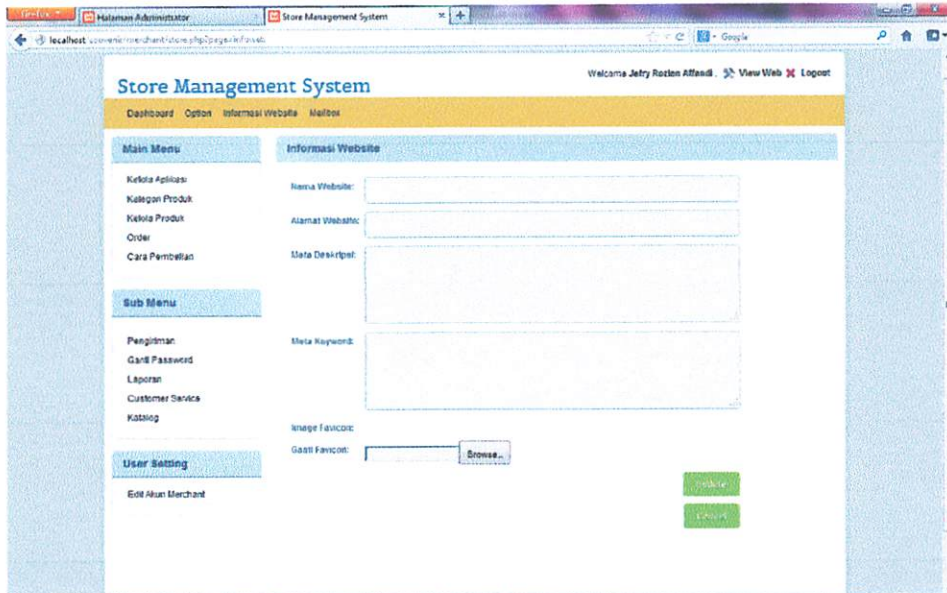
2. Halaman *Option*

Gambar 4.6 menunjukkan halaman *option* berisi tentang informasi yang akan di tampilkan pada *website* seperti pada halaman Tentang Kami dan Cara Pembayaran.

Gambar 4.6 Halaman *Option*

3. Halaman Informasi *Website*

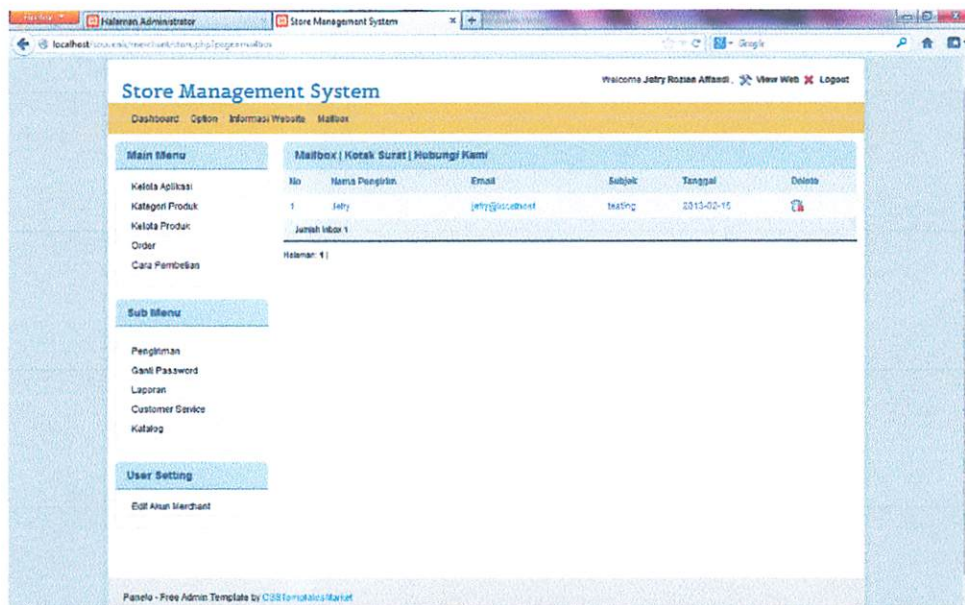
Gambar 4.7 menunjukkan Halaman Informasi *Website* yang terdapat *input* informasi tentang *website*.



Gambar 4.7 Halaman Informasi *Website*

4. Halaman *Mailbox*

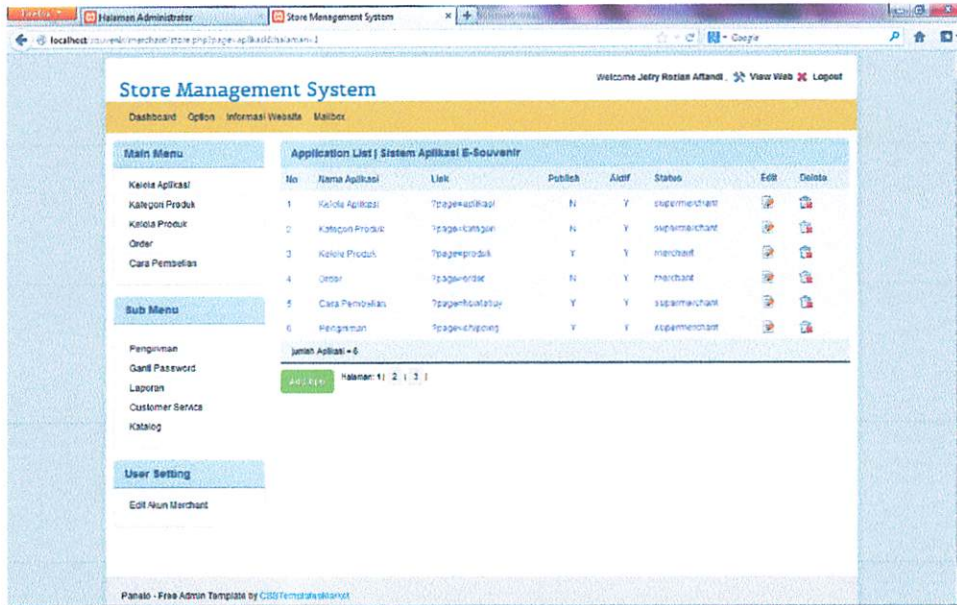
Gambar 4.8 menunjukkan Halaman *Mailbox* yang berfungsi untuk melihat data pesan yang masuk pada *database*.



Gambar 4.8 Halaman *Mailbox* Admin

5. Halaman Kelola Aplikasi

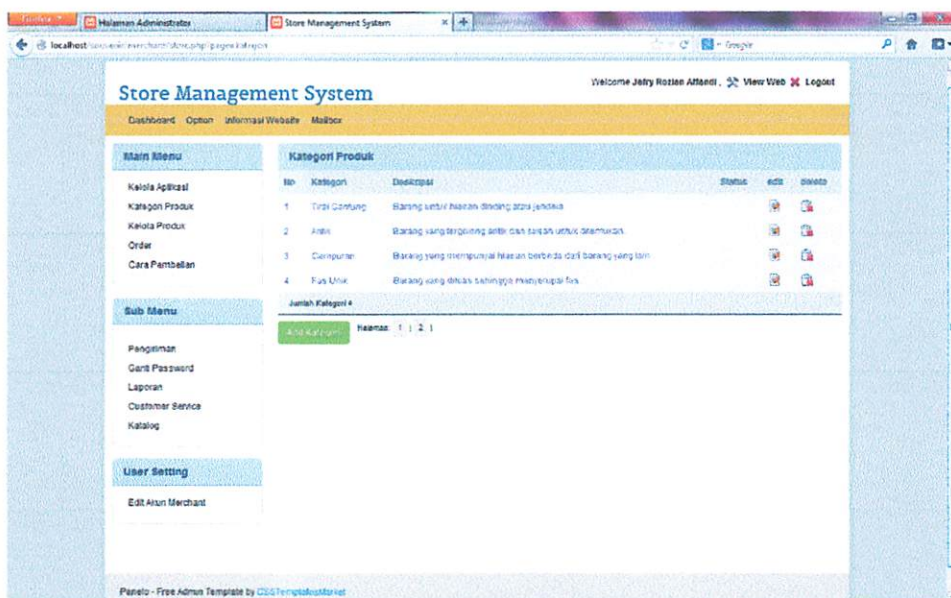
Gambar 4.9 menunjukkan Halaman Kelola Aplikasi yang berisi tentang aplikasi yang akan dimunculkan pada *website* Rumah Souvenir.



Gambar 4.9 Halaman Kelola Aplikasi

6. Halaman Kategori Produk

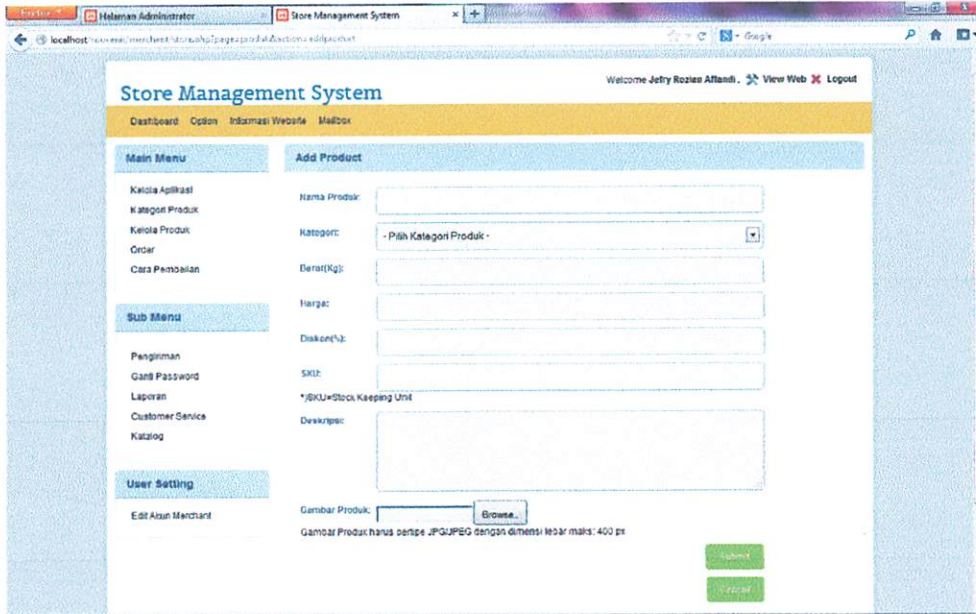
Gambar 4.10 menunjukkan Halaman Kategori Produk yang berisi kategori produk yang akan di golongan pada produk Rumah Souvenir.



Gambar 4.10 Halaman Kategori Produk

7. Halaman Kelola Produk

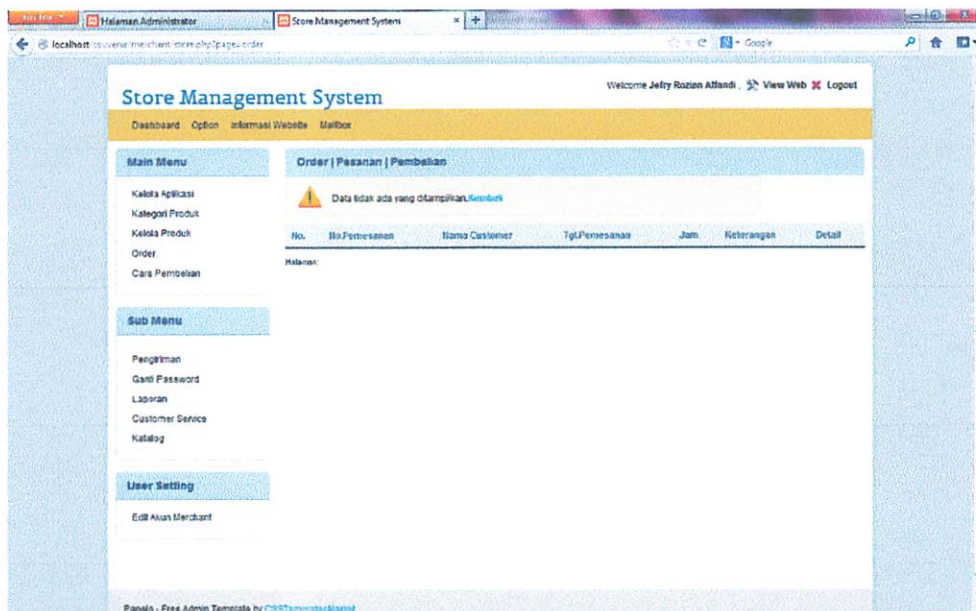
Gambar 4.11 menunjukkan Halaman Kelola Produk yang berisi tentang produk yang akan dimasukkan ke dalam *website* Rumah Souvenir.



Gambar 4.11 Halaman Kelola Produk Admin

8. Halaman *Order*

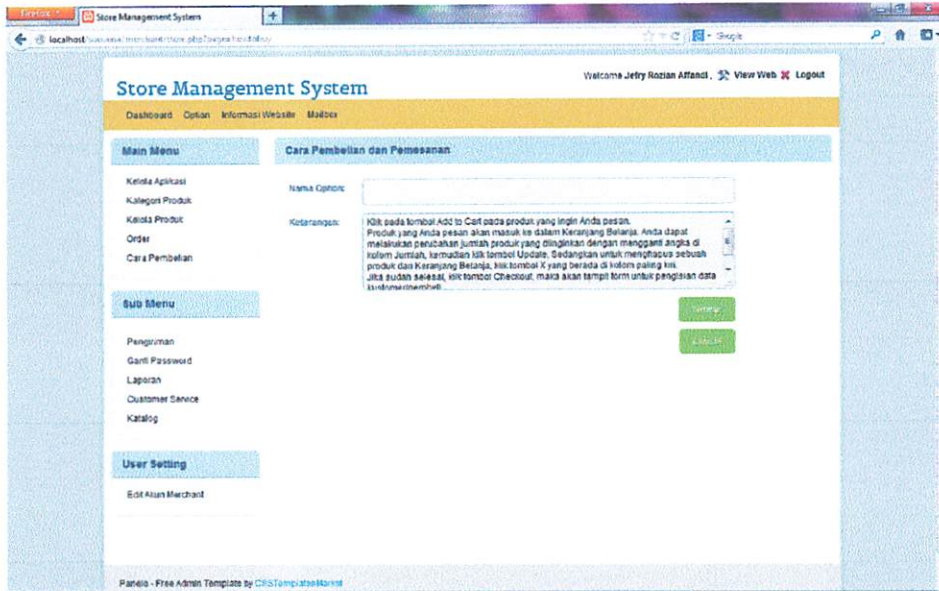
Gambar 4.12 Menunjukkan Halaman *Order* yang berfungsi untuk menampilkan data *order* yang terjadi oleh member yang membeli produk.



Gambar 4.12 Halaman *Order* Admin

9. Halaman Cara Pembelian

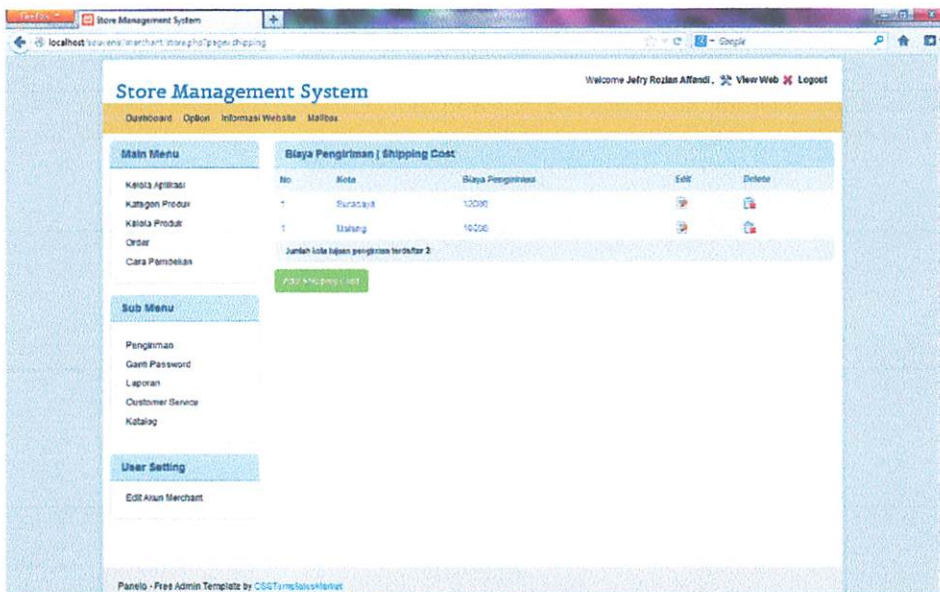
Gambar 4.13 menunjukkan Halaman Cara Pembelian yang berisi penginputan informasi untuk proses pembelian.



Gambar 4.13 Halaman Cara Pembelian

10. Halaman Pengiriman

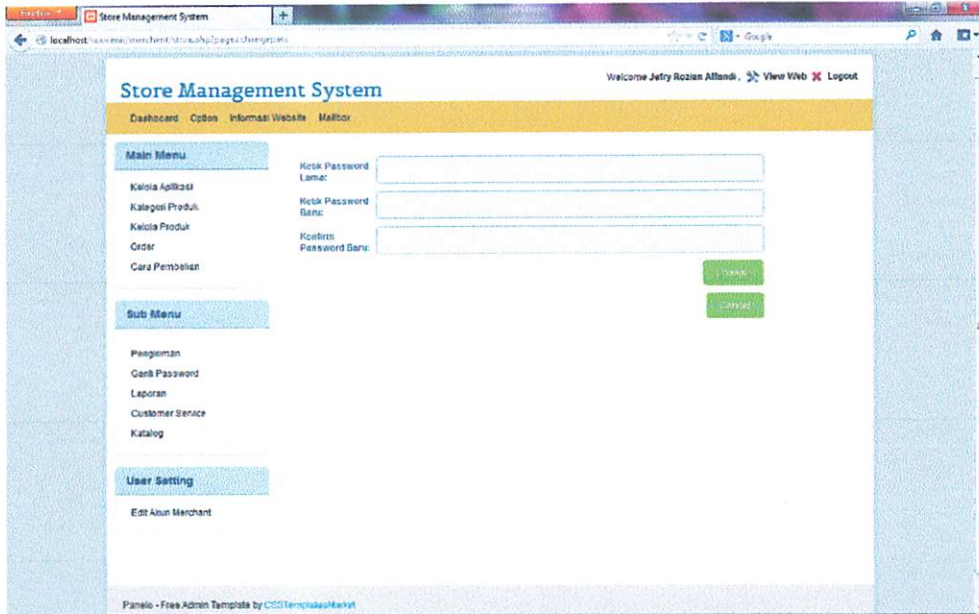
Gambar 4.14 menunjukkan Halaman Pengiriman yang berfungsi untuk menginputkan kota dan biaya pengiriman.



Gambar 4.14 Halaman Pengiriman

11. Halaman Ganti *Password*

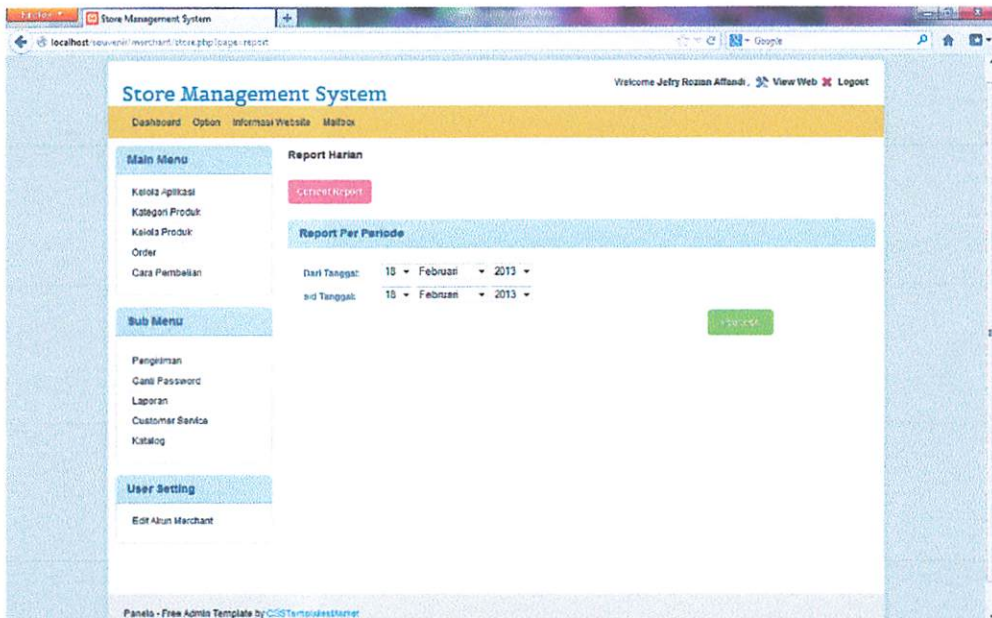
Gambar 4.15 menunjukkan Halaman Ganti *Password* yang berfungsi untuk mengganti *password* yang lama dan akan diganti *password* baru.



Gambar 4.15 Halaman Ganti *Password* Admin

12. Halaman Laporan

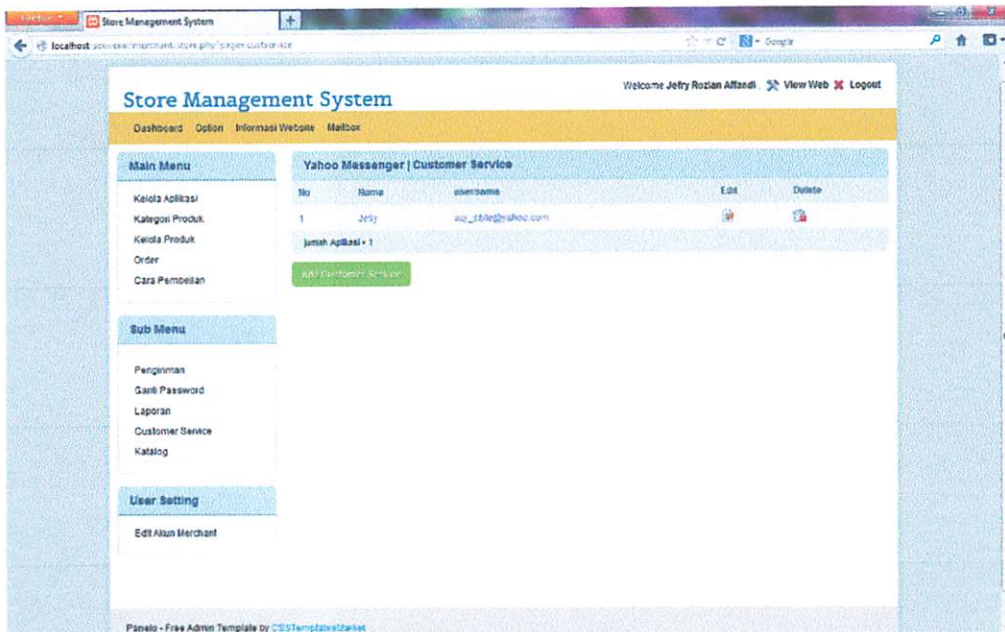
Gambar 4.16 menunjukkan Halaman Laporan yang berisi tentang segala aktifitas tentang rekapan *order*.



Gambar 4.16 Halaman Laporan

13. Halaman *Customer Service*

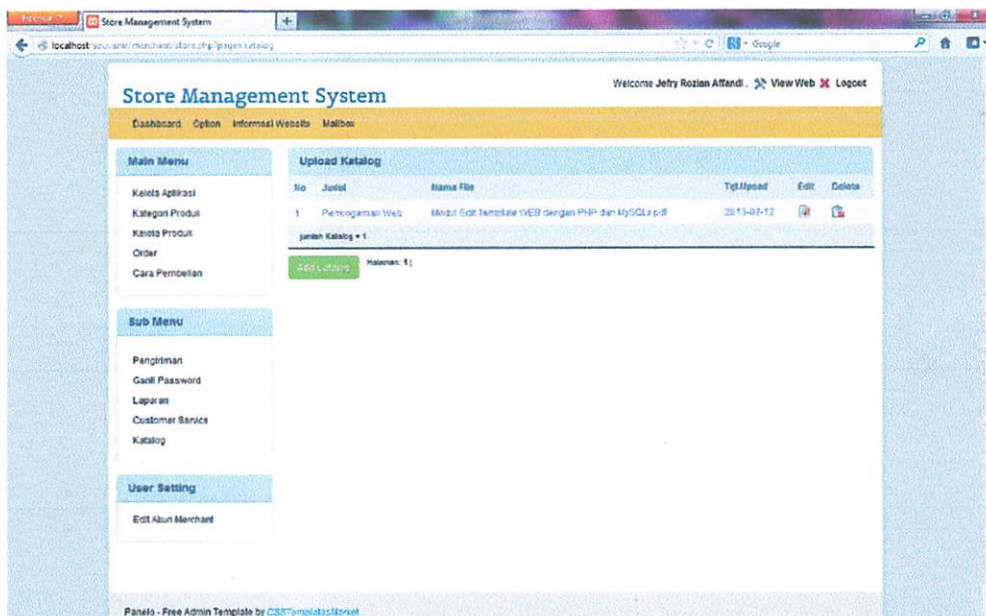
Gambar 4.17 menunjukkan Halaman *Customer Service* yang berfungsi untuk menampilkan *live chat* pada *website* Rumah Souvenir.



Gambar 4.17 Halaman *Customer Service*

14. Halaman Katalog

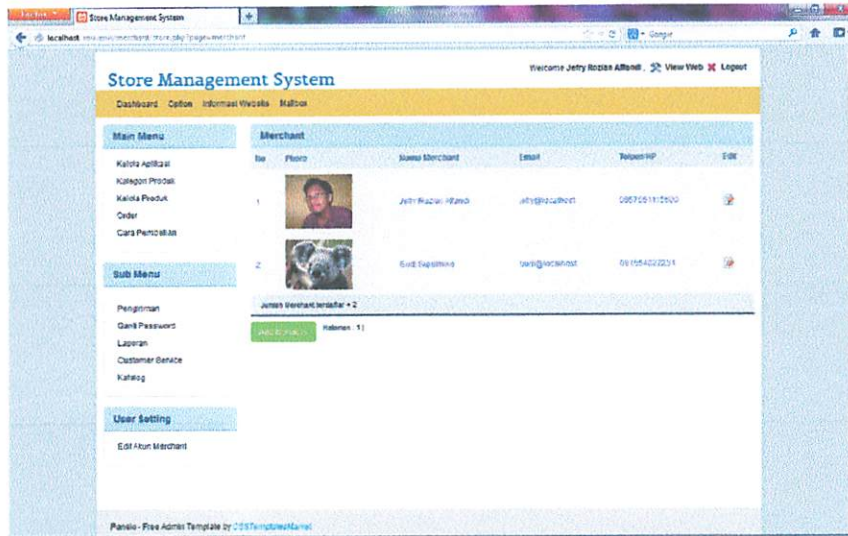
Gambar 4.18 menunjukkan Halaman Katalog yang berisi penginputan nama katalog dan *file* dokumen yang akan di *upload*.



Gambar 4.18 Halaman Katalog

15. Halaman *Edit Akun Merchant*

Gambar 4.19 menunjukkan Halaman *Edit Akun Merchant* yang berfungsi melihat dan mengedit *profile* pada admin maupun member.



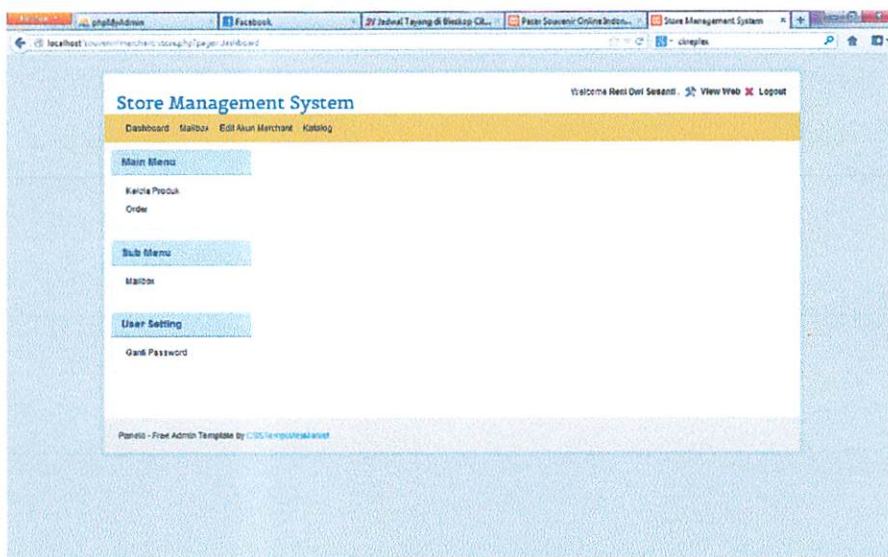
Gambar 4.19 Halaman *Edit Akun Merchant* Admin

4.1.1.2 Halaman Member *Interface*

Berikut ini adalah implementasi dari perancangan Member *Interface* website *e-commerce* pada Rumah Souvenir.

1. Halaman Utama Member

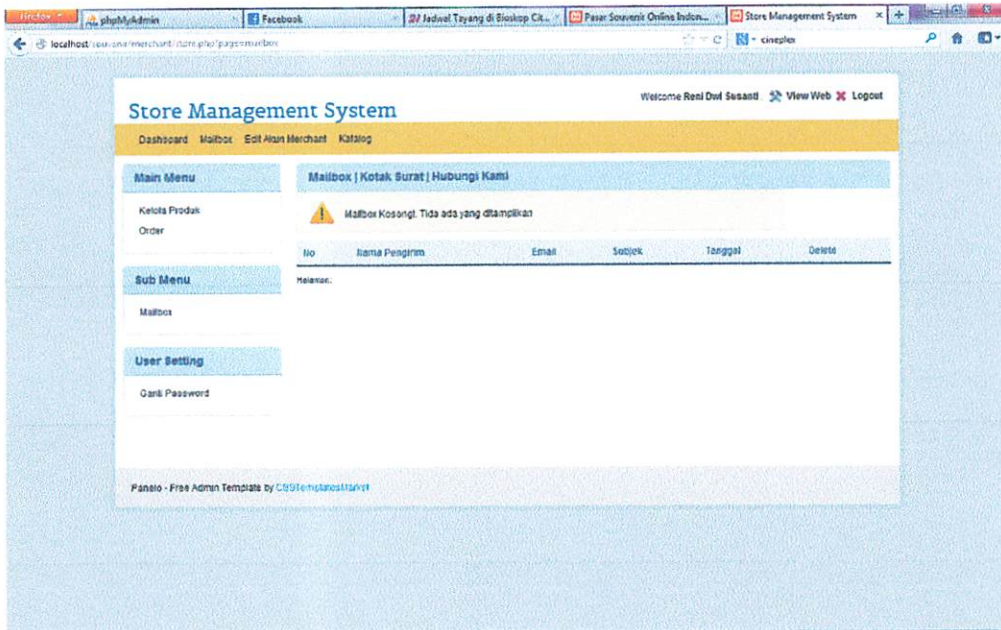
Gambar 4.20 menunjukkan Halaman Utama Member setelah melakukan *login*, dan member juga dapat mengupload produk baru.



Gambar 4.20 Halaman Utama Member

2. Halaman Mailbox Member

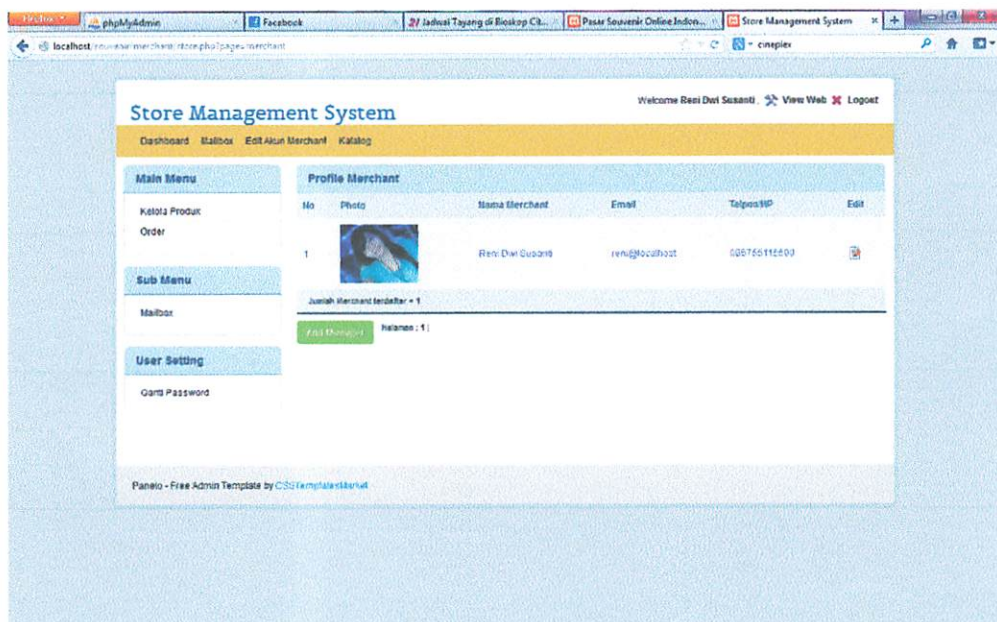
Gambar 4.21 menunjukkan Halaman *Mailbox* yang berisi tentang adanya pesan yang masuk pada saat member melakukan *order* barang.



Gambar 4.21 Halaman *Mailbox* Member

3. Halaman *Edit Akun Merchant* Member

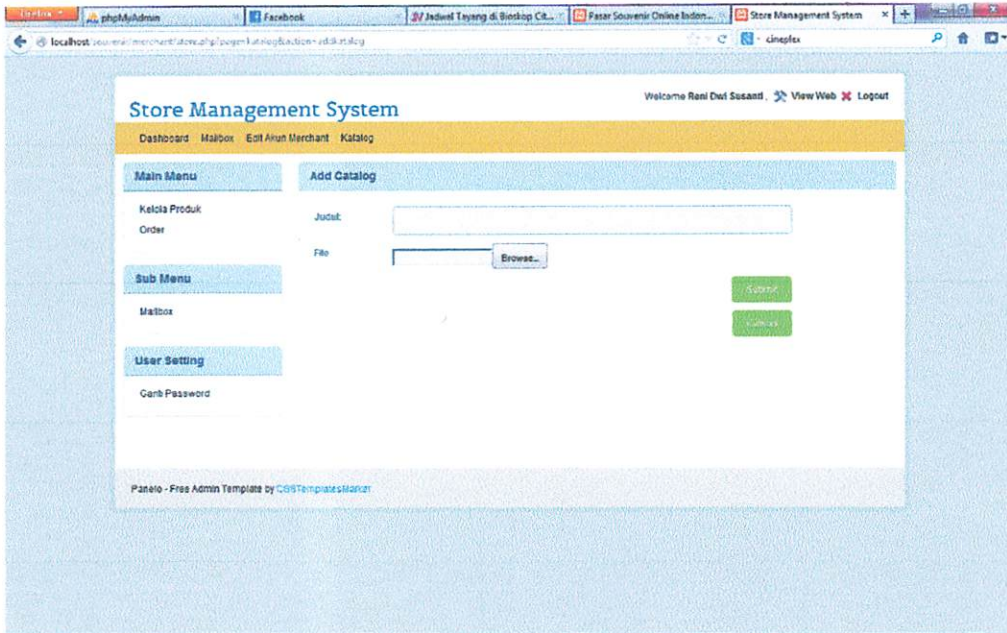
Gambar 4.22 menunjukkan Halaman *Edit Akun Merchant* Member yang berfungsi untuk melihat dan mengedit akun *profile* member.



Gambar 4.22 Halaman *Edit Akun Merchant* Member

4. Halaman Katalog

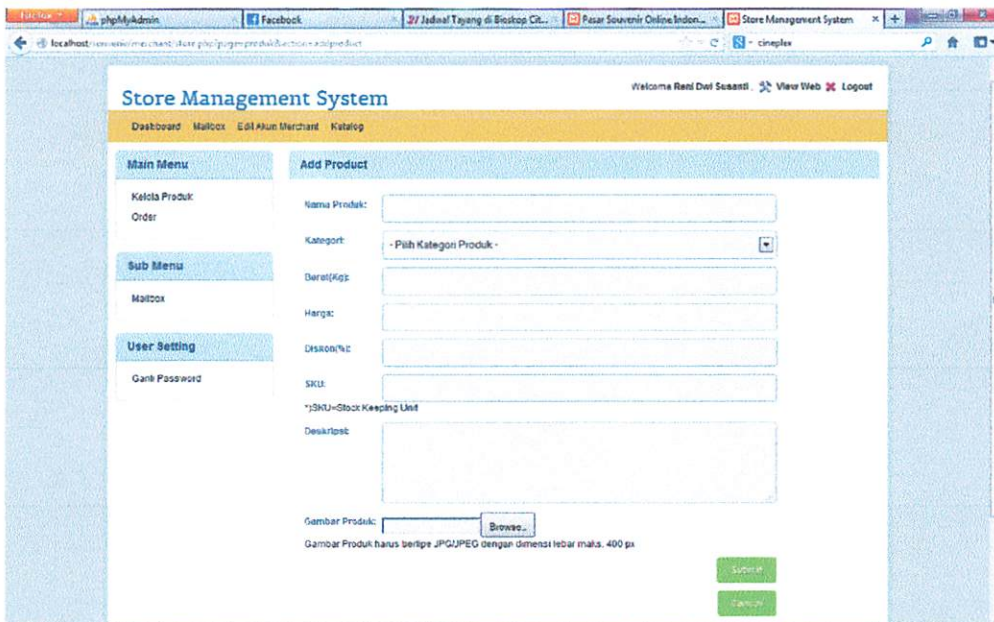
Gambar 4.23 menunjukkan Halaman Katalog yang berfungsi untuk mengupload katalog pada *website* Rumah Souvenir.



Gambar 4.23 Halaman Katalog Member

5. Halaman Kelola Produk

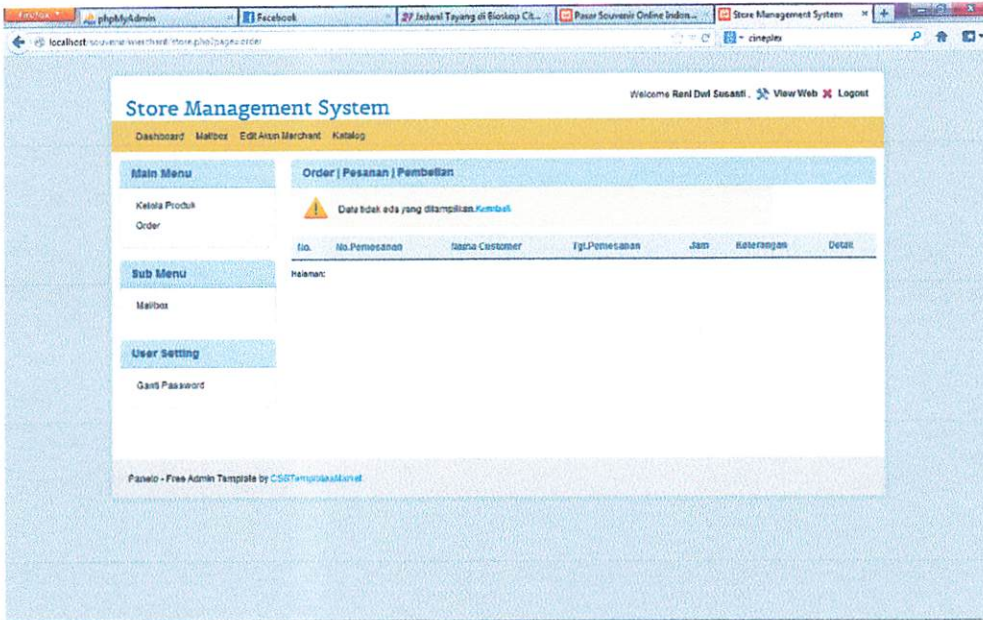
Gambar 4.24 Menunjukkan Halaman Kelola Produk yang berfungsi untuk menambahkan produk pada *website*.



Gambar 4.24 Halaman Kelola Produk Member

6. Halaman *Order*

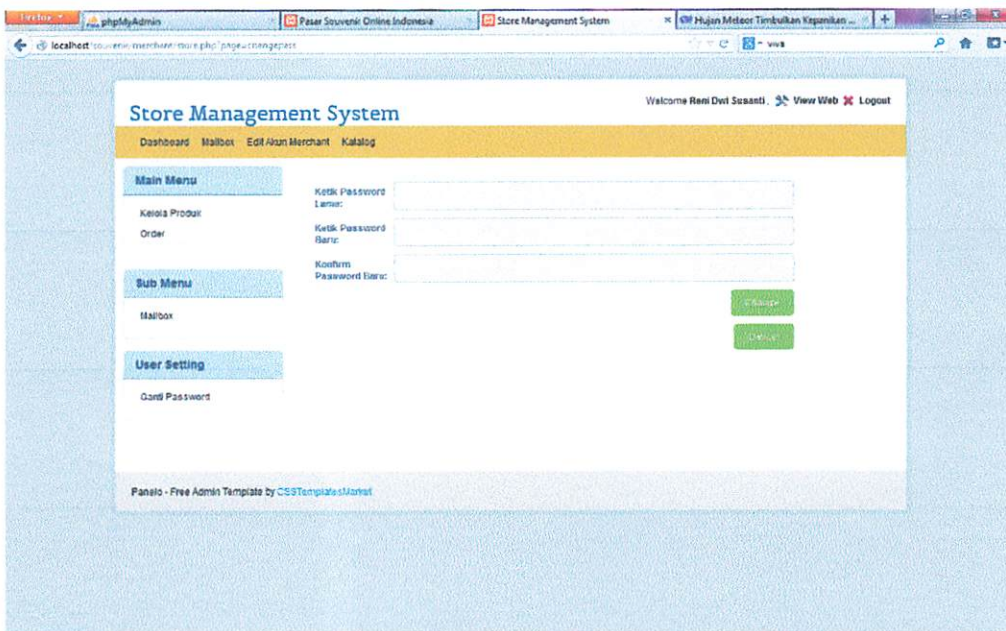
Gambar 4.25 menunjukkan Halaman *Order* yang berisi data pembelian dari suatu produk yang ditampilkan pada halaman tersebut.



Gambar 4.25 Halaman *Order*

7. Halaman Ganti *Password*

Gambar 4.26 menunjukkan Halaman Ganti *Password* yang berfungsi untuk mengganti *password* yang lama diganti *password* baru.



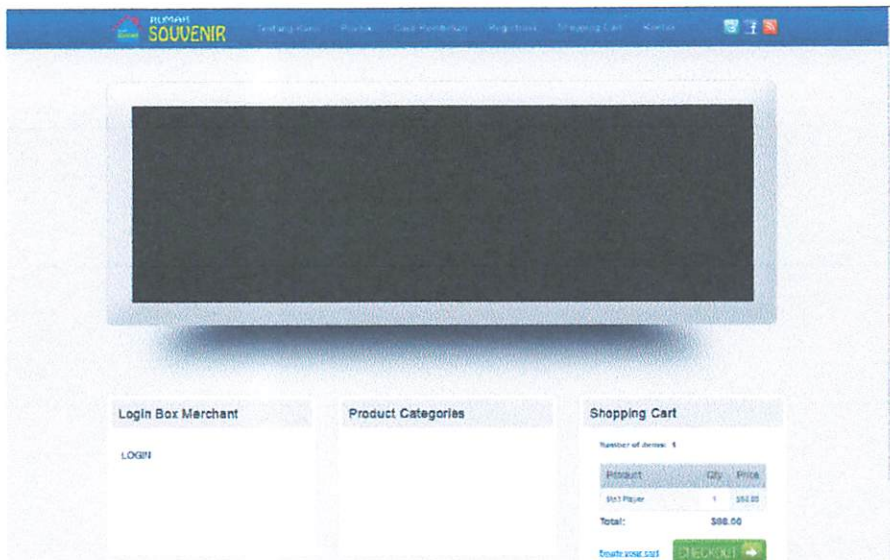
Gambar 4.26 Halaman Ganti *Password*

4.1.1.3 Halaman *Guest Interface*

Berikut ini adalah implementasi dari perancangan *Member Interface website e-commerce* pada Rumah Souvenir.

1. Halaman *Index*

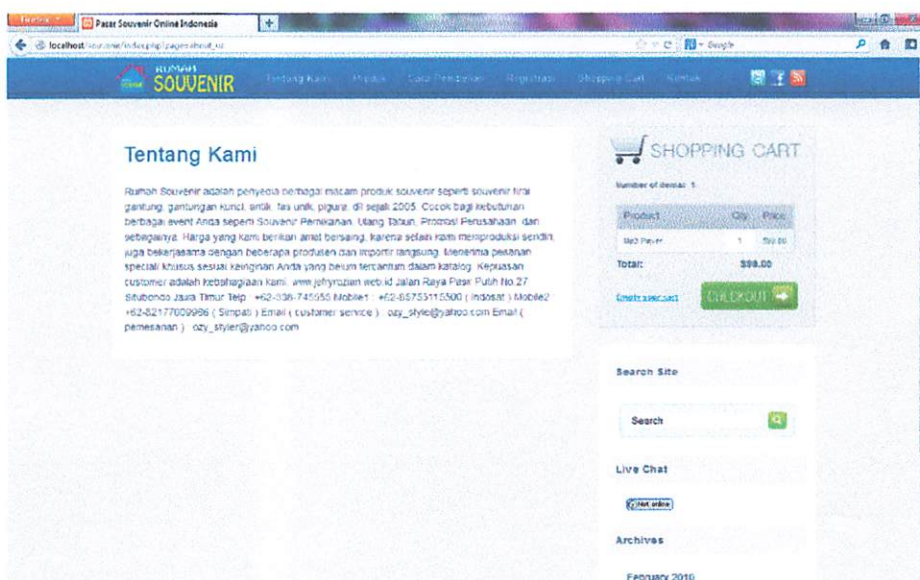
Gambar 4.27 menunjukkan Halaman *Index* di mana halaman yang muncul pertama pada saat program dijalankan.



Gambar 4.27 Halaman *Index*

2. Halaman *Tentang Kami*

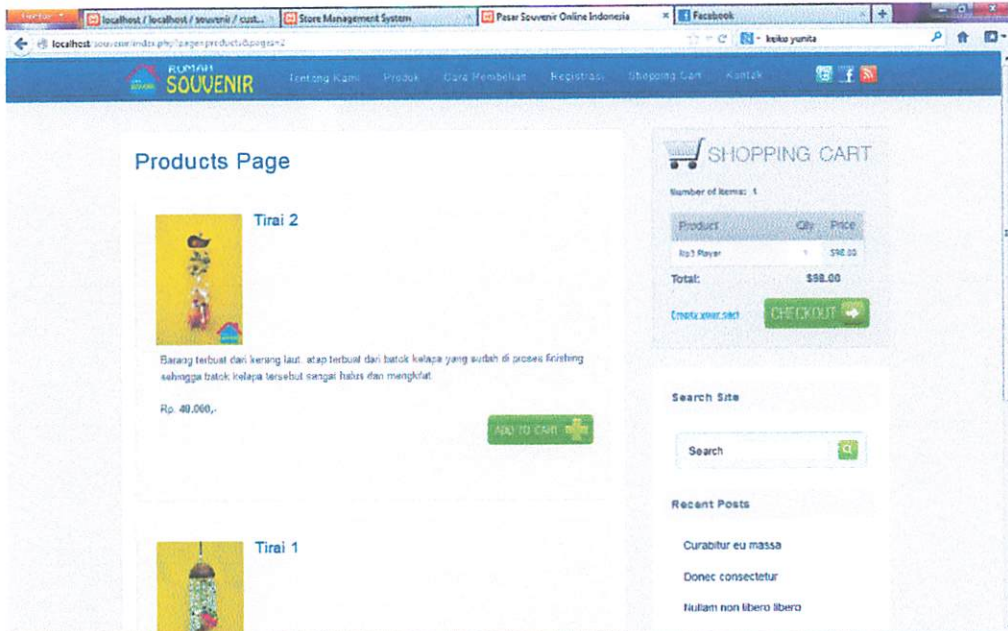
Gambar 4.28 Menunjukkan Halaman *Tentang Kami* yang berisi tentang informasi *website* Rumah Souvenir.



Gambar 4.28 Halaman *Tentang Kami*

3. Halaman Produk

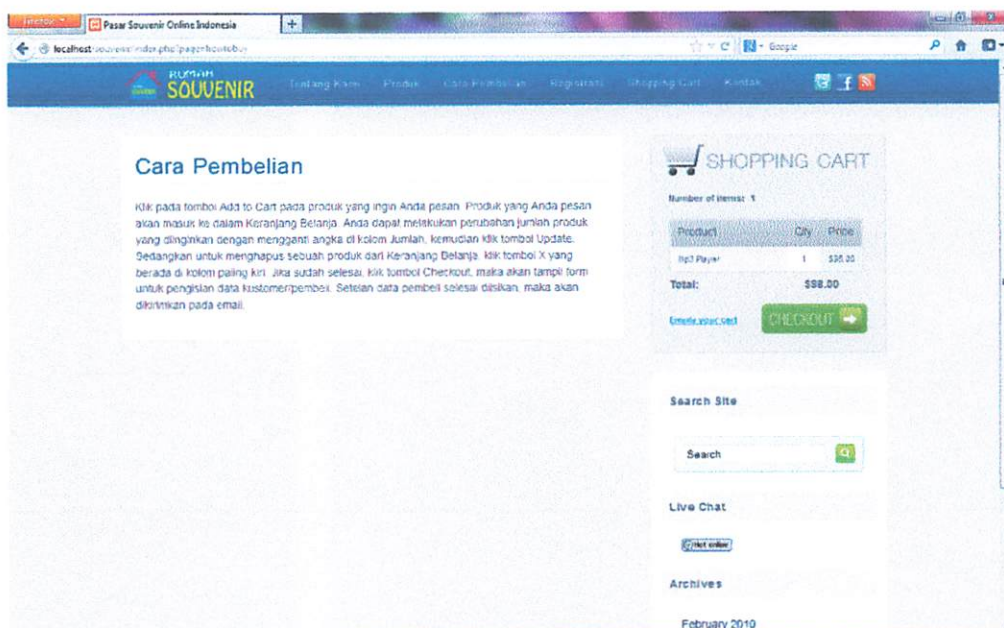
Gambar 4.29 menunjukkan Halaman Produk yang berisi berbagai macam produk yang sudah di inputkan ke dalam *website*.



Gambar 4.29 Halaman Produk

4. Halaman Cara Pembelian

Gambar 4.30 menunjukkan Halaman Cara Pembelian yang berisi informasi tentang cara pembelian agar member tidak mengalami kesulitan.



Gambar 4.30 Halaman Cara Pembelian

5. Halaman Registrasi

Gambar 4.31 menunjukkan Halaman Registrasi yang berfungsi untuk pendaftaran registrasi sebagai member baru.

Gambar 4.31 Halaman Registrasi

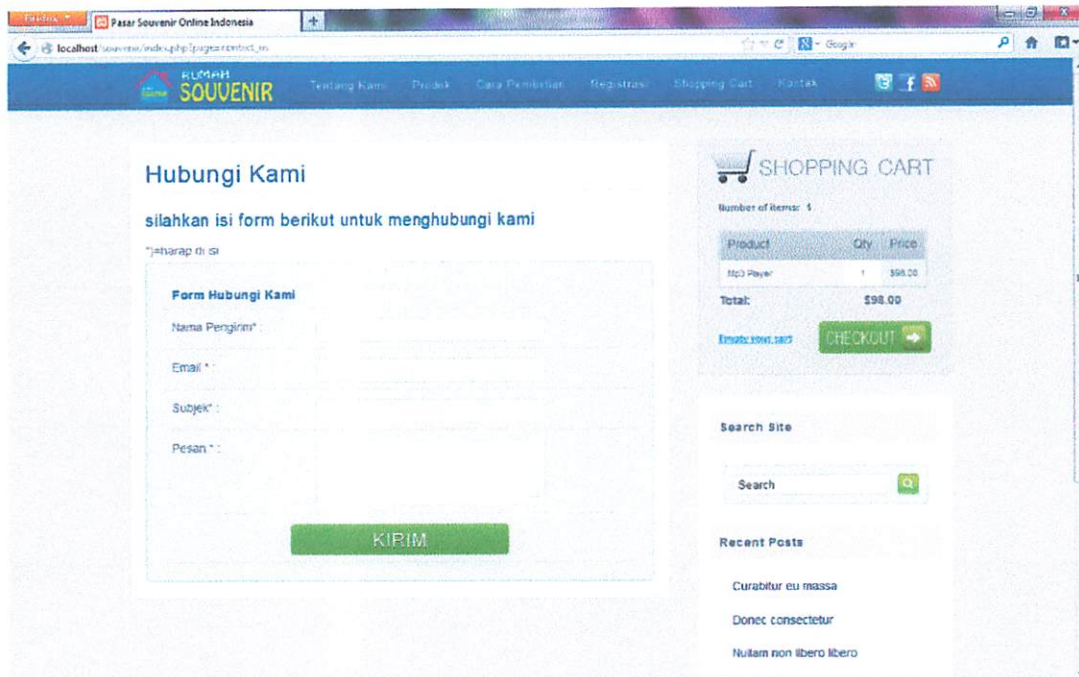
6. Halaman *Shoping Cart*

Gambar 4.32 menunjukkan Halaman *Shoping Cart* berisi tentang data yang ditampilkan setelah melakukan pembelian barang.

Gambar 4.32 Halaman *Shoping Cart*

7. Halaman Kontak

Gambar 4.33 menunjukkan Halaman Kontak yang berfungsi untuk mengirimkan pesan kepada pihak pengelola *website*.



Gambar 4.33 Halaman Kontak

4.2 Pengujian Sistem

4.2.1 Pengujian Form Registrasi

Form registrasi digunakan untuk melakukan registrasi bagi member baru yang belum terdaftar kedalam *website* penjualan souvenir. *Form* yang ada pada registrasi harus diisi sesuai dengan kolom yang tersedia, jika terjadi *email* yang sama maka akan dilakukan proses penginputan kolom lagi, sampai data yang diisi pada *form* registrasi secara benar, pada kolom *password* harus menginputkan sedikitnya 6 huruf, yang terdiri dari angka dan huruf besar. *Form* registrasi dapat dilihat pada gambar 4.34 sebagai berikut.

Form Registrasi Member

Tolong input data anda dengan lengkap:

*)=harap di isi

Data Informasi Member

Nama Pengguna* :

Nama Lengkap* :

Alamat* :

Kota* :

Telpon/Hp* :

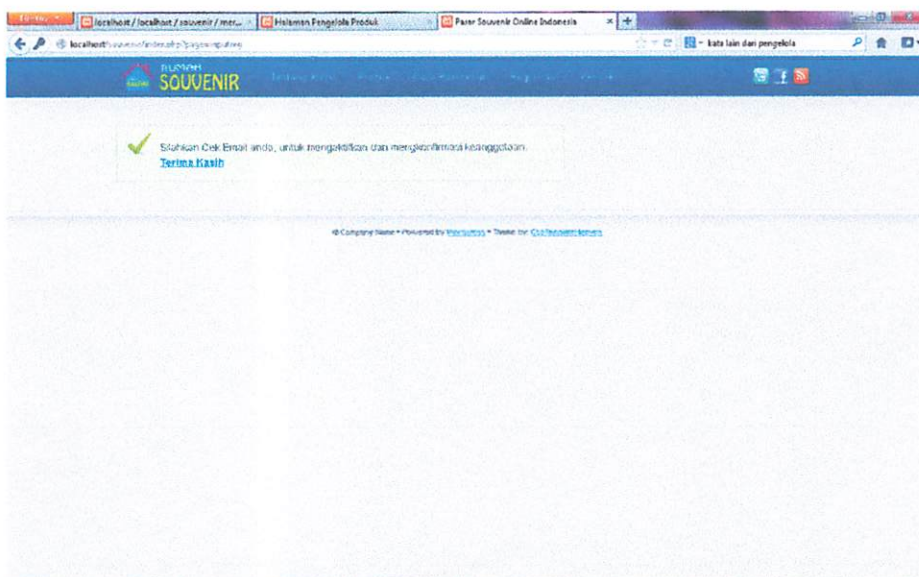
Email* :

Password* :

Photo Profile* :

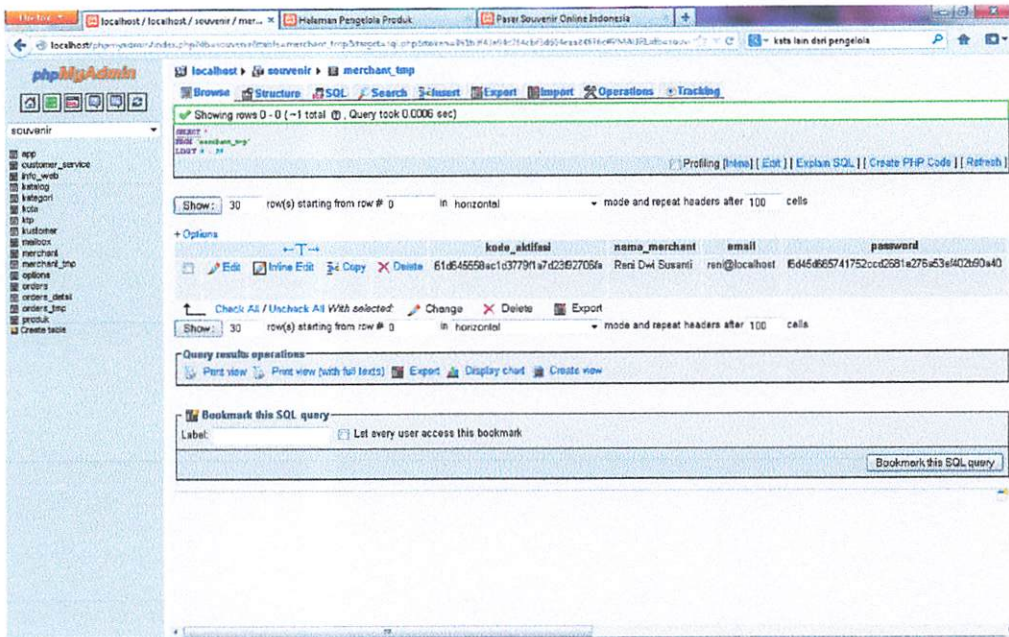
Gambar 4.34 Pengujian *Form* Registrasi

Jika registrasi berhasil akan diarahkan ke halaman `index.php?page=inputreg` yang berisi konfirmasi bahwa pendaftaran berhasil dan mengirimkan kode verifikasi melalui *email*.



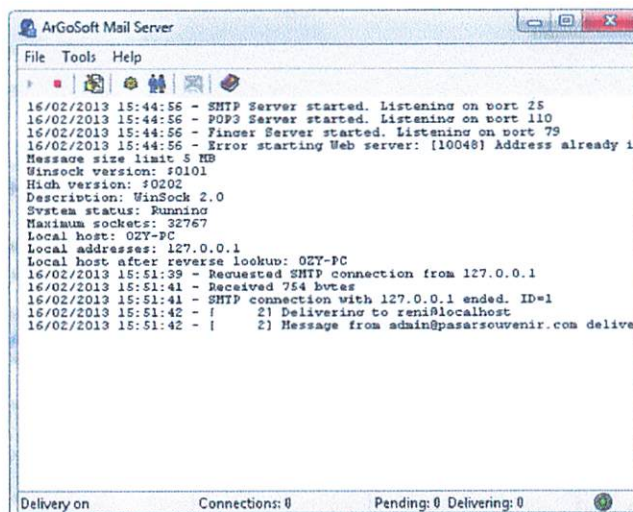
Gambar 4.35 Konfirmasi Pendaftaran

Jika proses registrasi berhasil maka data tersebut akan dilakukan penyimpanan data pada tabel *merchant* yang ada pada *database* Rumah Souvenir.

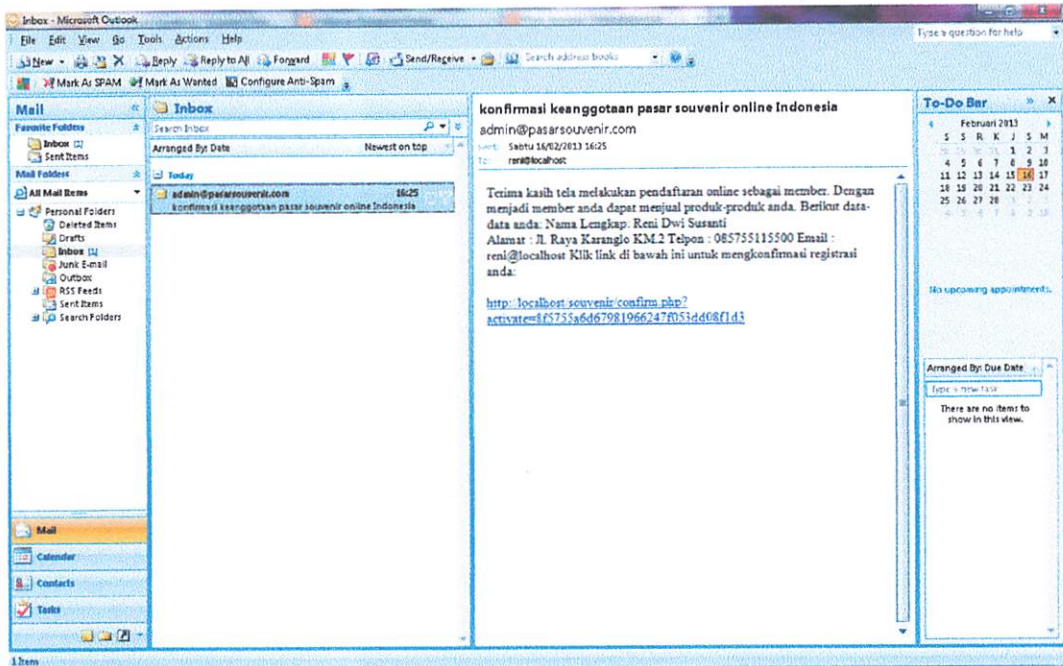


Gambar 4.36 Proses Penyimpanan Pada *Database*

Setelah proses registrasi dilakukan, maka data tersebut akan dikirim pada *email* yang sudah di daftarkan pada saat proses registrasi tersebut. Untuk proses pengecekan *email* konfirmasi dapat dilakukan secara *offline*, yaitu dengan menggunakan aplikasi *ArGoSoft Mail Server* dan *Microsoft Office Outlook* sebagai emailnya.



Gambar 4.37 Tampilan Aplikasi *ArGoSoft Mail Server*



Gambar 4.38 Email Konfirmasi Pada Microsoft Office Outlook

4.2.2 Pengujian *From* Kontak

User dapat mengirimkan sebuah pesan kepada pihak pengelola *website* dengan menggunakan menu halaman Kontak yg ada pada *website* ini. ketika *user* mengalami kesulitan ataupun adanya kesalahan pada sistem *website* penjualan souvenir yang berbasis *e-commerce* maka *user* dapat mengirimkan pesan yang ingin disampaikan kepada pihak pengelola *website*.

Hubungi Kami

silahkan isi form berikut untuk menghubungi kami

*)-harap di isi

Form Hubungi Kami

Nama Pengirim* :

Email* :

Subjek* :

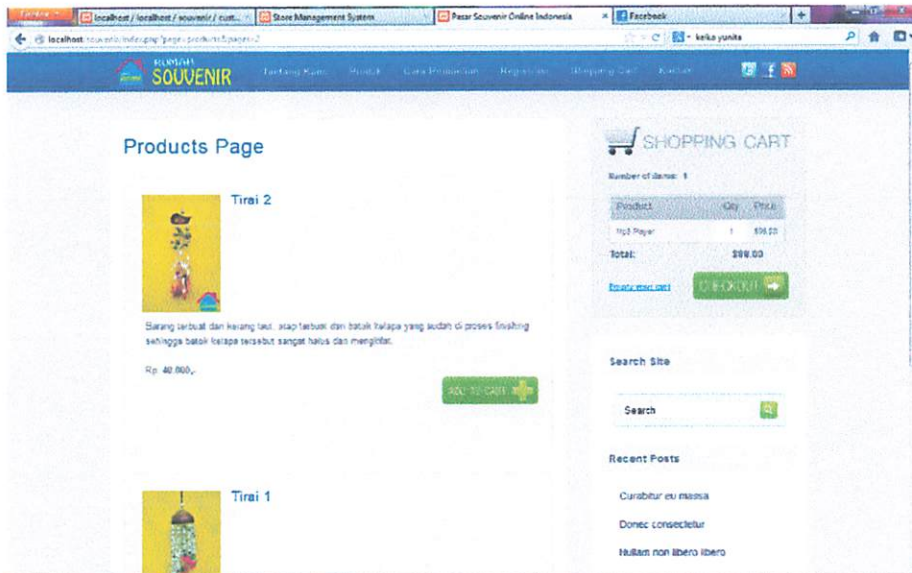
Pesan* :

KIRIM

Gambar 4.39 Form Pengisian Kontak

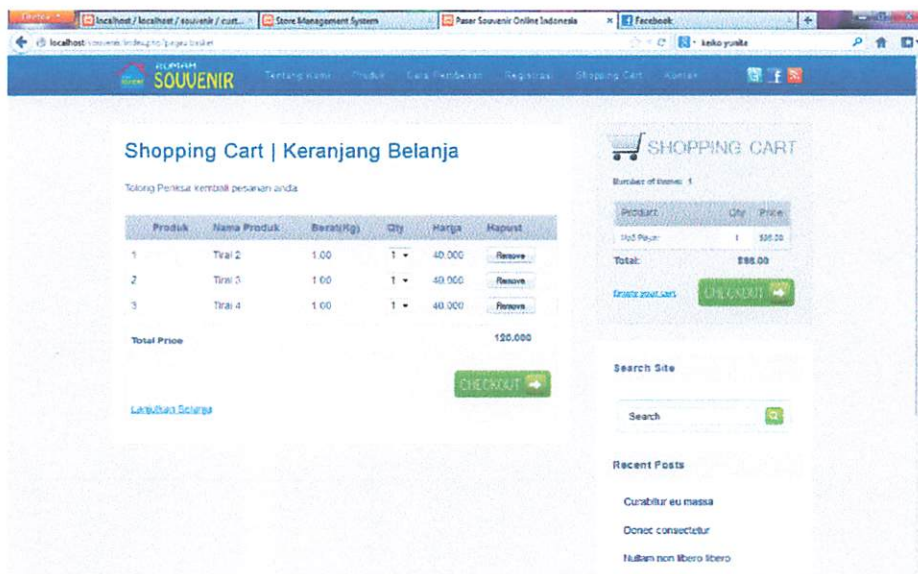
4.2.3 Pengujian Pembelian Produk

Dalam pembelian produk member diharuskan *login* terlebih dahulu, setelah proses *login* berhasil member dapat melakukan pemilihan produk yang ada pada halaman Produk.



Gambar 4.42 Pemilihan Produk

Setelah melakukan pemilihan produk, produk tersebut diarahkan kepada keranjang belanja yang ada pada halaman *Shopping Cart*.



Gambar 4.43 *Shopping Cart*

4.3 Kuisisioner

4.3.1 Kuisisioner *User*

Pengujian *user* ini diberikan kepada *user* untuk mengetahui *respon* dengan melakukan kuisisioner, kepada *user* diberikan beberapa pertanyaan terkait dengan penilaian aplikasi. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.1 dari 10 responden.

Tabel 4.1 Tabel Hasil Pengujian Kepada *User*

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi ini mudah digunakan ?	100%	0%
2	Apakah desain aplikasi ini menarik ?	90%	10%
3	Apakah aplikasi ini cukup membantu anda ?	80%	20%
4	Apakah menu – menu pada aplikasi cukup lengkap ?	50%	50%
5	Apakah menu - menu pada aplikasi cukup jelas ?	100%	0%
6	Apakah aplikasi ini berfungsi secara keseluruhan ?	100%	0%
7	Apakah aplikasi ini layak digunakan pada penjualan souvenir	100%	0%

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Website penjualan souvenir berbasis e-commerce merupakan alternatif baru untuk mengenalkan dan menyebarkan informasi tentang kerajinan yang ada di seluruh Indonesia.
2. Pelanggan dapat melihat katalog dari produk yang disediakan. Jika ingin membeli produk maka pelanggan tersebut harus terdaftar sebagai anggota. Setiap pelanggan yang *login* akan disimpan dalam sebuah *session* yang dipergunakan untuk merekam aktivitas pelanggan termasuk pula pada aplikasi keranjang belanja.
3. Pengujian *Website Penjualan Souvenir Berbasis E-Commerce* pada *web browser* menggunakan *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox*, dan *Google Chrome* dapat berjalan dengan sempurna yaitu semua halaman pada *website* Rumah Souvenir berjalan dengan baik.

5.2 Saran

1. Melakukan *maintenance* dan *update website* secara berkala.
2. Penambahan keamanan terhadap sistem untuk mencegah pembobolan terhadap *server* dan privasi data member.
3. Penambahan fitur *mapping* untuk menunjukkan lokasi *event* dan lokasi penjualan souvenir di Indonesia.
4. Penambahan mata uang seluruh dunia untuk memudahkan proses pembayaran bagi pembeli diluar negeri.
5. Penambahan gambar lebih dari satu macam gambar pada setiap produk yang dijual.
6. Pengembangan aplikasi *web* berbasis *mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Baskoro, Adi. 2012. Buku Pintar Membuat Toko Online. Mediakita, Jakarta.
- [2] Harianto, Kristanto. 2000. Konsep dan Perancangan Database, Yogyakarta : Andi.
- [3] Porter, Joshua, 2008. Designing for the Social Web. New Riders, Berkeley.
- [4] Purnomo, Herry, Dr. Ir, M. Com dan Theo, Zacharias, ST, 2004. Pengenalan Informatika Perspektif Teknik dan Lingkungan. Andi Yogyakarta.
- [5] Saputra, Agus, 2012. PHP, HTML5 dan CSS3. Jasakom, Jakarta.
- [6] Saputra, Agus. 2012. Membangun Sistem Aplikasi E-Commerce dan SMS. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [7] Surahman, 2012. Buku Sakti Paypal – Rahasia Jualan Online Tanpa Kartu Kredit. Elex Media Komputindo, Jakarta.

LAMPIRAN

Database MySQL

-- phpMyAdmin SQL Dump

-- version 3.5.3

-- http://www.phpmyadmin.net

--

-- Host: localhost

-- Generation Time: Feb 17, 2013 at 03:50 PM

-- Server version: 5.5.28

-- PHP Version: 5.3.18

SET SQL_MODE="NO_AUTO_VALUE_ON_ZERO";

SET time_zone = "+00:00";

/*!40101 SET

@OLD_CHARACTER_SET_CLIENT=@@CHARACTER_SET_CLIENT */;

/*!40101 SET

@OLD_CHARACTER_SET_RESULTS=@@CHARACTER_SET_RESULTS
*/;

/*!40101 SET

@OLD_COLLATION_CONNECTION=@@COLLATION_CONNECTION */;

/*!40101 SET NAMES utf8 */;

--

-- Database: `souvenir`

--

--

-- Table structure for table `app`

--

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `app` (  
  `id_app` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `nama_app` varchar(50) NOT NULL,  
  `link` varchar(100) NOT NULL,  
  `publish` enum('Y','N') NOT NULL DEFAULT 'Y',  
  `status` enum('supermerchant','merchant') NOT NULL,  
  `aktif` enum('Y','N') NOT NULL DEFAULT 'Y',  
  `urutan` smallint(5) unsigned NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_app`)
```



```
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=16 ;
```

```
--
```

```
-- Dumping data for table `app`
```

```
--
```

```
INSERT INTO `app` (`id_app`, `nama_app`, `link`, `publish`, `status`, `aktif`,  
`urutan`) VALUES
```

```
(1, 'Kelola Aplikasi', '?page=aplikasi', 'N', 'supermerchant', 'Y', 1),
```

```
(3, 'Kelola Produk', '?page=produk', 'Y', 'merchant', 'Y', 3),
```

```
(2, 'Kategori Produk', '?page=kategori', 'N', 'supermerchant', 'Y', 2),
```

```
(4, 'Order', '?page=order', 'N', 'merchant', 'Y', 4),
```

```
(5, 'Cara Pembelian', '?page=howtobuy', 'Y', 'supermerchant', 'Y', 5),
```

```
(6, 'Pengiriman', '?page=shipping', 'Y', 'supermerchant', 'Y', 6),
```

```
(7, 'Ganti Password', '?page=changePASS', 'N', 'merchant', 'Y', 7),
```

```
(8, 'Laporan', '?page=report', 'N', 'supermerchant', 'Y', 8),
```

```
(9, 'Customer Service', '?page=custservice', 'Y', 'supermerchant', 'Y', 9),
```

```
(10, 'Katalog', '?page=katalog', 'Y', 'merchant', 'Y', 10),
```

```
(11, 'Edit Akun Merchant', '?page=merchant', 'N', 'merchant', 'Y', 11),
```

```
(12, 'Mailbox', '?page=mailbox', 'N', 'merchant', 'Y', 12),
```

```
(13, 'Informasi Website', '?page=infoweb', 'Y', 'supermerchant', 'Y', 13),
```

```
(14, 'Option', '?page=options', 'Y', 'supermerchant', 'Y', 14);
```

```
-----
```

```
--
```

```
-- Table structure for table `customer_service`
```

```
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `customer_service` (  
  `id` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `nama` varchar(100) NOT NULL,  
  `username` varchar(50) NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id`)
```

```
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=1 ;
```

```
-----
```

```
--
```

```
-- Table structure for table `info_web`
```

```
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `info_web` (  
  `id_info_web` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `nama_website` varchar(100) NOT NULL,  
  `alamat_website` varchar(100) NOT NULL,  
  `meta_deskripsi` varchar(250) NOT NULL,  
  `meta_keyword` varchar(250) NOT NULL,  
  `favicon` varchar(50) DEFAULT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_info_web`)  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=1 ;
```

```
--  
-- Table structure for table `katalog`  
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `katalog` (  
  `id_katalog` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `nama_merchant` varchar(100) NOT NULL,  
  `judul` varchar(100) NOT NULL,  
  `nama_file` varchar(100) NOT NULL,  
  `tgl_upload` date NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_katalog`),  
  KEY `nama_merchant` (`nama_merchant`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=7 ;
```

```
--  
-- Dumping data for table `katalog`  
--
```

```
INSERT INTO `katalog` (`id_katalog`, `nama_merchant`, `judul`, `nama_file`,  
  `tgl_upload`) VALUES  
(6, 'Administrator', 'Pemrograman Web', 'Modul Edit Template WEB dengan PHP  
dan MySQLx.pdf', '2013-02-12');
```

```
--  
-- Table structure for table `kategori`  
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori` (  
  `id_kategori` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `nama_kategori` varchar(100) NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_kategori`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=1 ;
```

```
`id_kategori` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
`nama_kategori` varchar(100) NOT NULL,  
`deskripsi` tinytext NOT NULL,  
`status` enum('Y','N') NOT NULL DEFAULT 'Y',  
PRIMARY KEY (`id_kategori`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=1 ;
```

```
--  
-- Table structure for table `kota`  
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kota` (  
  `id_kota` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `nama_kota` varchar(100) NOT NULL,  
  `ongkos_kirim` int(10) NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_kota`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=3 ;
```

```
--  
-- Dumping data for table `kota`  
--
```

```
INSERT INTO `kota` (`id_kota`, `nama_kota`, `ongkos_kirim`) VALUES  
(1, 'Malang', 10000),  
(2, 'Surabaya', 12000);
```

```
--  
-- Table structure for table `ktp`  
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `ktp` (  
  `id_ktp` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `merchant_id` smallint(5) unsigned NOT NULL,  
  `no_reg_merchant` varchar(100) NOT NULL,  
  `img_ktp` varchar(200) NOT NULL,  
  `tgl_upload` date NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_ktp`),  
  KEY `merchant_id` (`merchant_id`)
```

```
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=1 ;
```

```
-----
```

```
--
```

```
-- Table structure for table `kustomer`
```

```
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kustomer` (  
  `id_kustomer` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `nama_lengkap` varchar(100) NOT NULL,  
  `email` varchar(80) NOT NULL,  
  `password` varbinary(32) NOT NULL,  
  `alamat` varchar(150) NOT NULL,  
  `telpon` varchar(20) NOT NULL,  
  `kota_id` smallint(5) unsigned NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_kustomer`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=1 ;
```

```
-----
```

```
--
```

```
-- Table structure for table `mailbox`
```

```
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `mailbox` (  
  `id_mailbox` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `nama_pengirim` varchar(100) NOT NULL,  
  `email` varchar(80) NOT NULL,  
  `subjek` varchar(100) NOT NULL,  
  `pesan` tinytext NOT NULL,  
  `tanggal` date NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_mailbox`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=2 ;
```

```
--
```

```
-- Dumping data for table `mailbox`
```

```
--
```

```
INSERT INTO `mailbox` (`id_mailbox`, `nama_pengirim`, `email`, `subjek`,  
  `pesan`, `tanggal`) VALUES  
(1, 'Jefry', 'jefry@localhost', 'testing', 'ae nama wae - sugeee', '2013-02-15');
```

```

-----
--
-- Table structure for table `merchant`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `merchant` (
  `id_merchant` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_merchant` varchar(100) NOT NULL,
  `username` varchar(40) NOT NULL,
  `email` varchar(80) NOT NULL,
  `password` varbinary(40) NOT NULL,
  `alamat` varchar(150) NOT NULL,
  `kota` varchar(50) NOT NULL,
  `no_telp` varchar(20) NOT NULL,
  `photo` varchar(200) DEFAULT NULL,
  `id_session` varbinary(40) NOT NULL,
  `blokir` enum('Y','N') NOT NULL DEFAULT 'N',
  `tgl_daftar` date NOT NULL,
  `level` enum('supermerchant','merchant') NOT NULL DEFAULT 'merchant',
  PRIMARY KEY (`id_merchant`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=3 ;

--
-- Dumping data for table `merchant`
--

INSERT INTO `merchant` (`id_merchant`, `nama_merchant`, `username`,
`email`, `password`, `alamat`, `kota`, `no_telp`, `photo`, `id_session`, `blokir`,
`tgl_daftar`, `level`) VALUES
(1, 'Jefry Rozian Affandi', 'Jefry', 'jefry@localhost', 'Â»¤-<~çùj  ™¶ŸçĹ:q½',
'Karanglo Indah', '1', '0857551115500', '197906profil3.jpg',
'2io0rldsk4moel7bii7rrbnft3', 'N', '2013-02-16', 'supermerchant'),
(2, 'Budi Sujatmiko', 'Budi', 'budi@localhost', '$è_Žk%)ieTŽ×ª §m"BMŠ',
'Puri Indah', '1', '081554022231', '221527Koala.jpg', 't44gstrq6jonrahv52i9avjs11',
'N', '2013-02-16', 'merchant');

-----
--
-- Table structure for table `merchant_tmp`

```

```
--  
  
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `merchant_tmp` (  
  `kode_aktifasi` varchar(50) NOT NULL,  
  `nama_merchant` varchar(100) NOT NULL,  
  `email` varchar(80) NOT NULL,  
  `password` varbinary(40) NOT NULL,  
  `username` varchar(40) NOT NULL,  
  `alamat` varchar(150) NOT NULL,  
  `kota` varchar(50) NOT NULL,  
  `no_telp` varchar(20) NOT NULL,  
  `photo` varchar(200) DEFAULT NULL,  
  `id_session` varbinary(40) NOT NULL,  
  `blokir` enum('Y','N') NOT NULL DEFAULT 'N',  
  `tgl_daftar` date NOT NULL,  
  `level` enum('supermerchant','merchant') NOT NULL DEFAULT 'merchant',  
  UNIQUE KEY `kode_aktifasi` (`kode_aktifasi`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;
```

```
-----  
  
--  
-- Table structure for table `options`  
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `options` (  
  `id_option` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `nama_option` varchar(100) NOT NULL,  
  `img_option` varchar(200) DEFAULT NULL,  
  `deskripsi` text NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_option`)  
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=2 ;
```

```
--  
-- Dumping data for table `options`  
--
```

```
INSERT INTO `options` (`id_option`, `nama_option`, `img_option`, `deskripsi`)  
VALUES  
(1, 'Cara Pemesanan', NULL, 'Testing testing');
```

```
--  
-- Table structure for table `orders`  
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `orders` (  
  `id_orders` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `status_order` varchar(50) NOT NULL,  
  `tgl_order` date NOT NULL,  
  `jam_order` time NOT NULL,  
  `nama_merchant` varchar(100) DEFAULT NULL,  
  `kustomer_id` smallint(5) unsigned NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_orders`),  
  KEY `kustomer_id` (`kustomer_id`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=1 ;
```

```
-----
```

```
--  
-- Table structure for table `orders_detail`  
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `orders_detail` (  
  `id_orders` smallint(5) unsigned NOT NULL,  
  `id_produk` smallint(5) unsigned NOT NULL,  
  `jumlah` int(5) NOT NULL  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;
```

```
-----
```

```
--  
-- Table structure for table `orders_tmp`  
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `orders_tmp` (  
  `id_orders` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `id_produk` smallint(5) unsigned NOT NULL,  
  `id_session` varchar(100) NOT NULL,  
  `jumlah` int(5) NOT NULL,  
  `tgl_order_tmp` date NOT NULL,  
  `jam_order_tmp` time NOT NULL,  
  `stok_tmp` int(5) NOT NULL,
```

```
PRIMARY KEY (`id_orders`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=1 ;
```

```
-----
```

```
--  
-- Table structure for table `produk`  
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `produk` (  
  `id_produk` smallint(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `kategori_id` smallint(5) unsigned NOT NULL,  
  `nama_produk` varchar(100) NOT NULL,  
  `deskripsi` tinytext NOT NULL,  
  `harga` int(5) NOT NULL,  
  `stok` int(5) NOT NULL,  
  `berat` decimal(5,2) unsigned NOT NULL DEFAULT '0.00',  
  `tgl_masuk` date NOT NULL,  
  `diskon` int(5) NOT NULL,  
  `dibeli` int(5) NOT NULL DEFAULT '1',  
  `img_produk` varchar(200) DEFAULT NULL,  
  `nama_merchant` varchar(100) NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`id_produk`),  
  KEY `kategori_id` (`kategori_id`),  
  KEY `nama_merchant` (`nama_merchant`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 AUTO_INCREMENT=1 ;
```

```
/*!40101 SET  
CHARACTER_SET_CLIENT=@OLD_CHARACTER_SET_CLIENT */;  
/*!40101 SET  
CHARACTER_SET_RESULTS=@OLD_CHARACTER_SET_RESULTS */;  
/*!40101 SET  
COLLATION_CONNECTION=@OLD_COLLATION_CONNECTION */;
```

dbkoneksi.php

```
<?php  
/**  
*  
* File ini terdiri dari informasi akses databse  
* File berfungsi untuk menghubungkan ke MySQL dan memilih database  
* @var unknown_type
```



```
*/
```

```
define('DB_HOST', 'localhost');  
define('DB_USER', 'root');  
define('DB_PASS', 'password');  
define('DB_NAME', 'souvenir');
```

```
$cdb = mysqli_connect(DB_HOST,DB_USER,DB_PASS,DB_NAME);
```

```
//Set character set:
```

```
mysqli_set_charset($cdb, 'utf8');
```

```
?>
```

home.php

```
<div id="screen">
```

```
<!-- BEGIN SLIDER -->
```

```
<div id="slideshow">
```

```
<!-- Start slide content -->
```

```
<?php
```

```
//Slide Produk terbaru
```

```
    $latest_products = mysqli_query($cdb, "SELECT * FROM produk  
ORDER BY id_produk DESC LIMIT 3");
```

```
    while ($p=mysqli_fetch_array($latest_products)){
```

```
        $deskripsi = strip_tags($p['deskripsi']);
```

```
        $konten = substr($deskripsi,0,100);
```

```
        $konten = substr($deskripsi,0,strpos($konten,""));
```

```
        echo "<div class=slide-text>
```

```
            <a href='products/$_p[img_produk]' title='product'
```

```
class=group rel='group'
```

```
            ><img src='products/small_$_p[img_produk]'
```

```
alt='souvenir' /></a>
```

```
            <h2><a
```

```
href='?page=single_product'>$_p[nama_produk]</a></h2>
```

```
            <p>$_konten<p>
```

```
            <div class='view-details'><a
```

```
href='?page=single_product'><img src=images/view_details.png
```

```
style='background: none; border: none' alt='detail produk'></a></div>
```

```
                </div>";
            }

?>

</div><!-- end slideshow -->

<div id="box-nav-slider">
<div id="slideshow-navigation"><div id="pager"></div></div>
</div>
<!-- END OF SLIDER -->

</div><!-- close screen -->

<div style="clear:both"></div>

<div id="home_left">
<div class="home_box">

<!-- begin widget -->
<ul class="sidebar_nav">

<li>
<h3>Login Box Merchant</h3>
<div class="textwidget">
<a href='http://localhost/souvenir/merchant/'>LOGIN</a>
</div>
</li>

</ul><!-- end widget -->

</div>
</div>

<div id="home_right">
<div class="home_box">
```

```

<div id='sideshoppingcart'>
<h3>Shopping Cart</h3>
<div id='shoppingcartcontents'>
<div id='sliding_cart' class='shopping-cart-wrapper'>

<span class='items'>
<span class='numberitems'>Number of items:</span>
<span class='cartcount'>1</span>
</span>

    <table class='shoppingcart'>

    <tr>
        <th id='product'>Product</th>
        <th id='quantity'>Qty</th>
        <th id='price'>Price</th>
    </tr>

    <tr>
        <td class='item_name'>Mp3 Player</td>
        <td class='item_qty'>1</td>
        <td class='item_price'>₹98.00</td>
    </tr>

    </table>

<span class='total'>
<span class="pricedisplay checkout-total">₹98.00</span>
<span class='totalhead'>Total:</span>
</span>

<form action='#' method='post' class='wpsc_empty_the_cart'>
<input type='hidden' name='wpsc_ajax_action' value='empty_cart' />
<span class='emptycart'><a href='#'>Empty your cart</a></span>
</form>

<a href='checkout.html'></a>

</div>
</div>

```

```
</div>
```

```
<div style="clear:both"></div>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<div id="home_middle">
```

```
<div class="home_box">
```

```
<h3>Product Categories</h3>
```

```
<ul>
```

```
<?php
```

```
    $kategori = mysqli_query($cdb, "select nama_kategori,  
    kategori.id_kategori
```

```
        count(produk.id_produk) as jml from kategori left join produk  
                                                                on  
    produk.kategori_id=kategori.id_kategori
```

```
        group by
```

```
    nama_kategori ");
```

```
    $no=1;
```

```
    while ($cat=mysqli_fetch_array($kategori)) {
```

```
        echo "<li>
```

```
            <a
```

```
href=?page=detail_kategori&id='$cat[id_kategori]','$cat[nama_kategori]($cat[jm  
l])</a></li>";
```

```
    }
```

```
?>
```

```
</ul>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

index.php

```
<?php
```

```
error_reporting(0);
```

```
    include 'libs/escapedata.php';
```

```
    include 'libs/password_hash.php';
```

```
    include 'libs/thumb_profile.php';
```

```
    include 'libs/penanggalan.php';
```

```
    include 'libs/category_paging_scale.php';
```

```
include 'libs/product_paging_scale.php';  
include 'libs/fungsi_rupiah.php';  
require 'config/dbkoneksi.php';
```

```
if (isset($_GET['page'])) {  
$page = htmlentities(strip_tags($_GET['page']));  
}
```

```
?>
```

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">  
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" dir="ltr" lang="en-US">  
<head>
```

```
    <link rel="stylesheet" href="style.css" type="text/css" media="screen,  
projection" />
```

```
    <!--[if IE 7]>  
    <link rel="stylesheet" href="style_ie7.css" type="text/css" media="screen,  
projection" />  
    <![endif]-->
```

```
    <title>Pasar Souvenir Online Indonesia </title>
```

```
<script type="text/javascript" src="js/jquery.js"></script>  
<script src="js/jquery.cycle.all.js" type="text/javascript"></script>
```

```
<script type="text/javascript">  
    $(function(){  
        $('#slideshow').cycle({  
            timeout: 5000, // milliseconds between slide transitions (0 to disable auto  
advance)  
            fx: 'fade', // choose your transition type, ex: fade, scrollUp, shuffle,  
etc...  
            pager: '#pager', // selector for element to use as pager container  
            pause: 0, // true to enable "pause on hover"  
            pauseOnPagerHover: 0 // true to pause when hovering over pager link  
        });  
        $('#featured').cycle({  
            timeout: 12000, // milliseconds between slide transitions (0 to disable auto  
advance)
```

```
    fx: 'scrollUp', // choose your transition type, ex: fade, scrollUp, shuffle,
etc...
    pause: 0,      // true to enable "pause on hover"
    pauseOnPagerHover: 0 // true to pause when hovering over pager link
  });
});
</script>
```

```
<script type='text/javascript'>
jQuery(document).ready(function($) {
jQuery("#dropdown ul").css({display: "none"}); // Opera Fix
jQuery("#dropdown li").hover(function(){
    jQuery(this).find('ul:first').css({visibility: "visible",display:
"none"}).show(200);
    },function(){
    jQuery(this).find('ul:first').css({visibility: "hidden"});
    });
});
</script>
```

```
<!-- Begin Fancybox -->
```

```
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="js/fancybox/jquery.fancybox.css"
media="screen" />
<script type="text/javascript" src="js/fancybox/jquery.easing.1.3.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/fancybox/jquery.fancybox-
1.2.1.js"></script>
```

```
    <script type="text/javascript">
        $(document).ready(function() {
            $(".group").fancybox();
        });
    </script>
```

```
<!-- for shopping cart -->
```

```
<link rel="stylesheet" type="text/css" media="all" href="shoppingcart-
css/mainstyles.css" />
<link rel="stylesheet" type="text/css" media="all" href="shoppingcart-
css/dynamic.css" />
```

```

<!-- end shopping cart -->

</head>
<body id="pages">
<!--***** START PAGE_WRAPPER
*****-->
<div id="page_wrapper">

<div id="logo"><a href="index.php"></a></div>

<!-- START top_nav_menu div -->

<ul id="dropmenu">
<li><a href="?page=about_us" title="profil">Tentang Kami</a></li>
<li><a href="?page=products" title="halaman semua produk">Produk</a></li>

<li><a href="?page=howtobuy" title="cara pembelian">Cara
Pembelian</a></li>
<li><a href="?page=reg" title="Registrasi ">Registrasi</a></li>
<li><a href="?page=basket" title="Keranjang Belanja">Shopping Cart</a></li>
<li><a href="?page=contact_us" title="Kontak">Kontak</a></li>

</ul>

<!-- CLOSE top_nav_menu div -->

<!-- start header -->
<div id="header">
</div>
<!-- close header -->

<div id="social_icons">
<a href="www.twitter.com"></a>
<a href="www.facebook.com"></a>
<a href="#" title="Syndicate this site using RSS"></a>
</div>

<div id="container">

```



```
<?php

$file = "$page.php";
$cek = strlen($page);

if ($cek > 100 || !file_exists($file) || empty($page)) {
    require "home.php";
} else {

    require "$file";
}

?>

</div><!-- CLOSE CONTAINER div -->

</div><!-- CLOSE PAGE_WRAPPER div -->

<!-- start footer -->
<div id="footer">
<p>&copy; Pasar Souvenir Online Indonesia &bull; Theme by: <a
href="http://www.csstemplateheaven.com">CssTemplateHeaven</a></p>
</div>
<!-- close footer -->

</body>
</html>
```

about_us.php

```
<div id="main_content_left">

<div class="page_content">

<h1>Tentang Kami</h1>
<?php
$query = mysqli_query($cdb, "SELECT * FROM options WHERE
id_option='2'");
```

```

$r=mysqli_fetch_array($query);
echo "<p>${r}[deskripsi]</p>";

?>
<div style="clear:both"></div>
</div><!-- close page_content -->

</div><!-- close main_content_left -->

<!-- begin sidebar -->

<?php include 'sidebar.php'; ?>

```

auth.php

```

<?php
session_start();

//Panggil file-file yang diperlukan
require 'config/dbkoneksi.php';
include 'libs/password_hash.php';

//Buat variabel untuk menampung inputan dari form_login
$email = $_POST['email'];
$pass = $_POST['pass'];

//Cek Penulisan alamat email
if (filter_var($_POST['email'], FILTER_VALIDATE_EMAIL)) {
    $email = mysqli_real_escape_string($cdb, $_POST['email']);
else {
    echo "<div class=warning_box>Masukkan alamat email yang
valid</div>";
}

//Cek Password
if (!empty($_POST['pass'])) {
    $pass = mysqli_real_escape_string($cdb, $_POST['pass']);
else {
    echo "<div class=warning_box>Password belum di lengkapi</div>";
}

//jika semuanya OK dan lancar

```

```

    $login = "SELECT id_merchant, nama_merchant, username, email,
password, level FROM merchant
                WHERE( email = '$email' AND password = '' .
password_hash($pass) . '' AND blokir='N')";
    $result = mysqli_query($cdb, $login);
    //jika data merchant cocok
if (mysqli_num_rows($result) == 1) {
    //Ambil data kemudian daftarkan ke session
    $dm = mysqli_fetch_array($result, MYSQLI_NUM);

    include "libs/time_keeper.php";

    //Daftar kan data pelanggan ke sesi
    $_SESSION['idmerchant'] = $dm[0];
    //record dari id_merchat
    $_SESSION['namamerchant'] = $dm[1]; //record dari
nama_merchant
    $_SESSION['username'] = $dm[2];
    //record dari username
    $_SESSION['emailmerchant'] = $dm[3];
    //record dari email
    $_SESSION['passmerchant'] = $dm[4];
    //record dari password
    $_SESSION['levelmerchant'] = $dm[5];
    //record dari level

    //sessi waktu habis
    $_SESSION['login'] = 1;
    timer();

    $sesi_lama = session_id();

    session_regenerate_id();

    $sesi_baru = session_id();

    //Updata tabel merchant
    mysqli_query($cdb, "UPDATE merchant SET id_session =
'$sesi_baru' WHERE email = '$email'");

```

```
header("location:http://localhost/souvenir/merchant/store.php?page=dashb  
oard");
```

```
    } else {  
        require "failure.php";  
    }
```

basket.php

```
<div id="main_content_left">
```

```
<div class="page_content">
```

```
<?php  
error_reporting(0);  
session_start();  
$sesid = session_id();  
$query = mysqli_query($cdb, "SELECT * FROM orders_tmp, produk  
                                WHERE id_session='$sesid'  
                                AND  
orders_tmp.id_produk=produk.id_produk");
```

```
$find = mysqli_num_rows($query);  
if ($find < 1) {  
    echo "<script>window.alert('No Product selected!');  
    window.location=('index.php')</script>";  
} else {
```

```
    echo "<h1>Shopping Cart | Keranjang Belanja</h2>  
        <p>Tolong Periksa kembali pesanan anda:</p>  
        <form method=post  
action=process.php?page=basket&action=update>  
        <table class=productcart>  
        <tr class='firstrow'>  
            <td class='firstcol'></td>  
            <td>Produk</td>  
            <td>Nama Produk</td>  
            <td>Berat(Kg)</td>  
            <td>Qty</td>  
            <td>Harga</td>  
            <td>Hapust</td>
```

```

        </tr>";

    $no=1;
    while ($s=mysqli_fetch_array($query)) {
        $disc          = ($s['diskon']/100) * $s['harga'];
        $pricedisc     = number_format(($s['harga']-$disc),0,",",".");

        $subtotal      = ($s['harga']-$disc) * $s['jumlah'];
        $total          = $total + $subtotal;
        $subtotal_rp   = format_rupiah($subtotal);
        $total_rp      = format_rupiah($total);
        $price         = format_rupiah($s['harga']);

        echo "<tr class=product_row>
                <td class=firstcol>$no</td><input type=hidden
name=id[$no] value=$s[id_orders_tmp]>
                <td
class=firstcol><img_src=products/small_$$s[img_produk]></td>
                <td>$s[nama_produk]</td>
                <td>$s[berat]</td>
                <td><select name='jml[$no]' value=$s[jumlah]
onChange='this.form.submit()'>";
        for ($j=1;$j <= $s['stok'];$j++){
            if($j == $s['jumlah']){
                echo "<option selected>$j</option>";
            }else{
                echo "<option>$j</option>";
            }
        }
        echo "</select>
                <td>$pricedisc</td>
                <td>
                <form method=post
action='process.php?page=basket&action=delete&id=$s[id_orders_tmp]>
                <input type=submit value=Update name=submit
class=update_cart />
                </form>
                </td>
            </tr>";
        $no++;
    }
}

```

```

    echo "</table>
        <div id='wpsc_shopping_cart_container'>
            <table class='productcart'>
                <tr class='total_price'>
                    <td colspan='3'>Total Price</td>
                    <td colspan='2'><span id='checkout_total' class='pricedisplay checkout-
total'>$total_rp</span></td>
                </tr>
                <tr><td colspan=3><br /><a href='javascript:history.go(-1)'
class='button'>Lanjutkan Belanja</a><br /></td>
                    <td colspan=5 align=right><a href=index.php?page=checkout>
                    <img src=images/checkout.png width=134 height=38
alt=checkout class=gocheckout /></a></td></tr>
                </table>
            </div>";
}

?>

```

```

<div style="clear:both"></div>
</div><!-- close page_content -->

</div><!-- close main_content_left -->

<!-- begin sidebar -->

```

```

<?php include 'sidebar.php';?>

```

checkout.php

```

<div id="main_content_left">

```

```

<div class="page_content">

```

```

<h1>Shopping Cart | Keranjang Belanja</h1>

```

```
<div id='wpsc_shopping_cart_container'>
```

```
<form method="post" action="save_order.php" class='wpsc_checkout_forms'  
enctype="multipart/form-data">
```

```
<h2>Please enter your contact details:</h2>
```

Fields marked with an asterisk must be filled in.

```
<table class=wpsc_checkout_form>
```

```
<tr>
```

```
<td colspan='2'><h4>1. Your billing/contact details</h4></td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td><label>Nama Lengkap* :</label></td>
```

```
<td><input type='text' class='text' name="nama" /></td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td><label>Password * :</label></td>
```

```
<td><input type='password' class='text' name="pass" /></td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td><label>Alamat Pengiriman * :</label></td>
```

```
<td><textarea class='text' rows='3' cols='40' name="alamat"
```

```
></textarea><br />*) isi kan alamat dengan selenkapnya</td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td><label>Telpon/Hp * :</label></td>
```

```
<td><input title="" type='text' class='text' name="telpon" /></td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td><label> Kota* :</label></td>
```



```

        <td>
        <select title='billingcountry' class='current_country' name="'kota" >
        <option value='0' selected>-Pilih Kota-</option>
        <?php
        $kota = mysqli_query($cdb, "SELECT * FROM kota ORDER BY
nama_kota");
        while ($city=mysqli_fetch_array($kota)) {
            echo "<option value='$city[id_kota]'$city[nama_kota]</option>";
        }
        ?>
        </select>
        </td>
    </tr>

```

```

    <tr>
        <td><label>Email:</label></td>
        <td><input type='text' class='text' name="email" /></td>
    </tr>

```

```

<tr>
    <td colspan='2'>
    <div style="width:260px; margin: auto">
    <input type="submit" value='Beli' name='submit' class='make_purchase' />
    </div>
    </td>
</tr>
</table>
</form>

```

```

</div>

```

```

<div style="clear:both"></div>
</div><!-- close page_content -->

```

```

</div><!-- close main_content -->

```

```

<!-- Begin sidebar -->

```

```

<?php include 'sidebar.php';?>

```

confirm.php

```
<?php
```

```
include 'libs/penanggalan.php';
```

```
include 'inc/header.html';
```

```
require 'config/dbkoneksi.php';
```

```
//Seleksi tabel merchant_tmp
```

```
$ambil = "SELECT * FROM merchant_tmp WHERE kode_aktifasi =  
$_GET[activate]";
```

```
$result = mysqli_query($cdb, $ambil);
```

```
$cek = mysqli_num_rows($result);
```

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

```
    //dapatkan data di tabel merhchant_tmp
```

```
    $dm = mysqli_fetch_array($result);
```

```
    //Simpan data merchant_tmp ke tabel merchant
```

```
    $merchant = "INSERT INTO merchant(nama_merchant,
```

```
        username,
```

```
        email,
```

```
        password,
```

```
        alamat,
```

```
        kota,
```

```
        no_telp,
```

```
        photo,
```

```
        id_session,
```

```
        tgl_daftar)
```

```
VALUES('$dm[nama_merchant]',
```

```
'$dm[username]',
```

```
'$dm[email]',
```

```
'$dm[password]',
```

```
'$dm[alamat]',
```

```
'$dm[kota]',
```

```
'$dm[no_telp]',
```

```
'$dm[photo]',
```

```
'$dm[id_session]',
```

```
'$dm[tgl_daftar]')";
```

```
$hasil = mysqli_query($cdb, $merchant) or die(mysqli_error($cdb));
```

```
    if ($hasil) {  
        echo "<div class=valid_box>Data Registrasi Merchant anda telah  
kami aktifkan.Silahkan  
        <a  
href=http://localhost/souvenir/merchant/index.php>Login</a>  
        untuk dapat menjual produk anda</div>";  
        //Delete data di tabel merchant_tmp  
        $hapus = "DELETE FROM merchant_tmp WHERE  
kode_aktifasi=$_GET[activate]";  
        mysqli_query($cdb, $hapus);  
    } else {  
        echo "<div class=warning_box>Data anda belum  
diaktifkan</div>";  
    }  
} else {  
    echo "<div class=error_box>Kode aktifasi tidak ditemukan atau telah anda  
aktifkan sebelumnya</div>";  
}
```

```
contact_us.php
```

```
<div id="main_content_left">
```

```
<div class="page_content">
```

```
<h1>Hubungi Kami</h1>
```

```
<div id='wpsc_shopping_cart_container'>
```

```
<form action="?"page=inputkontak" method="post" class='wpsc_checkout_forms'  
>
```

```
<h2>silahkan isi form berikut untuk menghubungi kami</h2>
```

*)=harap di isi

```
<table class='wpsc_checkout_table'>

  <tr>
    <td colspan='2'><h4>Form Hubungi Kami</h4></td>
  </tr>

  <tr>
    <td><label>Nama Pengirim* :</label></td>
    <td><input type="text" class='text' name="pengirim" /></td>
  </tr>

  <tr>
    <td><label>Email * :</label></td>
    <td><input type="text" class='text' name="email" /></td>
  </tr>

  <tr>
    <td><label>Subjek* :</label></td>
    <td><input type="text" class='text' name="subjek" /></td>
  </tr>

  <tr>
    <td><label>Pesan * :</label></td>
    <td><textarea class='text' rows='3' cols='40' name="pesan"
  ></textarea></td>
  </tr>

  <tr>
    <td colspan='2'>
      <div style="width:260px; margin: auto">
        <input type="submit" value='Kirim' name='submit' class='make_purchase'
  />
      </div>
    </td>
  </tr>

</table><!--***** end customer details
*****-->
```

```
</form>
```

```
</div>
```

```
<div style="clear:both"></div>
```

```
</div><!-- close page_content -->
```

```
</div>
```

```
<!-- begin sidebar -->
```

```
<div id="main_content_right">
```

```
<!-- shopping cart -->
```

```
<div id="cart_header"></div>
```

```
<div id="cart_body">
```

```
<div id='sideshoppingcart'>
```

```
<h3>Shopping Cart</h3>
```

```
<div id='shoppingcartcontents'>
```

```
<div id='sliding_cart' class='shopping-cart-wrapper'>
```

```
<span class='items'>
```

```
<span class='numberitems'>Number of items:</span>
```

```
<span class='cartcount'>1</span>
```

```
</span>
```

```
<table class='shoppingcart'>
```

```
<tr>
```

```
<th id='product'>Product</th>
```

```
<th id='quantity'>Qty</th>
```

```
<th id='price'>Price</th>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td class='item_name'>Mp3 Player</td>
```

```
<td class='item_qty'>1</td>
```

```
<td class='item_price'>&#036;98.00</td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```

```
<span class='total'>
<span class="pricedisplay checkout-total">&#036;98.00</span>
<span class='totalhead'>Total:</span>
</span>
```

```
<form action='#' method='post' class='wpsc_empty_the_cart'>
<input type='hidden' name='wpsc_ajax_action' value='empty_cart' />
<span class='emptycart'><a href='#'>Empty your cart</a></span>
</form>
```

```
<a href='checkout.html'></a>
```

```
</div>
</div>
</div>
```

```
<div id="cart_footer"></div>
</div>
<!-- end cart -->
```

```
<div id="sidebar">
```

```
<ul class="sidebar_nav">
```

```
<li class="sidebar_nav">
<h3>Search Site</h3>
<div class="search_form">
<form method="get" action="#">
<input type="text" class="search_input" value="Search" />
<input type="image" src="images/search_submit.png"
class="search_submit" alt="Submit button" value="Search" />
</form>
</div>
</li>
```

```
<li class="sidebar_nav">
<h3>Recent Posts</h3>
<ul>
<li><a href="single_post.html" title="Curabitur eu massa">Curabitur eu
massa</a></li>
```

```
        <li><a href="single_post.html" title="Donec
consectetur">Donec consectetur</a></li>
        <li><a href="single_post.html" title="Nullam non libero
libero">Nullam non libero libero</a></li>
    </ul>
</li>
```

```
    <li class="sidebar_nav">
    <h3>Archives</h3>
    <ul>
        <li><a href="archive.html" title="February
2010">February 2010</a></li>
        <li><a href="archive.html" title="January 2010">February
2010</a></li>
        <li><a href="archive.html" title="December 2009">October
2009</a></li>
        <li><a href="archive.html" title="November 2009">October
2009</a></li>
    </ul>
</li>
</ul>
```

```
</div><!-- end sidebar -->
```

```
</div>
```

discount.php

```
<?php
// diskon
$price = format_rupiah($dp['harga']);
$disc = ($dp['diskon']/100) * $dp['harga'];
$pricedisc = number_format(($dp['harga']-$disc),0,"",".");

$d=$dp['diskon'];
$pricefix = "<span class='pricedisplay"></span>price: &nbsp;
    <span class='pricedisplay"> Rp. <b>$pricedisc,-
</b></span>";
$pricediscount = "<span style='text-decoration:line-through;' class='price">Rp.
$price <br /></span>&nbsp;diskon $d%
    <span style='\color:#ff6600;font-size:14px;\'"> Rp. <b>$pricedisc,-
</b></span>";
```



```

    if ($d!=0){
        $divprice=$pricediscount;
    }else{
        $divprice=$pricefix;
    }

    //sold out button
    $sku = $dp['stok'];
    $buybutton = "<input type='submit' value=Beli name=Buy
class=wpsc_buy_button id=product_8_submit_button />";
    $soldbutton = "<b>Sold out</b>";
    if ($sku != 0) {
        $button = $buybutton;
    } else {
        $button = $soldbutton;
    }

?>

```

form_login.php

```

<?php
echo "<fieldset><legend>Form Login Merchant</legend>
<form method='post' action='?page=auth' >
    <table>
        <tr><td><label>Email:</label></td><td><input type=text
class='text' name='email' /></td></tr>
        <tr><td><label>Password:</label></td><td><input
type=password class='text' name='pass' /></td></tr>
        <tr><td> <input type=submit value='Login' name='submit'
/></td></tr>
    </table>
</form>
</fieldset>
Pengin ngikut jual produk?.<a href=?page=reg>Join us!</a>";

```

howtobuy.php

```
<div id="main_content_left">

<div class="page_content">

<h1>Cara Pembelian</h1>
<?php
$query = mysqli_query($cdb, "SELECT * FROM options WHERE
id_option='1'");
$r=mysqli_fetch_array($query);
echo "<p>$r[deskripsi]</p>";

?>
<div style="clear:both"></div>
</div><!-- close page_content -->

</div><!-- close main_content_left -->

<!-- begin sidebar -->

<?php include 'sidebar.php';?>
```

inputkontak.php

```
<?php
if ($_GET['page']=='inputkontak') {

    $nama_pengirim = escape_data($_POST['pengirim']);
    $email = escape_data($_POST['email']);
    $subjek = escape_data($_POST['subjek']);
    $pesan = escape_data($_POST['pesan']);

    $input_kontak = "INSERT INTO mailbox(nama_pengirim,
subjek,
pesan,
```

tanggal)

```
VALUES('$nama_pengirim',
'Semail',
'Ssubjek',
'Spesan',
'Stgl_sekarang');

$hasil = mysqli_query($cdb, $input_kontak) or die(mysqli_error($cdb));

if ($hasil) {
    echo "<div class=valid_box>Pesan anda telah terkirim ke kami.
Terima kasih
        <a href=javascript:history.go(-
1)><b>Kembali</b></a></div>";
    } else {
        echo "<div class=warning_box>Data tidak terkirim</div>";
    }
}
```

Inputreg.php

```
<?php
```

```
if ($_GET['page']=='inputreg') {

    $tgl_sekarang = date("Y-m-d");
    $jam_sekarang = date("H:i:s");

    $alamat = escape_data($_POST['alamat']);
    $username = escape_data($_POST['username']);
    $email = $_POST['email'];
    $pass = $_POST['pass'];
```

```

$lokasi_file = $_FILES['fupload']['tmp_name'];
$stipe_file   = $_FILES['fupload']['type'];
$nama_file    = $_FILES['fupload']['name'];
$random       = rand(000000, 999999);
$nama_file_unik = $random . $nama_file;

//cek ketersediaan email di database
$available = mysqli_num_rows(mysqli_query($cdb, "SELECT email
FROM merchant

WHERE email='$email'"));
if ($available > 0) {
    echo "<div class=warning_box>Email <b>$_POST[email]</b>
sudah terpakai. Silahkan masukkan
    <a href=javascript:history.go(-
1)><b>Email</b></a>lain</div>";
}

//Cek Password
elseif (preg_match('/^\w*(?=\w*\d)(?=\w*[a-z])(?=\w*[A-
Z])\w*}{6,20}$/', $_POST['pass'])) {
    $pass = mysqli_real_escape_string($cdb, $_POST['pass']);
} else {
    echo "<div class=warning_box>Masukkan sedikit 6 karakter
terdiri dari huruf kapital dan angka
    <a href=javascript:history.go(-
1)><b>Kembali</b></a></div>";
}

//Cek Nama Lengkap
if (preg_match('/^[A-Z \'.-]{2,60}$/i', $_POST['nama'])) {
    $nama = mysqli_real_escape_string($cdb, $_POST['nama']);
} else {
    echo "<div class=warning_box>Masukkan Nama Lengkap
anda</div>";
}

if (!empty($lokasi_file)) {
    if ($stipe_file != "image/jpeg" && $stipe_file != "image/pjpeg") {

```

```

        echo "<script>window.alert('Upload Gagal, Pastikan File yang di
Upload bertipe *.JPG');
        window.location=('../index.php?page=reg')</script>";
    } else {

        //menentukan kode verifikasi
        $aktifasi = md5(uniqid(rand()));

        $folder = "photo/";

        thumb_profile($nama_file_unik, $folder);

        //Simpan ke tabel merchant_tmp

        $input_reg = "INSERT INTO merchant_tmp(kode_aktifasi,
        nama_merchant,
        email,
        password,
        username,
        alamat,
        kota,
        no_telp,
        photo,
        id_session,
        tgl_daftar)
        VALUES('$aktifasi',
        '$nama',
        '$email',

```

```
password_hash($pass)."',
```

```
'$username',
```

```
'$alamat',
```

```
'$_POST[kota]',
```

```
'$_POST[telpon]',
```

```
'$nama_file_unik',
```

```
password_hash($pass)."',
```

```
'$tgl_sekarang)";
```

```
$hasil = mysqli_query($cdb, $input_reg);  
if ($hasil) {
```

```
    //Mengirim email pemberitahuan ke member  
    $body = "<p>Terima kasih telah melakukan pendaftaran  
online sebagai member.
```

```
    Dengan menjadi member anda dapat  
menjual produk-produk anda.
```

```
    Berikut data-data anda: <br />  
    Nama Lengkap: $nama<br />  
    Alamat      : $alamat <br />  
    Telpon      : $_POST[telpon] <br
```

```
>
```

```
    Email      : $email <br />
```

```
    Klik link di bawah ini untuk mengkonfirmasi registrasi  
anda: </p>";
```

```
    $body .= "<a  
href='http://localhost/souvenir/confirm.php?activate=$aktifasi'>
```

```
    http://localhost/souvenir/confirm.php?activate=$aktifasi</a>";
```

```
    $destination = $email;  
    $subject = "konfirmasi keanggotaan pasar souvenir online  
Indonesia";
```

```

$from = "From: admin@pasarsouvenir.com \n";
$from .= "Content-type: text/html \r\n";

$kirim = mail ($destination, $subject, $body,
$from);

if ($kirim) {
    echo "<div class=valid_box>Silahkan Cek
Email anda,
                                untuk mengaktifkan dan
mengkonfirmasi keanggotaan.
                                <a
href='index.php'><b>Terima Kasih</b></a> </div>";
    } else {
        echo "<div class=warning>Data Registrasi
Online tidak terkirim ke email anda!</div>";
    }
}

} //End of ELSE_IF tipe file
} else {
    echo "<div warning_box>Anda belum memasukkan photo
profile</div>";
}

} else {
    require '404.php';
}

```

process.php

```

<?php
session_start();
error_reporting(0);

require 'config/dbkoneksi.php';
include 'libs/penanggalan.php';
include 'libs/delete_cart.php';

```

```

$page=$_GET['page'];
$action=$_GET['action'];

```

```

if ($page == 'basket' && $action == 'addproduct') {
    $sesid = session_id();

    $query = "SELECT stok FROM produk WHERE id_produk =
'$_GET[id]'";
    $result = mysqli_query($cdb, $query);
    $row = mysqli_fetch_array($result);
    $sku = $row['stok'];

    if ($sku == 0) {
        echo "persediaan barang habis";
    } else {
        // check if the product is already
        // in cart table for this session
        $cek_produk = mysqli_query($cdb, "SELECT id_produk FROM
orders_tmp
WHERE id_produk='$_GET[id]' AND id_session='$sesid'");
        $find = mysqli_num_rows($cek_produk);

        if ($find==0) {
            //letakkan produk di tabel orders_tmp
            mysqli_query($cdb, "INSERT INTO
orders_tmp(id_produk,
                jumlah,
                id_session,
                tgl_order_tmp,
                jam_order_tmp,
                stok_tmp)
VALUES('$_GET[id]',
                1,
                '$sesid',

```



```

        '$tgl_sekarang',

        '$jam_sekarang',

        '$sku'"));

    } else {
        //update jumlah produk di cart table
        mysqli_query($cdb, "UPDATE orders_tmp SET jumlah =
jumlah + 1
                                WHERE id_session =
'$sesid' AND password='$_GET[id]'");
    }
    deleteAbandonedCart();
    header('location:basket.php');
}

}

elseif ($page == 'basket' && $action == 'delete' ) {
    mysqli_query($cdb, "DELETE FROM orders_tmp WHERE
id_orders_tmp=$_GET[id]");
    header('location:basket.php');
}

elseif ($page == 'basket' && $action == 'update' ) {
    $id = $_POST['id'];
    $jml_data = count($id);
    $jumlah = $_POST['jml']; // quantity
    for ($i=1; $i <= $jml_data; $i++){
        $sql2 = mysqli_query($cdb, "SELECT stok_tmp FROM orders_tmp
WHERE id_orders_tmp=".$id[$i].""");
        while($r=mysqli_fetch_array($sql2)){
            if ($jumlah[$i] > $r['stok_tmp']){
                echo "<script>window.alert('Jumlah yang dibeli melebihi stok yang ada');
                window.location=('basket.php')</script>";
            }
            elseif($jumlah[$i] == 0){
                echo "<script>window.alert('Anda tidak boleh menginputkan angka 0 atau
mengkosongkannya!');
                window.location=('keranjang-belanja.html')</script>";
            }
        }
    }
}

```

```

}
else{
    mysqli_query($cdb, "UPDATE orders_tmp SET jumlah = ".$jumlah[$i].""
        WHERE id_orders_tmp = ".$id[$i].""");
    header('Location: basket.php');
}
}
}
}
}
}

```

product.php

```
<div id="main_content_left">
```

```
<div class="page_content">
```

```
<h1>Products Page</h1>
```

```
<div id='products_page_container'>
```

```
<?php
```

```
    //buat objek Halaman
```

```
    $p = new PagingProduct;
```

```
    $batas = 3;
```

```
    $posisi = $p->cariPosisi($batas);
```

```
    //Tampilkan semua produk
```

```
    $produk = "SELECT * FROM produk ORDER BY id_produk DESC
LIMIT $posisi, $batas";
```

```
    $stampil = mysqli_query($cdb, $produk);
```

```
    while($dp=mysqli_fetch_array($stampil)) {
```

```
        include 'discount_sku.php';
```

```
        echo "<div class=productdisplay default_product_display>
```

```
            <div class=txtcol>
```

```
                <div class=imagecol>
```

```
                    <a href='products/$dp[img_produk]' title='product'
```

```
class='group' rel='group'>
```

```
                        <img src='products/small_$dp[img_produk]'
```

```
alt='product'></a>
```

```
                    </div>
```

```

        <div class=producttext>
        <h2>$dp[nama_produk]</h2>
        <div class=wpsc_description>
        <p>$dp[deskripsi]</p>
        </div>
        <div style=clear:both></div>
        <div class=wpsc_product_price>$divprice</div>
        <div class=wpsc_buy_button_container>
        <form method='post'
action='process.php?page=basket&action=addproduct&id=$dp[id_produk]'>
        $button
        </form>
        </div>
        <div>
        </div>
        </div>
        </div>";
    }

    $jmldata = mysqli_num_rows(mysqli_query($cdb, "SELECT * FROM
produk"));
    $jmlhalaman = $p->jumlahHalaman($jmldata, $batas);
    $linkHalaman = $p->navHalaman($_GET['pages'], $jmlhalaman);

    echo "<div class='wpsc_page_numbers'>
        <div style='float: left; margin-right: 6px; font-
weight:700'>Pages:</div>
        $linkHalaman
        </div>";

?>

</div>
<!-- End of page container -->

<div style="clear:both"></div>
</div><!-- close page_content -->
</div><!-- close main_content_left -->

<?php include 'sidebar.php';?>

```



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Malang

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama : Jefry Rozian Affandi
NIM : 08.18.049
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Pembuatan Website Penjualan Souvenir Berbasis E-Commerce

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :
Hari : Rabu
Tanggal : 20 Februari 2013
Nilai : 81.03 (A)

**Panitia Ujian Skripsi :
Ketua Majelis Penguji**

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji :

Dosen Penguji I

Michael Ardita, ST., MT.
NIP. P. 1031000434

Dosen Penguji II

Nurlaily Vedyansyah, ST.



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Malang

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Jefry Rozian Affandi
NIM : 08.18.049
Prodi : Teknik Informatika S-1
Judul : **Pembuatan Website Penjualan Souvenir Berbasis E-Commerce**

Tanggal	Penguji	Uraian	Paraf
20 Februari 2013	I	- Tambahkan tautan ke pustaka (citation) ✓ - Tambahkan Struktur Menu (BAB III) ✓ - Lengkapi kesimpulan yang menjawab permasalahan ✓	<i>Mr 15/4 '13</i>
20 Februari 2013	II	- Perbaiki kesesuaian Sistematika Penulisan dengan judul tiap BAB - Perbaiki ERD - Perbaiki BAB I Pendahuluan	<i>16/4</i>

Anggota Penguji :

Dosen Penguji I

Michael Ardita, ST., MT.
NIP. P. 1031000434

Dosen Penguji II

Nurlaily Vedyansyah, ST.

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Dr. Ir. Dayal Gustopo, MT.
NIP.P. 103940264

Dosen Pembimbing II

Mira Orisa, ST.
NIP.P. 1031000435



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

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

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

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

Nomor : ITN-76/T.Inf/TA/2012 17 Desember 2012
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

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

Dengan hormat

Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam Proposal Skripsi untuk mahasiswa :

Nama : Jefry Rozian Affandi
Nim : 0818049
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

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

17 Desember 2012 s/d 17 Juni 2013

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

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

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1
Ketua,

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP : 197404162005021002

Form S-4a



PT BINA PERSEKUTUAN NASIONAL
BANK WAGA MALANG

Kampus 1: Jl. Bina Persekutuan No. 2, Telp. (0341) 88 451, Faks. (0341) 820018 Malang 65142
Kampus 2: Jl. Pahlawan Km. 5, Telp. (0341) 417886, Faks. (0341) 417887 Malang

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

Nomor : 11N-70T.IndT/2012
Jumlah : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

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

Dengan hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persyaratan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : Jeffy Roxian Affandi
Nim : 0818049
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbing tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara selama masa waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

17 Desember 2012 s.d. 17 Juni 2013

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

Mengertahi
Program Studi Teknik Informatika S1
K e t a u

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005021002

Form 2-4a



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Malang

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Jefry Rozian Affandi
Nim : 08.18.049
Masa Bimbingan : 17 Desember 2012 s/d 17 Juni 2013
Judul Skripsi : **Pembuatan Website Penjualan Souvenir Berbasis E-Commerce**

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	15-01-2013	Cek BAB I-V	
2	16-01-2013	Revisi BAB I	
3	18-01-2013	Acc BAB I-V	
4	20-01-2013	Cek Makalah Seminar Hasil	
5	25-01-2013	Acc Makalah Seminar Hasil	
6	01-02-2013	Acc Komprehensif	
7			
8			
9			
10			

Malang, 31 Januari 2013
Dosen Pembimbing I

Dr. Ir. Dayal Gustopo, MT.
NIP.P. 103940264

Form S-4b



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

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

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

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

Nomor : ITN-76/T.Inf/TA/2012 17 Desember 2012
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Sdr. Mira Orisa, ST
Dosen Pembimbing Program Studi Teknik Informatika S1
Institut Teknologi Nasional
M a l a n g

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

Nama : Jefry Rozian Affandi
Nim : 0818049
Prodi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknologi Industri

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

17 Desember 2012 s/d 17 Juni 2013

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

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S1
Ketua,



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005021002

Form S-4a



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Malang

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Jefry Rozian Affandi
Nim : 08.18.049
Masa Bimbingan : 17 Desember 2012 s/d 17 Juni 2013
Judul Skripsi : **Pembuatan Website Penjualan Souvenir Berbasis E-Commerce**

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	22-12-2012	Cek BAB I-V	
2	10-01-2013	Acc BAB I-V	
3	20-01-2013	Cek dan Acc Makalah Seminar Hasil	
4	02-02-2013	Acc Komprehensif	
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Malang, 31 Januari 2013
Dosen Pembimbing II

Mira Orisa, ST.
NIP.P. 1031000435

Form S-4b