

**E-COMMERCE DISTRO DEVI FASHION MENGGUNAKAN
STORE FRONT MODEL**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
MUHAMMAD HASBI
10.18.910**

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

2014

LEMBAR PERSETUJUAN

E-COMMERCE DISTRO DEVI FASHION MENGGUNAKAN
STORE FRONT MODEL

SKRIPSI

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

Disusun Oleh :

MUHAMMAD HASBI
NIM : 10.18.910

Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Ir. Dhaval Gustopo, MT
NIP. Y. 103940026

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

Mengetahui

Ketua Program Studi Informatika S-1



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP.197404162005011002

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



LEMBAR KEASLIAN

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD HASBI

NIM : 10.18.910

Program Studi : Teknik Informatika S1

Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**” E-COMMERCE DISTRO DEVI FASHION MENGGUNAKAN STORE
FRONT MODEL”**

Adalah skripsi saya sendiri, bukan duplikat, dan seluruh sumber yang dikutip
maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan sebenarnya.

Malang, Agustus 2014

Yang membuat pernyataan



MUHAMMAD HASBI

E-COMMERCE DISTRO DEVI FASHION MENGGUNAKAN STORE FRONT MODEL

MUHAMMAD HASBI

(1018910)

Program Studi Teknik Informatika S-1

Fakultas Teknologi Industri

Institut Teknologi Nasional Malang

Email: hasbygetooloch28@gmail.com

Dosen Pembimbing: 1. Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT

2. Shandy Nataly Mantja, S.KOM

Abstrak

DEVI Fashion merupakan perusahaan dagang yang menyediakan barang berupa pakaian anak muda. DEVI Fashion yang telah memiliki banyak pelanggan baik didalam maupun diluar kota Cirebon masih menerapkan prosedur belanja manual atau pelanggan harus datang ke toko tersebut. Serta sistem manual seperti pencatatan data-data dan penjualannya. Untuk menyelesaikan masalah diatas, DEVI Fashion ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dan penjualannya dengan mengimplementasikan E-Commerce.

Untuk metodologi penelitian perangkat lunak menggunakan metode Waterfall, sedangkan untuk pemodelan datanya menggunakan metode terstruktur yaitu Entity Relation Diagram (ERD) untuk menggambarkan model data dan Data Flow Diagram (DFD) untuk menggambarkan model fungsional.

Dengan dibangunnya aplikasi E-Commerce DEVI Fashion ini, konsumen diharapkan bisa lebih mudah untuk mendapatkan informasi produk yang ditawarkan dan melakukan transaksi pembelian serta pembayaran kapanpun dan dimanapun mereka berada selagi masih terjangkau oleh jaringan internet. Aplikasi ini juga membantu pihak toko dalam memperluas wilayah pemasaran sehingga diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan penjualan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Puji syukur kami ucapkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami mampu untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“E-COMMERCE DISTRO DEVI FASHION MENGGUNAKAN STORE FRONT MODEL”**. Serta sholawat serta salam kita panjatkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang kita tunggu-tunggu syafaatnya di yaumul kiamah nanti. Amin.

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan laporan ini merupakan salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana (S-1) pada Jurusan Teknik InformatikaInstitut Teknologi Nasional Malang.

Sebagai pihak penyusun, kami menyadari tanpa adanya kemauan dan usaha serta bantuan dari berbagai pihak, maka laporan ini tidak dapat diselesaikan dengan baik.Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, perkenalkanlah saya mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ir. Soeparno Djiwo,MT selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Ir. Sidik Noertjahjono, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Malang.
3. Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika S-1, Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Dr. Ir. Dhayal Gustopo, MT selaku Dosen pembimbing I.
5. Sandy Nataly Mantja, S.KOM selaku Dosen pembimbing II.
6. Kepada orang tua saya (Alm) Yusuf Supandi dan Khuzaemah, S.Pd yang tak pernah lelah dan bosan memberikan doa-doanya yang begitu tulus serta dukungan moral dan mental.
7. Kepada keluarga tercinta , M Husni Habibi, M Hibailah, Lina Khubba Rizkiana, Mahbub Luthfi serta keluarga besar yang tidak pernah bosan memberikan motivasi.

4.3.14. Tampilan Menu Produk	51
4.3.15. Tampilan Menu Kategori	51
4.3.16. Tampilan Menu News	52
4.3.17. Tampilan Menu Download	52
4.3.18. Tampilan Menu Conote	53
4.3.19. Tampilan Menu Laporan.....	53
4.3.20. Tampilan Laporan Produk	54
4.3.21. Tampilan Laporan Member	54
4.3.22. Tampilan Laporan Penjualan	55
4.4. Tabel Pengujian.....	55
4.4.1. Pengujian Browser	55
4.4.2. Pengujian User	56
4.5. Kuisioner Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi.....	57
4.5.1. Pengujian Pengunjung	57
4.5.2. Pengujian Member	59
4.5.3. Pengujian Admin.....	60
4.5.4. Pengujian Hasil Aplikasi Terhadap Pengguna	66

BAB V

PENUTUP	68
5.1. Kesimpulan	68
5.2. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Metode Waterfall	5
Gambar 2.1. Logo Distro DEVI Fashion	7
Gambar 3.1. Block Diagram E-Commerce DEVI Fashion.....	22
Gambar 3.2. Struktur Menu.....	23
Gambar 3.3. DFD Level 0.....	24
Gambar 3.4. DFD Level 1	26
Gambar 3.5. DFD Level 2 Pengunjung.....	27
Gambar 3.6. DFD Level 2 Member	28
Gambar 3.7. DFD Level 2 Admin	29
Gambar 3.8. Entity Relational Diagram (ERD).....	30
Gambar 3.9. Flowchart Sistem.....	36
Gambar 3.10. Flowchart Pengunjung.....	37
Gambar 3.11. Flowchart Member	38
Gambar 3.12. Flowchart Admin.....	39
Gambar 3.13. Desain Halaman Utama Aplikasi	40
Gambar 3.14. Desain Keranjang Belanja.....	40
Gambar 3.15. Desain Login Admin	41
Gambar 3.16. Desain Indeks Admin	41
Gambar 4.1. Tampilan Halaman Awal Atau Indeks	44
Gambar 4.2. Tampilan Produk.....	45
Gambar 4.3. Tampilan Cara Order	45

Gambar 4.4. Tampilan Download	46
Gambar 4.5. About Us.....	46
Gambar 4.6. Tampilan Contact Us	47
Gambar 4.7. Tampilan Rincian Produk	47
Gambar 4.8. Tampilan Keranjang Belanja	48
Gambar 4.9. Tampilan Memo keranjang Belanja.....	48
Gambar 4.10. Tampilan Checkout.....	49
Gambar 4.11. Tampilan login Admin	50
Gambar 4.12. Tampilan Indeks Admin	50
Gambar 4.13. Tampilan Menu Admin.....	51
Gambar 4.14. Tampilan Menu Produk	51
Gambar 4.15. Tampilan Menu kategori.....	52
Gambar 4.16. Tampilan Menu News.....	53
Gambar 4.17. Tampilan Menu Download	53
Gambar 4.17. Tampilan Menu Conote	53
Gambar 4.18. Tampilan Menu Laporan	54
Gambar 4.19. Tampilan Laporan Produk	54
Gambar 4.20. Tampilan Laporan Member	55
Gambar 4.21. Tampilan Laporan Penjualan	55

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

E-Commerce atau biasa disebut dengan perdagangan secara elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui *internet* atau jaringan komputer. Seluruh komponen dalam perdagangan diaplikasikan secara *online* seperti *customer service*, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Perkembangan *internet* yang semakin maju merupakan salah satu pendorong berkembangnya *e-commerce*. Melalui *internet* memungkinkan terjalinnya interaksi dan komunikasi antar satu perusahaan dengan konsumen.

Distribution Outlet atau biasa disebut distro merupakan konsep usaha ritel yang menyediakan berbagai pakaian *casual*, jaket, rok, celana, gaun dan pakaian-pakaian lainnya. Umumnya usaha dengan konsep distro lebih mengutamakan kebutuhan untuk anak-anak muda dan mahasiswa. Berdasarkan hasil penjualan pada distro DEVI Fashion pengadaan barang, distro tidak membuat produk sendiri tetapi dikirim dari konveksi dan Pasar Grosir Metro Tanah Abang (PGMTA). DEVI Fashion merupakan salah satu toko yang menggunakan konsep distro yang terletak di Pasar Tegal Gubug Cirebon. Seiring berkembangnya permintaan konsumen akan barang yang semakin meningkat, sistem yang digunakan di distro DEVI Fashion masih manual, seperti tidak adanya penyimpanan pengolahan data yang terstruktur, promosi barang masih menggunakan *banner*. Namun distro ini telah menerapkan penjualan secara online melalui *Facebook* dan *Blackberry Messenger (BBM)*.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, distro DEVI Fashion membutuhkan suatu sarana atau layanan *E-Commerce* yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan distro dalam menjalankan kegiatan bisnis seperti penjualan,

pembelian, promosi, diskon, pembayaran dan transaksi jarak jauh, sehingga distro bisa memperluas wilayah pemasaran.

1.2. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun *e-commerce* pada Distro DEVI Fashion guna memudahkan konsumen dalam berbelanja.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dan penjelasan diatas sebelumnya maka batasan masalah pada skripsi ini adalah :

1. Data yang dikelola pada *e-commerce* diantaranya data admin, data produk, data kategori, data news, data *download*, data pelanggan.
2. Admin yang ada didalam aplikasi adalah pemilik / pengelola toko DEVI Fashion.
3. Menerapkan *e-commerce* jenis *storefront model*.
4. Proses yang akan dilakukan diantaranya proses pengolahan data admin, pengolahan data produk, pengolahan data kategori, pengolahan data news, pengolahan data *download*, proses pengolahan data pelanggan, proses penjualan.
5. Informasi yang dihasilkan dari sistem yaitu informasi produk, informasi pelanggan, dan informasi penjualan.
6. Keamanan yang digunakan diantaranya adalah *secure socket layer (SSL)*, *ip-dedicated* dan fasilitas login untuk mengakses *e-commerce*.
7. DBMS pada *e-commerce* ini menggunakan MySQL. Tools yang digunakan dalam pembuatan *e-commerce* adalah Sublimetext 3, Adobe Photoshop dan Xampp-win32.2.1.4. Sistem Operasi yang digunakan Windows 7.
8. Pengguna yang akan mengakses *e-commerce* pada Distro DEVI Fashion diantaranya pengunjung, admin, dan member.

1.4. Tujuan Penelitian

Sedangkan untuk tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu untuk mempermudah pemilik usaha dalam penyebarluasan informasi dan promosi produk.
2. Pengelolaan data menjadi terstruktur dan terintegrasi dengan baik.
3. Konsumen bisa mendapatkan layanan transaksi jarak jauh sehingga nanti bisa memperluas wilayah pemasaran distro.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang akan digunakan dalam menyusun skripsi ini adalah metodologi analisis Deskriptif yang menggunakan pemodelan *waterfall* dalam pengembangan dan perancangan perangkat lunak, yang memiliki tahap-tahap sebagai berikut :

1.5.1. Pengambilan Sampel Data

Tahap pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian skripsi ini diantaranya adalah studi pustaka, observasi dan wawancara yang dijelaskan dibawah ini:

1. Studi Pustaka

Tahap pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Observasi

Tahap pengumpulan data dengan mengadakan penelitian langsung ke lingkungan objek peneliti.

3. Wawancara

Tahap pengumpulan data dengan mengadakan Tanya-jawab secara langsung mengenai hal-hal yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

1.5.2. Desain Aplikasi

Membangun *e-commerce* pada Distro DEVI Fashion digunakan metode *waterfall* yang diantaranya adalah :

1. Analisis

Tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan aplikasi.

2. Perancangan

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti, digambarkan pada gambar 1.

3. Pengkodean

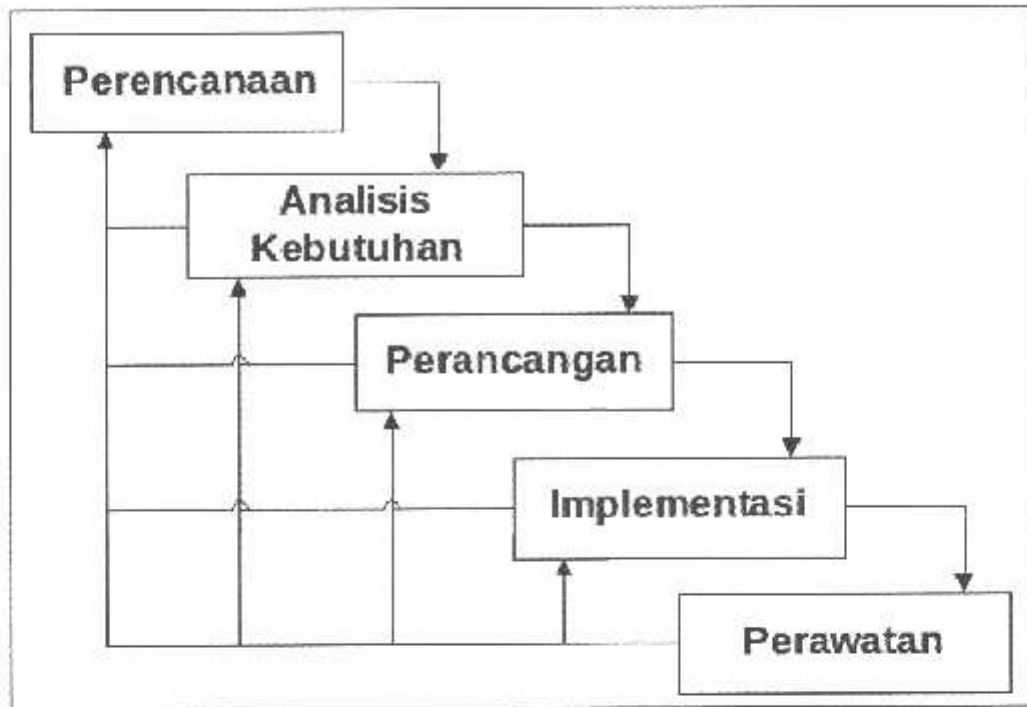
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bentuk bahasa pemrograman.

4. Pengujian

Tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

5. Pemeliharaan

Tahap terakhir suatu aplikasi yang sudah selesai dibuat dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pemilik usaha.



Gambar 1.1. Metode Waterfall

1.5.3. Implementasi

Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci dan teknologi telah diseleksi dan dipilih, tahap implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan. Tahap ini termasuk juga kegiatan pembuatan aplikasi. Tahap implementasi sendiri dibagi dalam 3 tahap, yaitu :

1. Menerapkan rencana implementasi
2. Melakukan kegiatan implementasi
3. Tindak lanjut implementasi

1.5.4. Uji Coba

Uji coba sistem dilakukan untuk mencari kesalahan atau kekurangan dari program atau aplikasi yang dibuat agar dapat dicapai tujuan yang diinginkan dan uji coba ini dapat langsung diaplikasikan dilapangan.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum mengenai isi laporan yang terbagi dalam bab-bab berikut ini :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan metodologi penelitian, desain aplikasi, implementasi, uji coba.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan mengenai tinjauan distro serta menjelaskan teori-teori dasar yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian yang dilakukan seperti pengertian *e-commerce*, pengertian internet, pengertian distro dan teori lainnya yang berhubungan dengan judul penelitian yang sedang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bab ini membahas mengenai analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, bagan alur dokumen (*flow map*), analisis kebutuhan fungsional (diagram konteks, *data flow diagram*, kamus data), analisis kebutuhan non-fungsional, analisis basis data (*entity relationship diagram*), struktur menu dan perancangan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi implementasi sistem yang menjelaskan tentang implementasi dari hasil analisis dan hasil perancangan sistem kedalam bentuk bahasa pemrograman. Serta kebutuhan dalam mengembangkan sistem. Serta membahas mengenai pengujian perangkat lunak yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil implementasi sistem yang telah dibangun dan mengajukan saran sebagai pengembangan sistem selanjutnya untuk lebih menyempurnakan sistem dimasa yang akan datang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Sejarah DEVI Fashion

Diawal tahun 2009, yaitu tepatnya pada tanggal 11 Februari 2009, DEVI Fashion hanyalah sebuah distro biasa. Dimana segala transaksi penjualan dari mulai pemesanan barang, pembayaran, promosi, info diskon dan konfirmasi transaksi dilakukan secara konvensional, yaitu bertemu secara langsung ke distro. Tetapi dengan seiring berjalannya waktu dan manajemen penjualan yang baik, akhirnya pada awal tahun 2011 distro mempunyai gagasan untuk melebarkan pangsa pasarnya dengan cara membuka toko *online*, media yang digunakan adalah layanan grup dari *Blackberry Messenger (BBM Group)* dan *Facebook*.



Gambar 2.1. Logo Distro DEVI Fashion

Sehingga dengan adanya toko *online* ini, sistem transaksi penjualan tidak hanya dilakukan secara langsung di distro saja, tetapi bisa juga dilakukan secara *online* yang dikonfirmasi melalui kedua media tersebut. Adapun perkembangan sistem penjualan yang terjadi pada distro tersebut adalah sebagai berikut :

2.1.1. *Offline*

Pada masa ini, kegiatan transaksi dari mulai pemesanan barang, pembayaran, dan penerimaan barang dilakukan secara langsung di toko, media promosi dan informasi diskon pun masih menggunakan *banner*. Pembeli mengunjungi distro tersebut dan melakukan kegiatan transaksi secara menyeluruh, sebagaimana model penjualan tradisional.

2.1.2. *Semi Online*

Ada 2 jenis transaksi yang dapat dilakukan pada sistem penjualan ini, yaitu sistem penjualan secara tradisional (*offline*) dan sistem penjualan secara *online*. Dimana sistem penjualan secara *online* ini adalah kegiatan transaksi penjualan dari pemesanan barang dilakukan melalui *Blackberry Messenger Group* dan jejaring sosial *Facebook*, konfirmasi pembayaran dilakukan melalui *Blackberry Messenger* dan *Facebook Messenger*, pembayaran dilakukan secara transfer melalui bank yang disini disediakan adalah Bank BCA, pengiriman barang dilakukan melalui jasa ekspedisi *JNE Express Across Nations*.

2.1.3. *E-commerce*

Mekanisme penjualan inilah yang menjadi dasar permasalahan dalam penelitian yang dilakukan agar dibuatnya aplikasi e-commerce pada toko DEVI Fashion.

2.1.3.1. *Pengertian E-Commerce*

E-Commerce merupakan prosedur berdagang atau mekanisme jual-beli di internet dimana pembeli dan penjual dipertemukan di dunia maya. *E-Commerce* juga dapat didefinisikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat *e-commerce* yang dapat menyediakan layanan "get and deliver".

E-Commerce akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk melakukan kegiatan *trading* (perdagangan). Proses yang ada dalam *e-commerce* adalah sebagai berikut :

1. Presentasi elektronik (Pembuatan *e-commerce*) untuk produk dan layanan.
2. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan.
3. Otomatis *account* Pelanggan secara aman (baik nomor rekening maupun nomor kartu kredit).
4. Pembayaran yang dilakukan secara langsung (*online*) dan penanganan transaksi.

2.1.3.2. Jenis *E-Commerce*

E-Commerce dapat dibagi menjadi beberapa jenis yang memiliki karakteristik berbeda-beda, yaitu :

1. Business to Business (B2B)

Business to Business e-commerce memiliki karakteristik :

- a. *Trading Partners* yang sudah diketahui dan umumnya memiliki hubungan (*Relation*) yang cukup lama. Informasi hanya dipertukarkan untuk partner tersebut. Dikarenakan sudah mengenal lawan komunikasi, maka jenis informasi yang dikirimkan dapat disusun sesuai dengan kebutuhan dan kepercayaan (*trust*).
- b. Pertukaran data (*data exchange*) berlangsung secara berulang-ulang dan secara berkala. Misalnya setiap hari, dengan format data yang sudah disepakati bersama. Dengan kata lain, servis yang digunakan sudah tertentu. Hal ini memudahkan pertukaran data untuk dua entiti yang menggunakan standar yang sama.
- c. Salah satu pelaku dapat melakukan inisiatif untuk mengirimkan data, tidak harus menunggu partnernya.
- d. Model yang umum digunakan adalah *peer-to-peer*, dimana *processingintelligence* dapat didistribusikan dikedua pelaku bisnis.

2. Business to Consumer (B2C)

Business to Consumer e-commerce memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Terbuka untuk umum, dimana informasi disebarakan untuk umum.
- b. Servis yang diberikan bersifat umum (*generic*) dengan mekanisme yang dapat digunakan oleh khalayak ramai. Sebagai contoh, karena sistem web sudah umum digunakan maka servis yang diberikan dengan menggunakan basis web.
- c. Servis diberikan berdasarkan permohonan (*on demand*). Konsumer melakukan inisiatif dan produser harus siap memberikan respon sesuai dengan permohonan.
- d. Pendekatan *client/server* sering digunakan dimana diambil asumsi *client* (*consumer*) menggunakan sistem yang minimal (berbasis web) dan *processing* (*business procedure*) diletakkan disisi *server*.

3. Consumer to Consumer (C2C)

Dalam C2C seseorang menjual produk atau jasa ke orang lain. Dapat juga disebut dengan pelanggan ke pelanggan yaitu orang yang menjual produk atau jasa ke satu sama lainnya.

Lelang C2C. dalam lusionan negara, penjualan dan pembelian C2C dalam situs lelang sangat banyak. Kebanyakan lelang dilakukan oleh perantara, seperti *e-bay.com*, para pelanggan juga dapat menggunakan situs khusus seperti *buyit.com* atau *bid2bid.com*. selain itu banyak pelanggan yang melakukan lelangnya sendiri seperti *greatshop.com* menyediakan piranti lunak untuk menciptakan komunitas lelang terbaik C2C *online*.

4. Consumer to Business (C2B)

Dalam C2B konsumen memberitahukan kebutuhan atas suatu produk atau jasa tertentu, dan para pemasok bersaing untuk memberikan produk atau jasa tersebut ke konsumen. Contohnya di *priceline.com*, dimana pelanggan menyebutkan produk dan harga yang diinginkan, dan *priceline* mencoba menemukan pemasok yang memenuhi kebutuhan tersebut.

2.1.3.3. Keuntungan *E-Commerce*

1. Bagi distro, memperpendek jarak, perluasan pasar, perluasan jaringan mitra bisnis dan *efisiensi*, dengan kata lain mempercepat pelayanan ke pelanggan, dan layanan lebih *resposif*, serta mengurangi biaya-biaya kertas, pencetakan, laporan dan sebagainya sehingga dapat meningkatkan pendapatan.
2. Bagi konsumen, efektif, aman secara fisik dan *flexible*.
3. Bagi masyarakat umum, mengurangi polusi dan pencemaran lingkungan membuka peluang kerja baru, menguntungkan dunia akademis, meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

2.1.3.4. Kerugian *E-Commerce*

1. Meningkatkan individualisme, pada perdagangan elektronik seseorang dapat bertransaksi dan mendapatkan barang atau jasa yang diperlukan tanpa bertemu dengan siapapun.
2. Terkadang menimbulkan kekecewaan, apa yang dilihat dilayar monitor kadang berbeda dengan apa yang dilihat dengan kasat mata.

E-Commerce pada dasarnya dirancang sebagai aplikasi transaksi jual beli melalui media internet. Transaksi *e-commerce* sifatnya adalah *paperless transaction*, artinya tidak ada kontrak tertulis dan tertanda tangan. Maka, kepercayaan adalah satu-satunya kunci untuk melakukan transaksi ini.

Masa inilah yang menjadi materi penulis untuk dijadikan bahan skripsi. Semua transaksi dilakukan secara oromatis melalui media internet.

2.2. Store Front Model

Model bisnis *e-tailer* atau *storefront* adalah kombinasi model transaksi, sekuriti, pembayaran secara *online*, serta menyimpan informasi yang memungkinkan para penjual untuk menjual dagangannya di internet. Model *e-tailer* merupakan konsep dasar perdagangan elektronik (*e-commerce*) dimana terjadi transaksi antara penjual dan pembeli secara langsung.

Biasanya model *e-tailer* mengorganisasikan produk yang akan dijual dalam bentuk katalog produk yang ditempatkan pada halaman website. Model bisnis *e-tailer* terbagi atas lima jenis, yakni antara lain :

A. Virtual Merchant

Versi *online* dari distro retail dimana konsumen dapat berbelanja 24 jam dengan santai:

B. Klik and Mortal

Distributor *online* untuk perusahaan-perusahaan yang menjual produk mereka secara fisik.

C. Catalog Merchant

Katalog langsung *online* dari perusahaan dengan harga produk yang lebih murah dibandingkan dengan *retailer* lainnya.

D. Online Mall

Versi *online* dari sebuah *mall*.

E. Manufacturer Direct

Perusahaan secara langsung dari sebuah perusahaan manufaktur.

2.3. Distribution Store

Distro berasal dari kata *Distribution Outlet* yang bisa diartikan sebagai tempat/outlet/toko yang secara khusus mendistribusikan produk dari suatu komunitas. Biasanya berasal dari komunitas musik *band-band* independen atau istilahnya *band indie* dan komunitas *skateboard*. Produk-produknya biasanya terdiri dari album-album band indie sampai ke perniknya spt kaos dan aksesoris dan produk2 apparel untuk *skateboard*. Di Bandung pun distro pertama kali dibuka untuk menjual produk dari *band-band* luar khususnya *band underground* serta perlengkapan dan *apparel* untuk *skateboard*. Dimulai dengan adanya *Reverse* di Jalan Sukasenang, yang menjual berbagai kaos musik luar dan

apparel skateboard. Reverse juga dikenal sebagai markas musisi pelopor *indie* label waktu itu. Kemudian ada juga *Hobbies* yang mengkhususkan diri pada produk-produk *skateboard*, serta *Mossy* yang khusus hanya menjual kaos *band-band* luar. Sedangkan distro yang pertama menjual produk dari *clothing* lokal sendiri adalah *Anonim*. Kemudian *Flashy* serta *Cynical md* di Jakarta. Saat ini istilah distro kemudian dikenal sebagai toko/retail yang khusus hanya menjual produk dari berbagai *clothing* lokal serta *merchandise band indie* lokal

2.3.1. Sejarah Perkembangan Distro

Keberadaan distro di kota kembang Bandung berangkat dari komunitas musik underground dan perlengkapan permainan skateboard. Distro 'Revers' merupakan distro pertama yang berada di jalan Sukasenang yang menjual berbagai t-shirt musik dari luar negeri dan perlengkapan skateboard. Kemudian muncul distro 'Hobbies' yang mengkhususkan diri pada skateboard serta distro 'Mossy' yang khusus menjual t-shirt music kelompok luar negeri. perkembangan selanjutnya adalah pada pertengahan tahun 1990 muncul distro yang pertama menjual produk dari musik lokal, yaitu 'Anonim' dan 'Riotic' hingga pada puncaknya yaitu pada tahun 1996 sampai dengan tahun 1998 adalah masa dimana distro yang menjual produk lokal bermunculan. Pada tahun 1996, berdirilah sebuah clothing company bernama '347' Boardrider.co' kemudian disusul oleh kehadiran 'Ouvall Research' pada tahun 1997 hingga pada tahun 1998 semakin banyak yang bermunculan yaitu 'Airplane', 'Harder', 'No Labels', 'Monic' dan 'Two Clothes'.

Patut untuk disimak, bahwa meskipun jauh-jauh hari sebelumnya telah banyak merk pakaian/fashion lokal yang telah bertebaran, tapi istilah clothing dan distro ini baru dikenal di negeri kita ini sewaktu dipopulerkan oleh merk-merk di atas.

Kemudian istilah clothing maupun distro semakin berkembang menjadi satu kategori tersendiri karena adanya soul serta karakter yang mampu membedakan mereka dengan yang lain.

Di antaranya adalah adanya konsep yang jelas dari sisi desain, tidak sekedar menjiplak atau mengambil desain dari luar. Kemudian adanya eksklusivitas

dari sisi produksi, di mana setiap desain untuk satu produk dirilis hanya dalam jumlah terbatas (biasanya antara 50-150 per desain). Hal inilah yang menjadi salah satu pembeda clothing dengan mass produk lain.

Selain itu salah satu faktor pembeda lainnya adalah kentalnya hubungan antara clothing/distro dengan komunitas lokal sebagai roots mereka. Selain orang-orang yang berada di belakang tiap clothing tersebut rata-rata adalah pemuda yang dulunya berkecimpung di scene lokal, kehadiran mereka pun ikut mensupport kehidupan scene lokal yang sempat mati suri menyusul tiadanya lagi acara di Saparua misalnya.

2.3.2. Karakteristik Distro

Yang menarik dari distro adalah desain penataan layout interiornya yang mempunyai ciri khas tersendiri antara distro satu dengan distro lainnya, semua ingin menampilkan identitasnya masing-masing. Yang menjadi hal yang menarik lagi ketika kita berkunjung ke salah satu distro adalah penataan tempat, barang maupun tata cahaya yang di setting dengan sangat menarik. Lahan distro yang kebanyakan tidak terlalu besar dan luas bisa disulap menjadi tempat berbelanja busana yang sangat nyaman untuk para calon pembeli yang berkunjung dengan variasi warna yang menarik untuk memberi kenyamanan setiap orang yang datang untuk membeli atau sekedar mencari tahu tren busana anak muda jaman sekarang. Sepatu, baju, kaos, sabuk, dompet, topi dll di jual dengan harga yang disesuaikan dengan isi dompet remaja. Inilah yang membuat distro semakin berkembang dan semakin menarik simpati para remaja di kota-kota besar Indonesia.

Walaupun dengan segudang citra positif yang termuat dalam perkembangan Distro di Indonesia tetap saja ada sesuatu kekhawatiran yang berkembang yaitu para remaja menjadi sedikit konsumerisme dalam berbelanja sebuah produk yang mereka sukai. Kekhawatiran yang lain adalah remaja yang terlalu fokus mendandani fisik mereka semata. Namun secara keseluruhan perkembangan distro di Indonesia tetap memberikan pengaruh positif bagi

perkembangan dunia fashion, gaya busana hingga membei pembelajaran tentang sebuah kemandirian mendirikan usaha.

Oleh karena itu jika anda pengen membuat clothing atau distro, tahap pertama adalah menentukan soul, konsep serta karakter dari clothing/distro yang hendak anda dirikan. Jangan hanya terbawa trend! Patut di ingat bahwa clothing/distro ini memiliki ciri tersendiri yang membedakannya dengan bisnis biasa. Akan selalu ada idcalisme D.I.Y (Do It Yourself) di balik setiap clothing. Modal yang besar serta fasilitas yang melimpah bukanlah jaminan kesuksesan. Karena publik pun akan bisa menilai mana clothing/distro yang sesungguhnya dan mana yang hanya terbawa arus tren yang sedang marak, tanpa memahami idcalisme di balik bisnis clothing/distro yang sebenarnya.

2.4. MySQL

MySQL adalah salah satu database server yang cukup dikenal saat ini. MySQL keluaran T.c.X data Consult AB, sebuah perusahaan IT Swedia. Selain itu MySQL juga menyediakan dukungan *open source*. Setiap pengguna MySQL diizinkan untuk mengubah *source* untuk keperluan pengembangan atau menyelaraskan spesifikasi database sesuai kebutuhan.

2.4.1. Keuntungan MySQL

MySQL adalah database populer dengan pengembang web (*web developer*). Kecepatan dan ukurannya yang kecil membuatnya ideal untuk *e-commerce*. Ditambah lagi dengan fakta bahwa MySQL adalah *open source*.

Adapun keuntungan MySQL adalah :

1. Cepat. Tujuan utama dari pengembangan aplikasi MySQL adalah kecepatan, sebagai konsekuensi aplikasi yang dirancang dari awal untuk kecepatan.
2. Tidak mahal. MySQL adalah cuma-cuma dibawah lisensi GPL *open source*, sementara pembiayaan untuk lisensi komersialnya sangatlah pantas.
3. Mudah digunakan. Anda dapat membangun dan berinteraksi dengan database MySQL hanya dengan menggunakan sedikit pernyataan sederhana didalam bahasa SQL, yang menjadi bahasa standar komunikasi dengan RDBMS.

4. Dapat berjalan pada beberapa sistem operasi. MySQL dapat berjalan pada beragam sistem operasi, seperti Windows, Linux, Mac OS.
5. Dukungan teknis secara luas tersedia.
6. Aman. MySQL adalah sistem otorisasi fleksibel yang memungkinkan beberapa atau semua *privilege* database untuk pengguna khusus atau kelompok pengguna.
7. Mendukung database yang besar. MySQL menangani database sampai 50 juta baris atau lebih.
8. *Customizable*. Lisensi GPL *open source* memungkinkan pemrogram untuk memodifikasi *software* MySQL untuk mencocokkannya dengan lingkungan tertentu.

2.5. PhpMyAdmin

Setiap RDBMS (*Relationship Database Management System*) seperti Oracle, SQL Server, MySQL dan lain-lain, pasti memiliki tool yang dapat digunakan untuk mempermudah pengoperasian database. Oracle memiliki TOAD, SQL Server memiliki *Enterprise Manager* dan *SQL Query Analyzer*. Sedangkan MySQL memiliki tool aplikasi yang disebut PhpMyAdmin.

PhpMyAdmin merupakan aplikasi berbasis web yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Melalui PhpMyAdmin, *user* dapat melakukan perintah *query*. Perintah tersebut misalnya administrasi *user* dan *privileges*, *export* dan *import* database, manajemen database, manajemen tabel dan struktur tabel, dan sebagainya. PhpMyAdmin sangat *user friendly*, sehingga mudah untuk digunakan walaupun pengguna baru (*newbie*).

2.6. PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP adalah bahasa (*Scripting Language*) yang dirancang secara khusus untuk penggunaan web. PHP adalah tool penulis untuk pembuatan halaman web dinamis. Kaya akan fitur yang membuat perancangan web lebih mudah. PHP digunakan pada 13 juta domain.

Seperti bahasa pemrograman web lainnya, PHP memproses seluruh perintah yang berada dalam *script* PHP didalam *web server* dan menampilkan *ouputnya* ke dalam *web browser* klien.PHP adalah bahasa *scripting* yang menghasilkan *ouput* HTML ataupun *output-output* lainnya, sesuai keinginan pemrogram (missal PDF, dan lain-lain) yang dijalankan pada *server side*. Artinya, semua sintaks yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada *server* sedangkan yang dikirimkan ke *browser* adalah hasilnya (*ouput*) saja.

2.6.1. Web server

Web server adalah *software* yang menjadi tulang belakang dari *world wide web* (www). *Web server* menunggu permintaan dari klien yang menggunakan browser. Jika ada permintaan dari browser, maka *web server* akan memproses permintaan itu kemudian memberikan hasil prosesnya berupa data yang diinginkan kembali ke browser. Data ini mempunyai format yang standar, disebut dengan format SGML (*Standar General Markup Language*). Data yang berupa format ini kemudian akan ditampilkan oleh browser sesuai dengan kemampuan browser tersebut. Contohnya, bila data yang dikirimkan berupa gambar, browser yang hanya mampu menampilkan teks (*misalnya lynx*) tidak akan mampu menampilkan gambar tersebut, dan jika ada akan menampilkan alternatifnya saja. *Web server*, untuk berkomunikasi dengan kliennya (*web browser*) mempunyai protokol sendiri, yaitu HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*).

2.7. HTML (Hypertext Markup Language)

HTML adalah bahasa pendeskripsi halaman yang menciptakan dokumen-dokumen *hypertext* atau *hypermedia*. HTML memasukkan kode-kode pengendali dalam sebuah dokumen pada berbagai poin yang dapat kita spesifikasikan, yang dapat menciptakan hubungan (*hyperlink*) dengan bagian lain dari dokumen tersebut atau dengan dokumen lain yang berbeda di *World Wide Web*.

Dibawah ini adalah struktur dari dokumen HTML.

<HTML>

<HEAD>

```
<TITLE>DEVI FASHION</TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

Selamat belajar HTML

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

Berikut ini adalah penjelasan dari kode HTML :

1. Pasangan tag `<HTML>` dan `</HTML>` menandakan bahwa kode yang terdapat didalamnya adalah kode HTML sehingga browser akan menerjemahkan sebagai kode HTML.
2. 2 bagian yang terdapat dalam `<HTML>` dan `</HTML>` umumnya terbagi atas 1) kepala, dan 2) badan.
3. Bagian kepala ditandai dengan pasangan tag `<HEAD>` dan `</HEAD>`, sedangkan bagian badan ditandai dengan bagian tag `<BODY>` dan `</BODY>`.
4. Pada bagian kepala, kita bisa menentukan judul dokumen HTML, judul ini ditulis dengan pasangan tag `<TITLE>` dan `</TITLE>`.

2.8. CSS (Cascading Style Sheet)

CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheets. Kalau baca di kamus, *cascading* itu artinya air terjun. Tapi dalam hal ini, yang di maksud adalah, aliran dari suatu kode ke kode lain yang saling berhubungan.

Jadi kalau di tulis lengkap dalam bahasa Indonesia kira-kira arti CSS adalah: kumpulan kode-kode yang berurutan dan saling berhubungan untuk mengatur format / tampilan suatu halaman HTML.

2.8.1. Keuntungan Penggunaan CSS

Jika anda memiliki beberapa halaman website dimana anda menggunakan font *arial* untuk tulisannya, lalu suatu hari anda bosan dengan *arial* dan ingin mengganti ke *trebuchet*, anda harus merubah satu per satu halaman website anda dan merubah tipe font dari *arial* menjadi *trebuchet*.

Dengan menggunakan css, dimana semua halaman web memakai css yang sama, anda cukup merubah satu baris kode css untuk merubah font di semua halaman web dari *arial* ke *trebuchet*.

2.8.2. Kekurangan Penggunaan CSS

Tidak semua browser mengartikan kode CSS dengan cara yang sama. Jadi kadang-kadang, tampilan web dengan CSS terlihat baik di browser yang satu, tapi berantakan di browser yang lain. Jadi anda harus memeriksa tampilan supaya terlihat baik di semua browser dan menambahkan kode-kode khusus browser tertentu jika memang dibutuhkan agar tampilan web anda terlihat baik di semua browser.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini membahas dan menguraikan mengenai perancangan sistem dari aplikasi *e-commerce* distro DEVI Fashion. Dimana terdapat beberapa tahapan analisa dan perancangan *database*, desain, diagram dan lain sebagainya.

3.1. Analisa

3.1.1. Identifikasi Masalah

Tahapan analisis yang dilakukan untuk mengetahui *requirement* yang dibutuhkan untuk merancang sebuah sistem *e-commerce* ini. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permasalahan dalam pembuatan aplikasi ini adalah menerapkan *storefront model* dalam pembuatan aplikasi ini. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, dalam menjalankan transaksi maka perlu adanya *database* yang dibutuhkan yang dapat diakses.

3.1.2. Deskripsi Aplikasi

Aplikasi ini bertujuan menyediakan transaksi penjualan melalui media internet sehingga diharapkan dapat membantu para pembeli untuk bisa berbelanja kapanpun dan dimanapun tanpa harus secara langsung datang ke distro.

3.1.3. Sasaran User Aplikasi

Sasaran dalam user aplikasi ini ditujukan kepada para pembeli yang ingin membeli pakaian sebagai media yang dapat digunakan untuk melakukan pembelian yang dapat di akses kapanpun.

3.1.4. Kebutuhan Perangkat

1. Notebook

Spesifikasi yang digunakan :

- a. Acer AspireOne AO532h
- b. Windows 7 Ultimate 32-bit

- c. Intel Atom CPU N450 @ 1.66 GHz (2 CPUs), ~ 1.7 GHz
- d. 1 GB RAM
- e. 160 GB HDD

2. Browser

- a. Mozilla Firefox 29.0 Beta
- b. Internet explorer 11.0
- c. Operamini
- d. Google Chrome

3. Tools

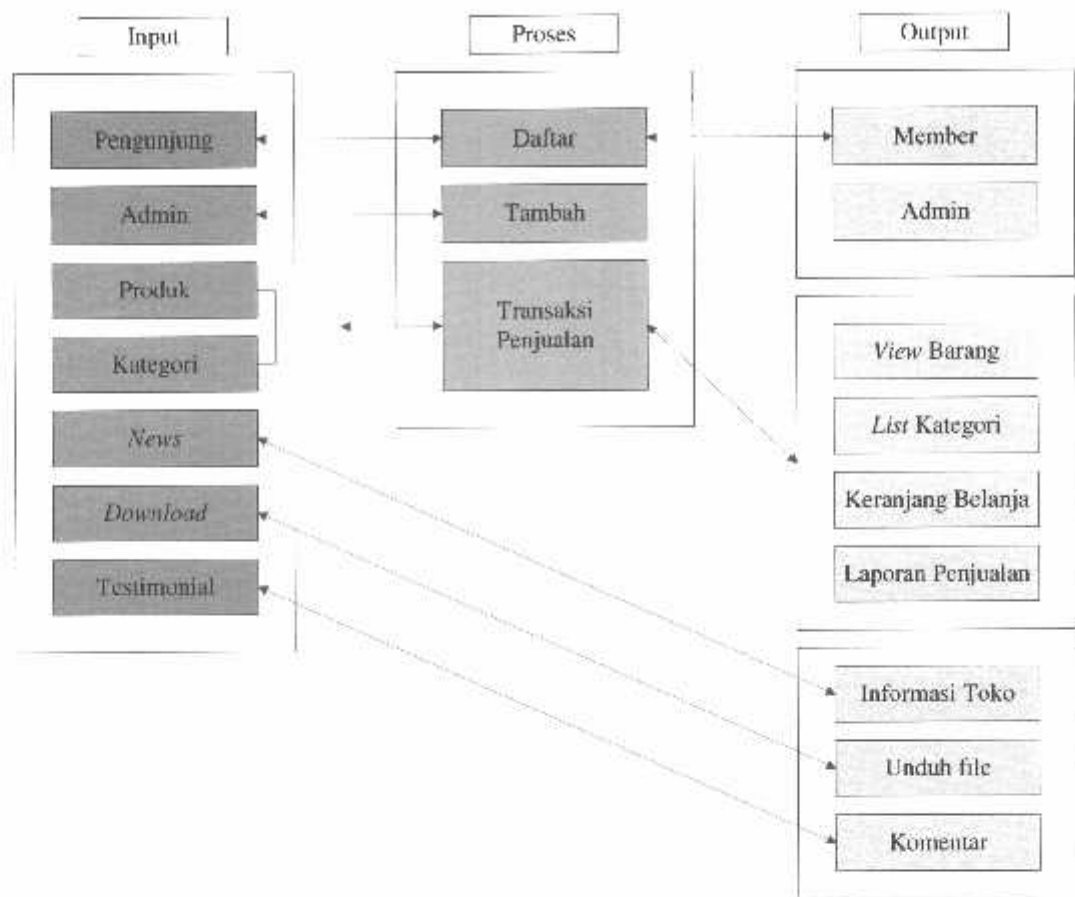
- a. XAMPP v3.2.1
- b. Photoshop 10.0
- c. Sublime Text 3

3.2. Desain Sistem

Desain sistem adalah gambar sistem mengenai table-table yang diperlukan dalam sistem. Desain sistem digambarkan dengan bentuk *Block Diagram*, Struktur Menu, Konteks Diagram, DFD, ERD.

3.2.1. Block Diagram Arsitektur Sistem

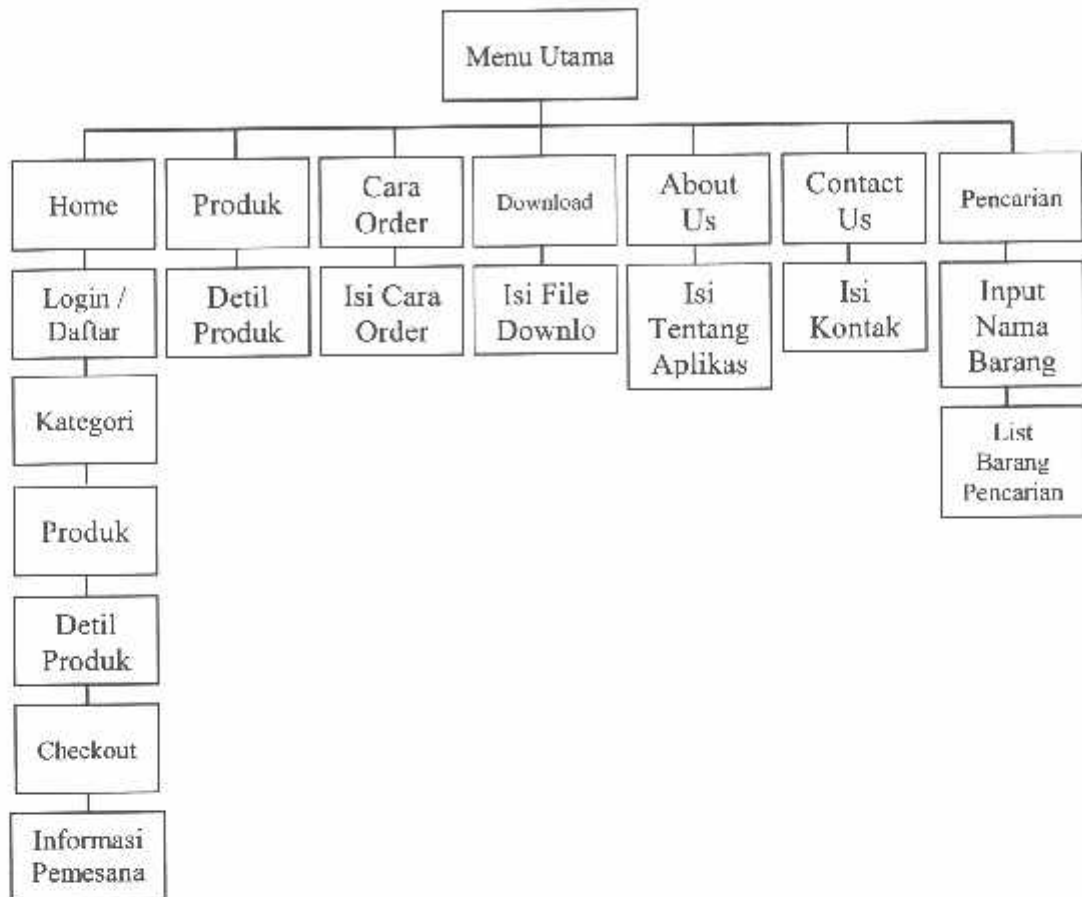
Sistem website *e-commerce* ini dapat diakses oleh user yaitu admin dan member. Untuk admin ia harus login terlebih dahulu, setelah login maka dapat melakukan proses maintenance barang dan menerima laporan. Semua data yang masuk ke web server akan dienkripsi terlebih dahulu sebelum dikirim ke web server dan setelah tiba di web server akan di dekripsi agar diproses, sehingga aliran data yang diproses oleh web server akan aman dan terjamin kerahasiaannya. Web server akan melakukan maintenance semua aktivitas data yang keluar masuk pada *database*. Dengan menggunakan sertifikat SSL diharapkan data yang diproses oleh *database* tidak dapat dimanipulasi maupun diganggu gugat oleh pihak lain yang tidak bertanggungjawab.



Gambar 3.1 Block Diagram E-Commerce DEVI Fashion

3.2.2. Struktur Menu Aplikasi

Desain menu dalam aplikasi *e-commerce* DEVI Fashion berbasiskan website, user dihadapkan pada halaman yang terdeskripsi dalam struktur menu program berikut ini yang ditujukan pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Struktur Menu

Pada struktur menu dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Menu utama

Terdiri dari 16 bagian, yaitu pencarian, teks ucapan selamat datang yang bergerak, *header* logo toko, *link*, *login* dan daftar member, kategori, daftar berita/*news*, testimonial, gambar flash produk, slogan toko, daftar semua item, keranjang belanja, daftar *best seller*, informasi kontak, informasi rekening pembayaran, dan yang terakhir footer logo toko.

2. Home

Menampilkan indeks dari aplikasi ketika pertama kali dibuka.

3. Produk

Pada list produk terdapat semua produk yang tersedia ditoko. Pengunjung dapat melihat lebih detil produk yang tersedia, dan member dapat melakukan pembelian produk.

4. Cara Order

Pengunjung bisa melihat informasi tentang bagaimana prosedur pembelian yang dilakukan pada aplikasi ini.

5. Download

Pada form ini, tersedia file-file yang dapat di unduh untuk mendukung aplikasi penjualan ini.

6. About Us

Form yang menggambarkan tentang aplikasi, dari segi manfaat dan tujuan dibuatnya aplikasi penjualan ini.

7. Contact Us

Fasilitas untuk menampilkan informasi kontak yang dapat digunakan pengunjung untuk berkomunikasi dengan admin.

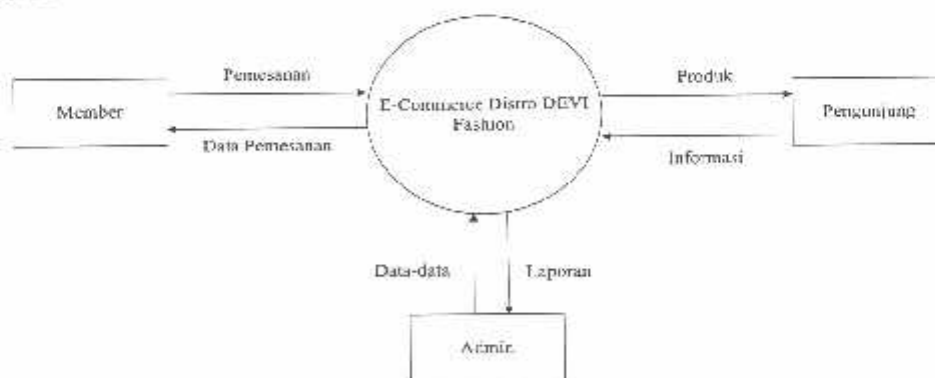
8. Pencarian

Fasilitas untuk menemukan produk yang diinginkan dengan cara memasukkan kata kunci pada kotak pencarian yang telah disediakan.

3.3. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram atau DFD adalah suatu grafik yang menjelaskan sebuah sistem yang berbentuk simbol-simbol untuk menggambarkan aliran data dari proses-proses yang saling berhubungan. DFD menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data di mana komponen - komponen tersebut, asal, tujuan, dan penyimpanan dari data tersebut.

3.3.1. DFD Level 0

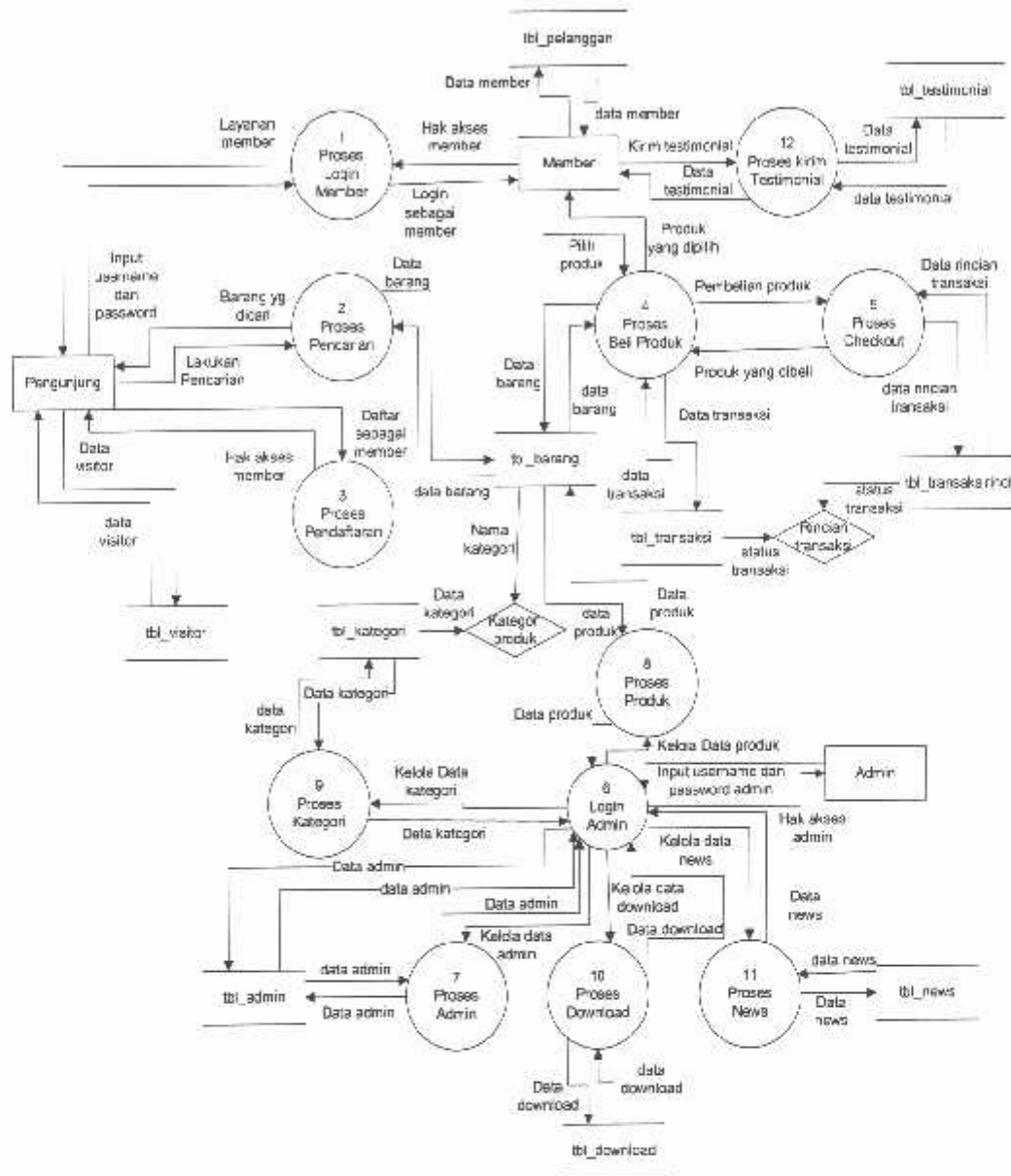


Gambar 3.3 DFD Level 0

Pada DFD Level 0 dalam gambar 3.3 terdapat 3 entitas yang terhubung dengan sistem, yaitu member yang berinteraksi dan menjalankan sistem dan mendapatkan informasi serta membeli produk. Pengunjung meminta informasi produk dan mendapatkan hasil pencarian produk. User entitas ketiga adalah admin yang bertugas input data kedalam aplikasi.

3.3.2. DFD Level 1

Data Flow Diagram (DFD) level 1 merupakan dekomposisi dari *context diagram* yang hanya menggambarkan user yang terdapat pada sistem aplikasi *e-commerce* ini. Berikut gambar DFD Level 1 yang menerangkan tentang sistem kerja dari aplikasi.

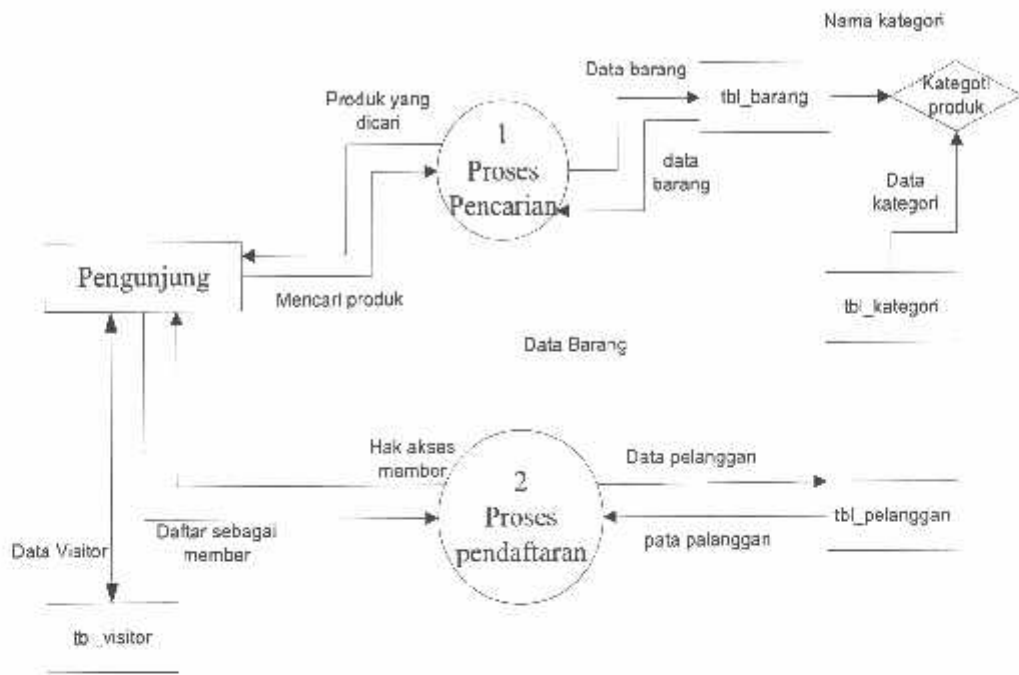


Gambar 3.4 DFD Level 1

3.3.3. DFD Level 2

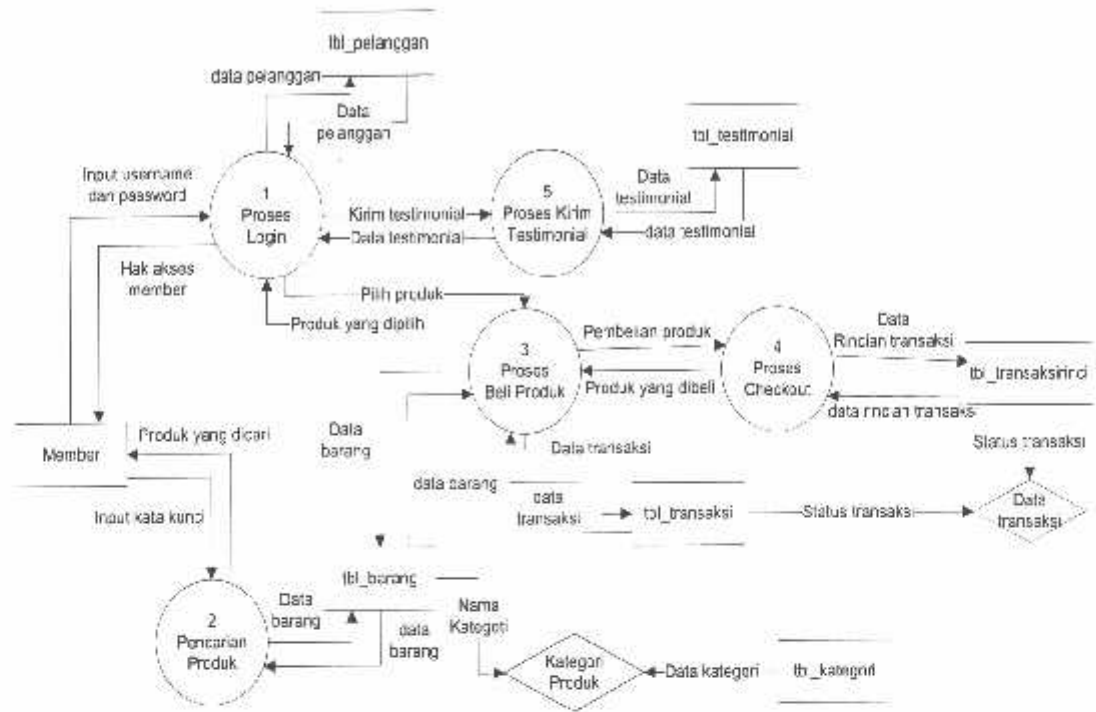
Data Flow Diagram (DFD) Level 2 adalah sebuah uraian dari DFD Level 1, disini menjelaskan tentang masing-masing entitas yang terlibat dalam pemakaian aplikasi. Terdapat 3 (tiga) entitas yang berperan dalam aplikasi, yaitu diantaranya adalah:

A. DFD Pengunjung



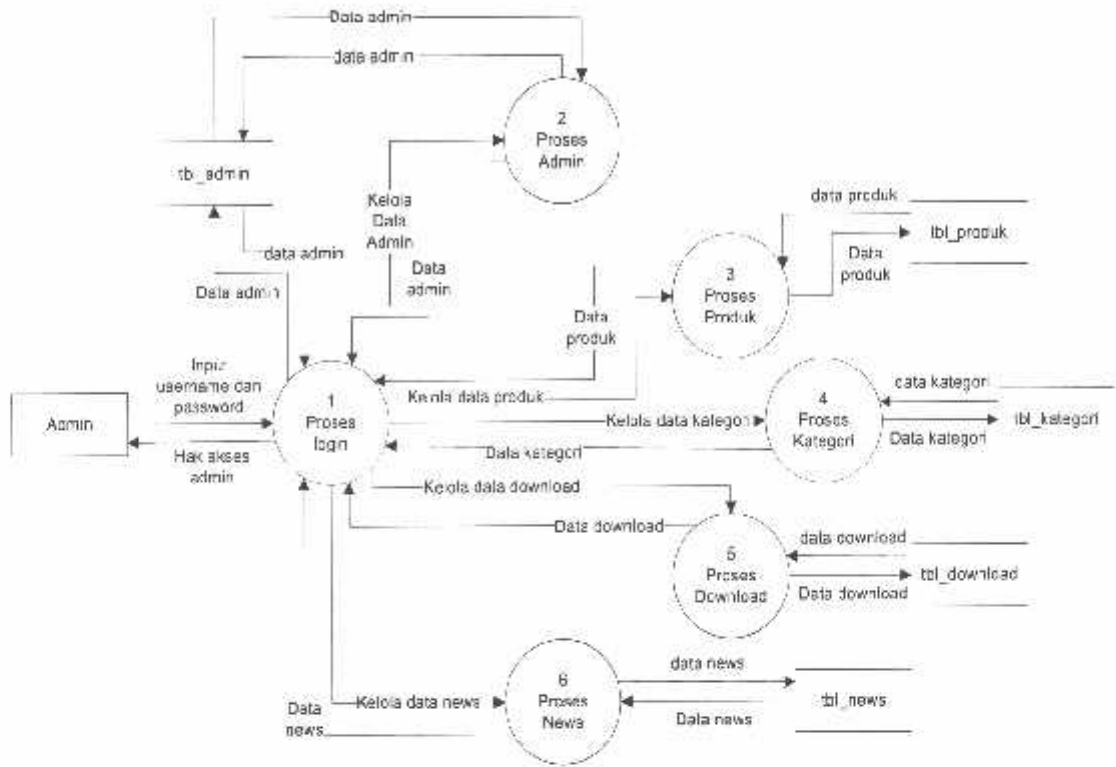
Gambar 3.5 DFD Level 2 Pengunjung

B. DFD Member



Gambar 3.6 DFD Level 2 Member

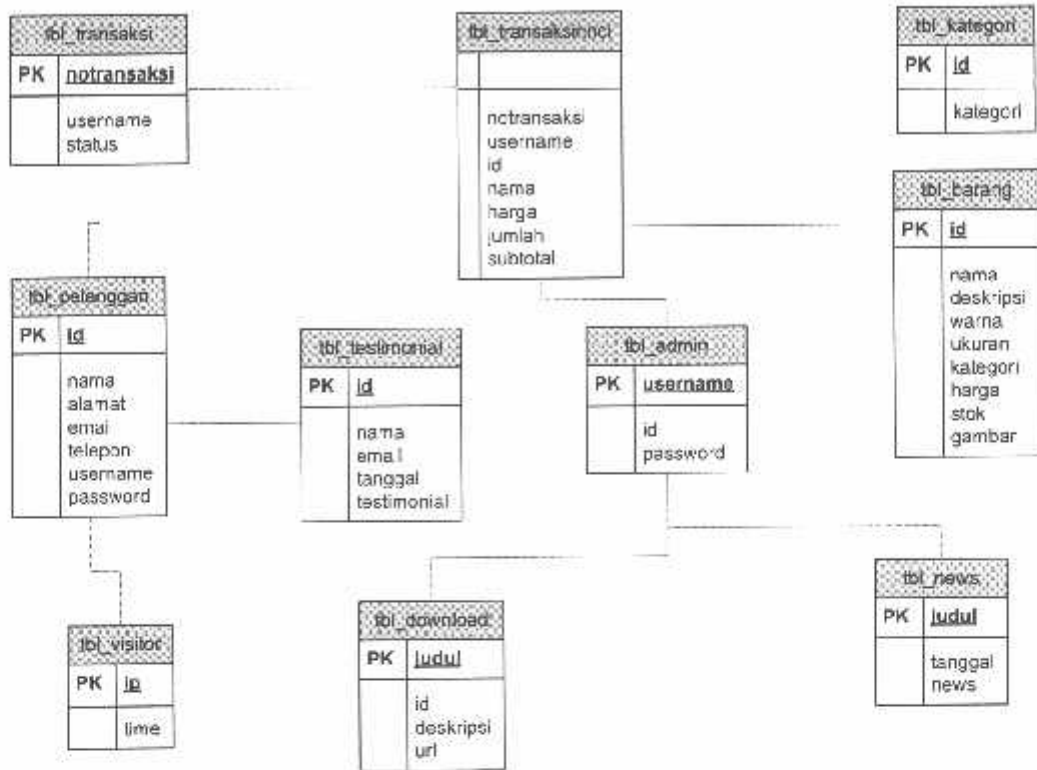
C. DFD Admin



Gambar 3.7 DFD Level 2 Admin

3.3.4. Table Relation/ Hubungan Antar Tabel

Merupakan *Entity Relational Diagram (ERD)* dalam bentuk susunan tabel-tabel. Gambar berikut ini adalah gambar Entity Relational Diagram (ERD) rancang bangun aplikasi rapot sisipan nilai siswa dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Entity Relational Diagram (ERD)

3.4. Struktur Tabel

Tabel adalah kumpulan dari satu atau lebih baris (Record). Selain itu tabel juga dapat diartikan sebagai kumpulan data yang tersusun menurut aturan tertentu dari sebuah alur data dalam sebuah sistem.

1. Tabel Admin

Table admin (table 3.1) berfungsi untuk menyimpan data dari setiap admin yang telah terdaftar, sehingga admin melakukan penambahan, pengeditan dalam form admin.

Tabel 3.1 tbl_admin

Nama Field	Type Data	Keterangan
id	Integer(11)	Not Null, Auto Increment
username	Varchar(20)	Not Null, Primary Key
password	Text	Not Null

Keterangan:

Primary Key : username

2. Tabel Barang

Table barang (table 3.2) berfungsi untuk menyimpan data dari setiap produk yang telah terdaftar. Table ini dikelola oleh admin sehingga admin melakukan penambahan, pengeditan dalam form barang.

Table 3.2 tbl_barang

Nama Field	Type Data	Keterangan
id	Integer(11)	Not Null, Auto Increment, Primary Key
nama	Varchar(35)	Not Null
deskripsi	Text	Not Null
warna	Varchar(25)	Not Null
ukuran	Varchar(15)	Not Null
kategori	Varchar(35)	Not Null
harga	Integer(11)	Not Null
stok	Integer(11)	Not Null
gambar	Varchar(30)	Not Null

Keterangan:

Primary Key : id

3. Tabel Download

Table download (table 3.3) berfungsi untuk menyimpan data dari setiap file yang diunggah ke aplikasi. Table ini dikelola oleh admin sehingga admin melakukan penambahan, pengeditan dalam form download.

Table 3.3 tbl_download

Nama Field	Type Data	Keterangan
id	Integer(11)	Not Null, Auto Increment
judul	Varchar(35)	Not Null, Primary Key
deskripsi	Text	Not Null
url	Varchar(25)	Not Null

Keterangan:

Primary Key: judul

4. Tabel Kategori

Table kategori (table 3.4) berfungsi untuk menyimpan data dari setiap file yang telah terdaftar. Table ini dikelola oleh admin sehingga admin melakukan penambahan, pengeditan dalam form kategori.

Table 3.4 tbl_kategori

Nama Field	Type Data	Keterangan
id	Integer(11)	Not Null, Auto Increment, Primary Key
kategori	Text	Not Null

Keterangan:

Primary Key: id

5. Tabel News

Table news (table 3.5) berfungsi untuk menyimpan data dari setiap file informasi yang diunggah ke aplikasi, agar pengunjung mendapatkan berita seputar toko. Table ini dikelola oleh admin sehingga admin melakukan penambahan, pengeditan dalam form news.

Table 3.5 tbl_news

Nama Field	Type Data	Keterangan
tanggal	Date Time	Not Null
judul	Text	Not Null, Primary Key
news	Text	Not Null

Keterangan:

Primary Key: tanggal

6. Tabel Pelanggan

Table pelanggan (table 3.6) berfungsi untuk menyimpan data member yang telah terdaftar. Table ini tidak dikelola oleh admin, sehingga untuk perubahan dan penghapusan data dilakukan secara manual dengan cara masuk kedalam aplikasi *database*. Sedangkan untuk penambahan dilakukan oleh pengunjung sendiri untuk pendaftaran.

Table 3.6 tbl_pclanggan

Nama Field	Type Data	Keterangan
id	Integer(11)	Not Null, Auto Increment, Primary Key
nama	Varchar(35)	Not Null
alamat	Text	Not Null
email	Text	Not Null
telepon	Varchar(25)	Not Null
username	Varchar(20)	Not Null
password	Text	Not Null

Keterangan:

Primary Key: id

7. Tabel Testimonial

Table testimonial (table 3.7) berfungsi untuk menyimpan data dari setiap testimonial yang diunggah ke aplikasi. Table ini tidak dikelola oleh siapapun, sehingga untuk pengeditan atau penghapusan melalui aplikasi *database*. Untuk penambahan dapat dilakukan oleh setiap member.

Table 3.7 tbl_testimonial

Nama Field	Type Data	Keterangan
id	Integer(11)	Not Null, Auto Increment, Primary Key
nama	Varchar(35)	Not Null
email	Varchar(50)	Not Null
tanggal	Date	Not Null
testimonial	Text	Not Null

Keterangan:

Primary Key: id

8. Tabel Transaksi

Table transaksi (table 3.8) berfungsi untuk menyimpan data sementara dari setiap proses transaksi yang sedang terjadi. Data yang tersimpan akan kembali

kosong ketika proses transaksi sudah berlangsung. Fungsi dari tabel ini sebagai tabel pembantu untuk tabel rincian transaksi. Tidak ada proses penghapusan dan pengeditan pada tabel ini, yang ada hanyalah penambahan data sementara.

Table 3.8 tbl_transaksi

Nama Field	Type Data	Keterangan
notransaksi	Integer(11)	Not Null, Primary Key, Auto Increment
username	Varchar(20)	Not Null
status	Integer(11)	Not Null

Keterangan:

Primary Key: notransaksi

9. Tabel Rincian Transaksi

Table rincian transaksi (table 3.9) berfungsi untuk menyimpan data dari setiap proses transaksi yang telah terjadi. Penambahan data dilakukan secara otomatis sesuai dengan transaksi yang telah terjadi.

Table 3.9 tbl_transaksiirinci

Nama Field	Type Data	Keterangan
notransaksi	Integer(11)	Not Null
username	Varchar(20)	Not Null
id	Integer(11)	Not Null
nama	Varchar(50)	Not Null
ukuran	Varchar(15)	Not Null
harga	Integer(11)	Not Null
jumlah	Integer(11)	Not Null
subtotal	Integer(11)	Not Null

Keterangan:

Primary Key: -

10. Tabel Visitor

Table visitor (table 3.10) berfungsi untuk menyimpan data dari user yang mengunjungi aplikasi. Penambahan data dilakukan secara otomatis sesuai dengan jumlah user yang mengunjungi aplikasi.

Table 3.10 tbl_visitor

Nama Field	Type Data	Keterangan
ip	Int(11)	Not Null, Primary Key
time	Varchar(35)	Not Null

Keterangan:

Primary Key: ip

a. Desain Interface

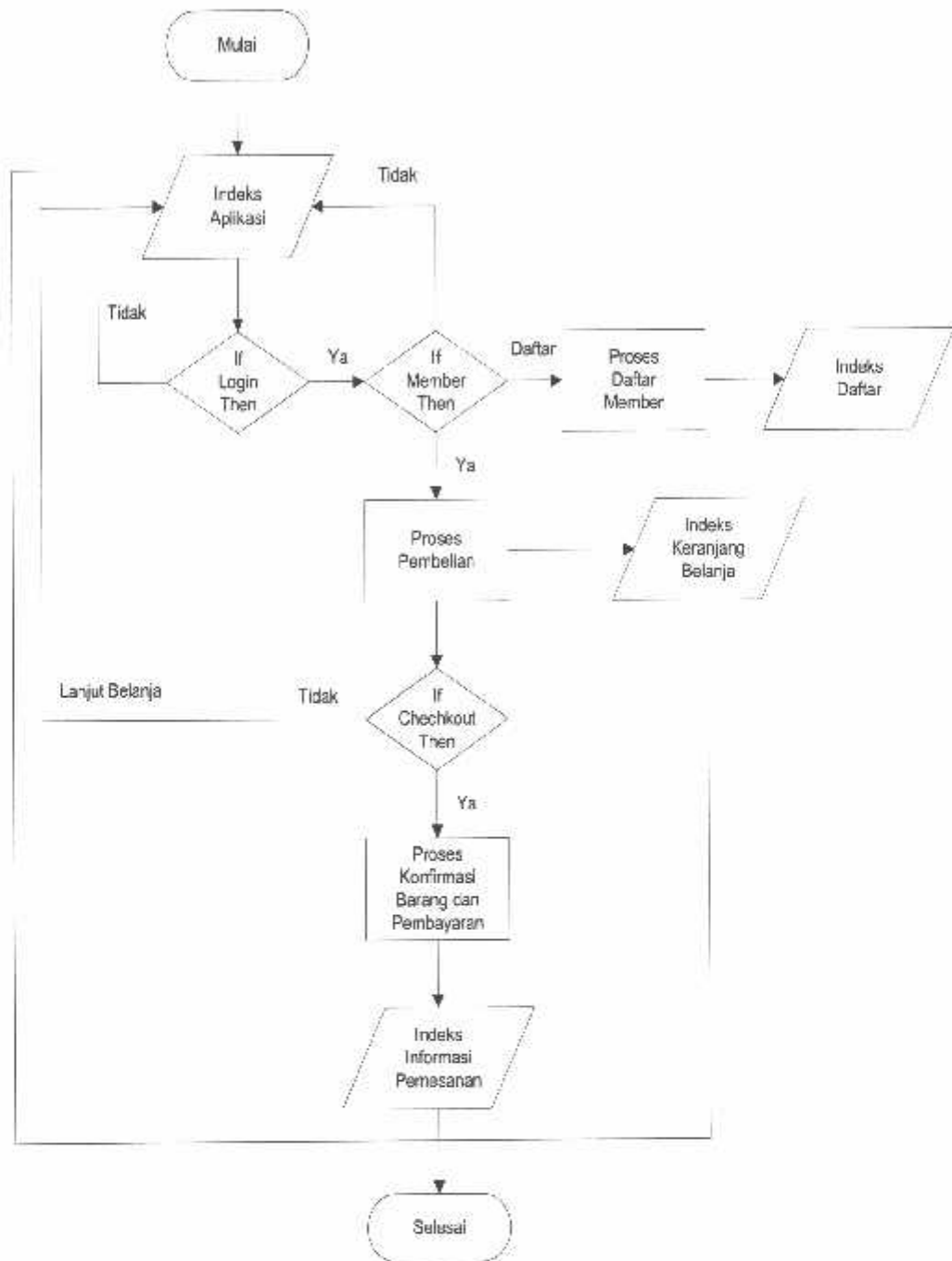
Pada desain interface ini menggambarkan desain interface e-commerce. Desain tampilan interface index terdapat beberapa menu pilihan.

3.5. Flowchart

Flowchart merupakan diagram yang menggambarkan aliran dari proses langkah-langkah kerja dari sistem yang dijelaskan pada setiap halaman aplikasi secara bertahap, mulai dari proses awal ketika memulai aplikasi, memasuki menu dan sub menu pada aplikasi sampai dengan mengakhiri aplikasi.

3.5.1. Flowchart Sistem

Alur penggunaan aplikasi sistem ditentukan dalam rancangan flowchart seperti dalam gambar 3.8.



Gambar 3.9 Flowchart Sistem

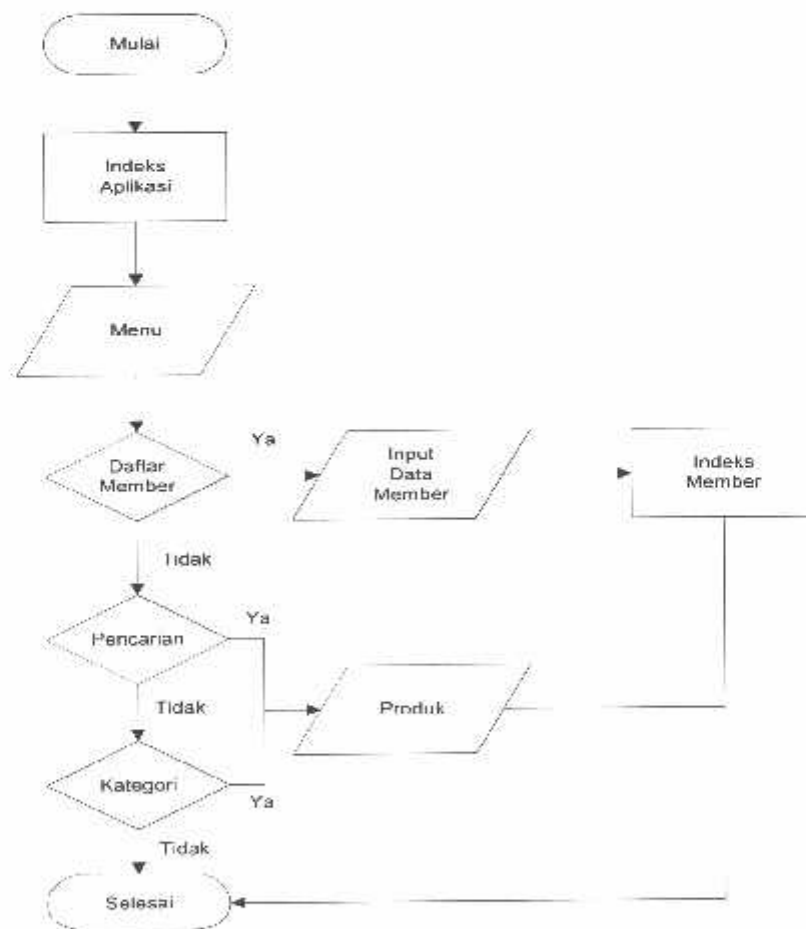
Pada diagram alir sistem aplikasi diatas bisa dijelaskan sebagai berikut :

1. Memulai menjalankan aplikasi *e-commerce* DEVI Fashion
2. Sistem menampilkan tampilan awal aplikasi
3. Menyediakan menu login untuk member

4. Untuk yang bukan member disediakan menu untuk mendaftar sebagai member
5. Untuk pengunjung biasa bisa langsung melihat kategori dan melakukan pencarian produk serta mendapatkan rincian produk yang dipilih
6. Member dapat melakukan transaksi pembelian
7. Setelah pembelian produk selesai, member bisa langsung melakukan checkout pada keranjang belanja atau melanjutkan belanja kembali
8. Member melakukan konfirmasi pemesanan produk yang dipilih dan konfirmasi pembayaran
9. Admin memberikan informasi status pembelian
10. Setelah selesai, aplikasi akan menampilkan halaman utama

3.5.2. Flowchart Pengunjung

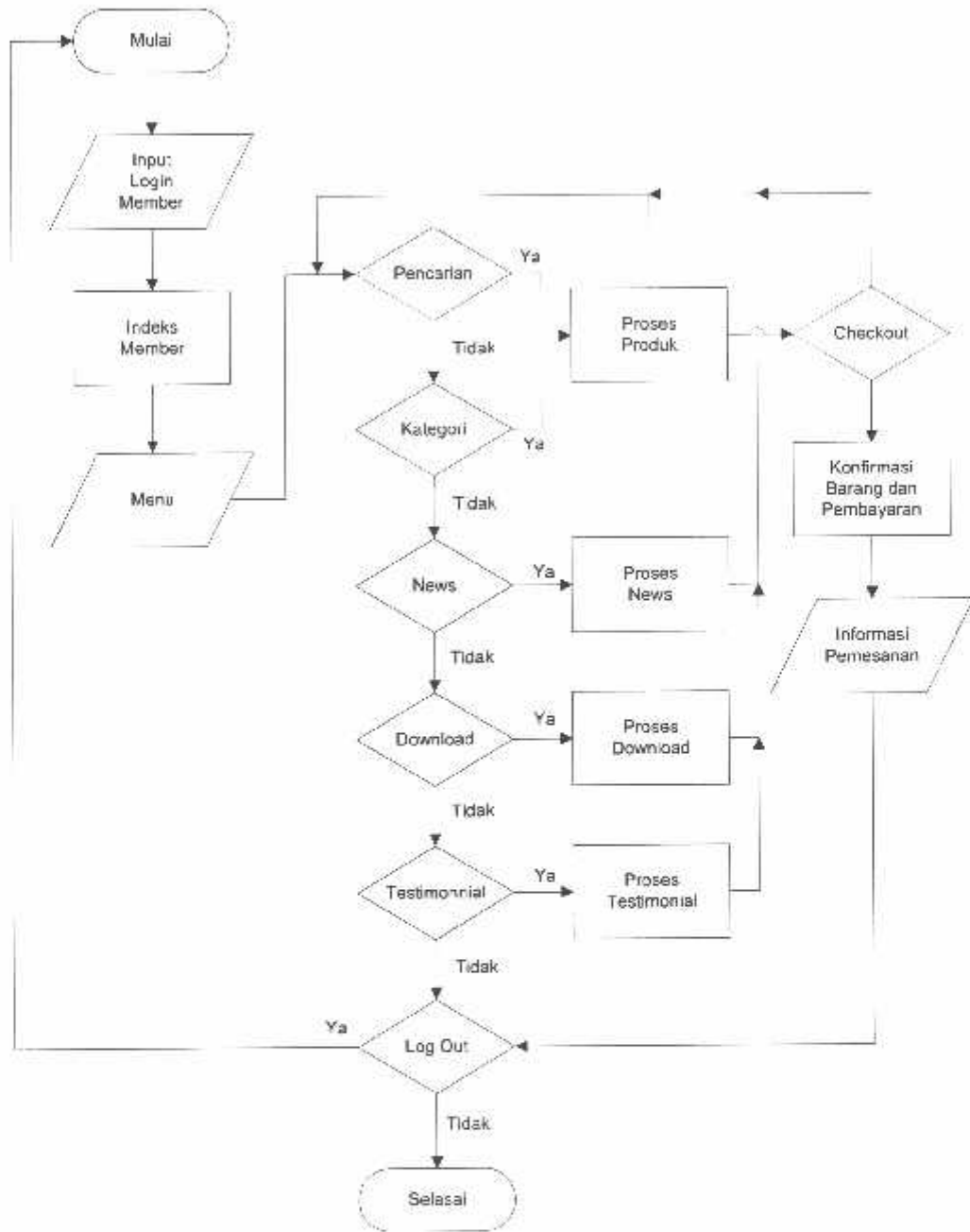
Alur penggunaan aplikasi pengunjung ditentukan dalam rancangan flowchart seperti dalam gambar 3.9.



Gambar 3.10 Flowchart Pengunjung

3.5.3. Flowchart Member

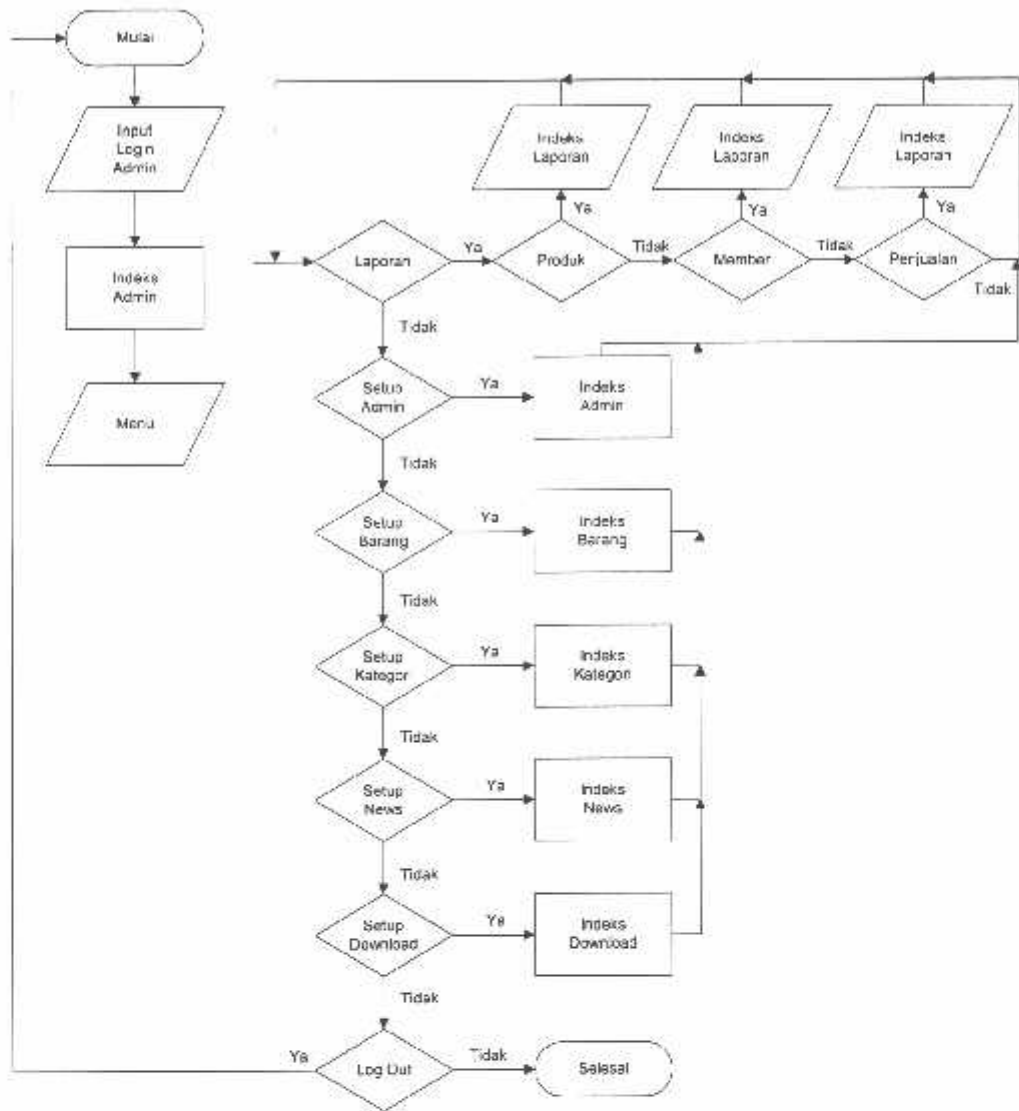
Alur penggunaan aplikasi member ditentukan dalam rancangan flowchart seperti dalam gambar 3.10.



Gambar 3.11 Flowchart Member

3.5.4. Flowchart Admin

Alur penggunaan aplikasi admin ditentukan dalam rancangan flowchart seperti dalam gambar 3.11.

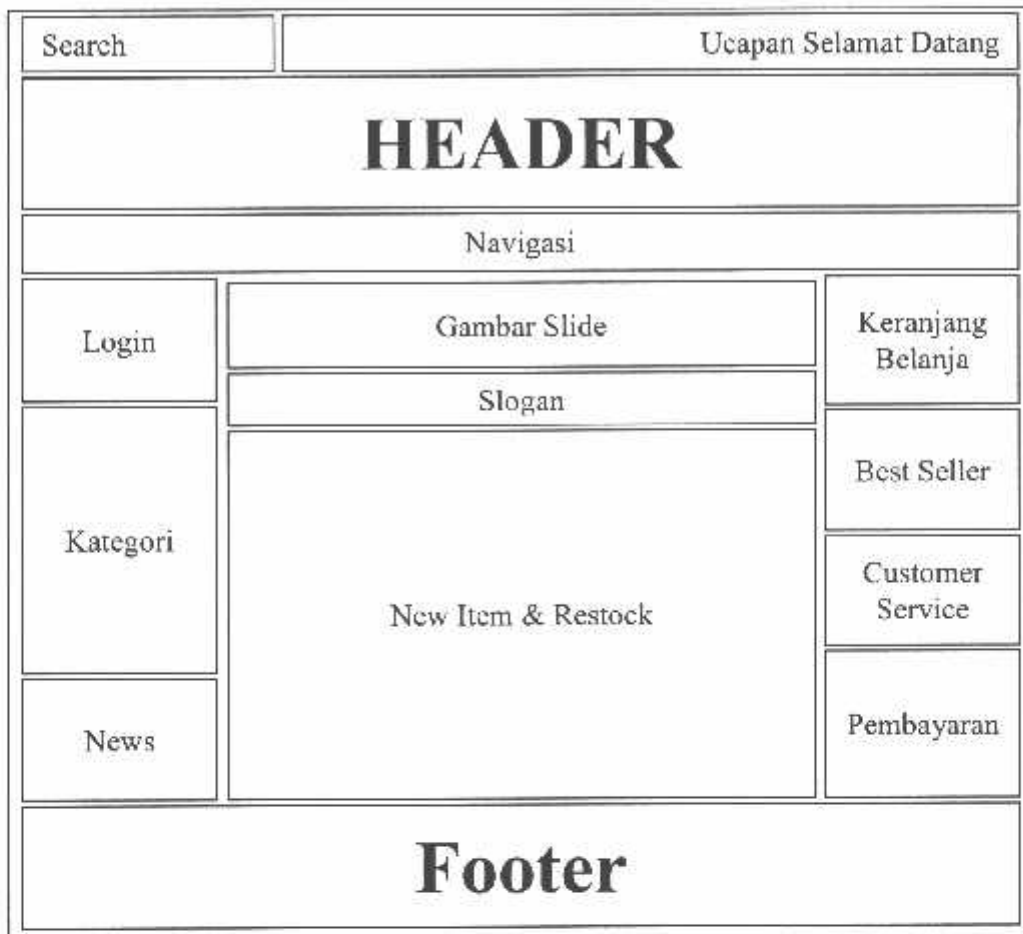


Gambar 3.12 Flowchart Admin

3.6. Perancangan Tampilan

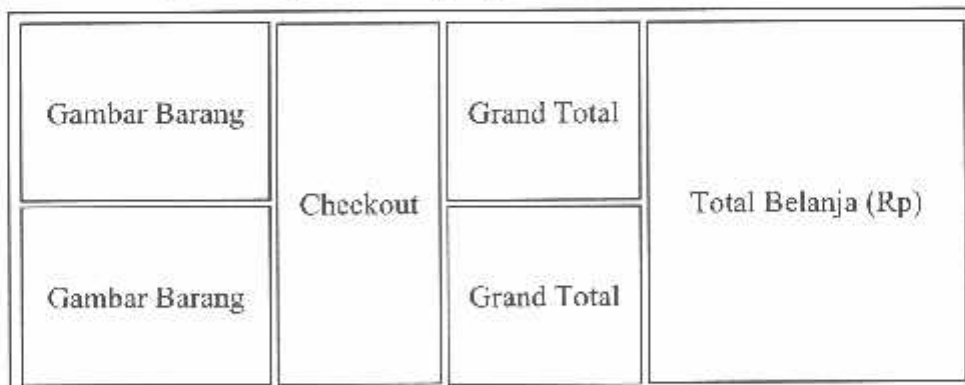
Perancangan tampilan merupakan sebuah proses dasar untuk mengawali pembuatan tampilan aplikasi yang akan digunakan. Proses ini sangat penting karena posisinya yang menentukan tata letak bagian-bagian dan menu-menu yang terdapat didalam aplikasi. Berikut ini beberapa rancangan tampilan yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

3.6.1. Rancangan Tampilan Indeks Umum



Gambar 3.13 Desain Halaman Utama Aplikasi

3.5.6. Rancangan Tampilan Keranjang Belanja



Gambar 3.14 Desain Keranjang Belanja

3.5.7. Rancangan Tampilan Login Admin

Header	
User Name	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
<input type="button" value="Login"/>	
Footer	

Gambar 3.15 Desain Login Admin

3.5.8. Rancangan Tampilan Indeks Admin

Header	
Navigasi	Form-form
Footer	

Gambar 3.16 Desain Indeks Admin

BAB IV

IMPLEMENTAS DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1. Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah proses penerapan rancangan sistem yang telah dibuat menjadi suatu aplikasi yang bisa dijalankan pada kenyataannya. Implementasi sistem berfungsi untuk menerapkan sistem sesuai dengan tujuan sistem. Disamping implementasi berfungsi untuk menerapkan sistem, fungsi lainnya adalah untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari rancangan yang telah dibuat. Implementasikan sistem aplikasi *e-commerce* DEVI Fashion ini memiliki beberapa kriteria yang harus mendukung terwujudnya implementasi sistem.

4.1.1. Spesifikasi Perangkat Lunak

Sistem aplikasi *e-commerce* DEVI Fashion diimplementasikan pada software / piranti lunak sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi Windows 7 32-bit
- b. Sublimtext 3
- c. XAMPP v3.2.1
- d. Photoshop CS3

4.2. Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan tahap uji coba terhadap sistem yang telah dibuat. Pengujian sistem dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah pada sistem bila terjadi kesalahan pada sistem dan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan aplikasi ini bisa diterapkan dalam sistem. Beberapa prosedur pengujian sistem yang ditetapkan sebagai berikut :

- a. Aktifkan *Appserv* yang sudah ter-install.
- b. Masuk pada alamat <http://localhost/devifashion>
- c. Klik menu-menu yang tersedia pada website yang bersangkutan

Hasil pengujian sistem telah cukup berhasil dalam menampilkan data dan mengolah data pada website rancang bangun aplikasi raport sisipan nilai siswa. Website telah diuji pada software browser seperti Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome, dan Internet Explorer.

4.3. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi merupakan tahap uji coba terhadap aplikasi yang telah dibuat. Pengujian aplikasi dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah pada aplikasi apabila terjadi kesalahan pada fungsi dan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan aplikasi ini bisa diterapkan. Beberapa prosedur pengujian aplikasi yang ditetapkan sebagai berikut :

4.3.1. Tampilan Halaman Indeks Umum dan Login

Halaman awal atau index merupakan halaman yang akan muncul pertama kali pada saat user mengakses aplikasi *e-commerce* ini. Pada halaman awal atau index terdapat menu - menu dan form login yang telah disediakan untuk member. Halaman ini bisa diakses dengan mengetikkan <http://localhost/devifashion> pada browser, setelah itu browser akan mengakses halaman awal atau index seperti pada gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal Atau Indeks

4.3.2. Tampilan Produk

Pada halaman produk menampilkan stok yang tersedia dari semua catalog di toko DEVI Fashion. Di form ini juga disediakan tombol beli dan detail untuk melihat rincian produk. Berikut ini adalah tampilan halaman produk pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan Produk

4.3.3. Tampilan Cara Order

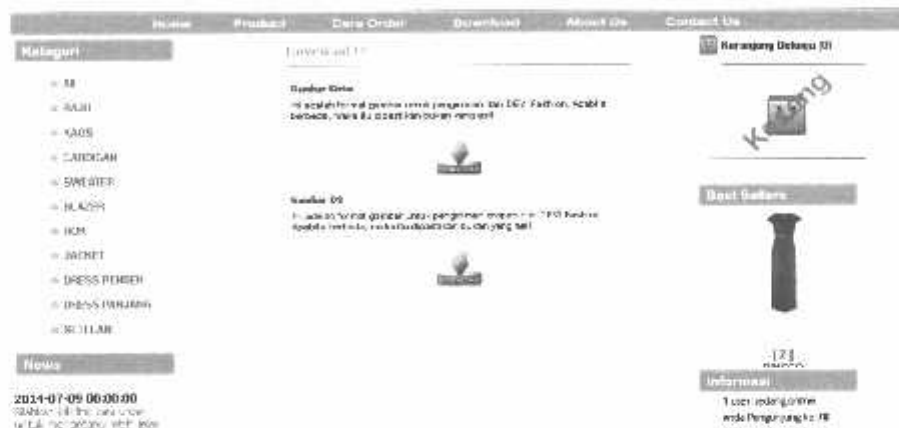
Pada halaman cara order berisikan tata cara dan ketentuan pemesanan barang di toko *c-commerce* ini. Berikut ini adalah tampilan halaman cara order pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Cara Order

4.3.4. Tampilan Download

Pada halaman *download* ini menampilkan kumpulan file-file beserta keterangannya yang dapat di unduh oleh semua pengunjung. File yang di download bisa merupakan banner toko untuk iklan promo atau event yang akan diadakan, baik event toko maupun event-event umum, bahkan artikel-artikel yang sekiranya bermanfaat untuk dibaca. Berikut tampilan halaman *download* pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan Download

4.3.5. Tampilan About Us

Pada halaman *about us* menampilkan informasi maksud dan tujuan dibuatnya aplikasi ini, serta memperkenalkan tentang toko. Berikut tampilan halaman *about us* pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Tampilan About Us

4.3.6. Tampilan Contact Us

Pada halaman kontak menampilkan form informasi kontak yang bisa dihubungi yang dapat dilihat oleh semua pengunjung guna mempermudah komunikasi serta proses konfirmasi. Berikut tampilan halaman contact us pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan Contact Us

4.3.7. Tampilan Produk Detail

Pada halaman *product detail* berisikan informasi produk secara rinci, dan tersedia tombol beli untuk memasukkannya pada keranjang belanja. Berikut ini tampilan rincian produk pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Tampilan Rincian Produk

4.3.8. Tampilan Keranjang Belanja

Pada halaman keranjang belanja berisikan informasi produk yang ingin dibeli. Disana tersedia pilihan untuk menghapus produk dan mengubah jumlah produk. Berikut ini tampilan keranjang belanja pada gambar 4.8.



The screenshot shows a shopping cart titled "Keranjang Belanja". It contains a table with columns: Produk, Nama, Harga (Rp), Aksi, Qty, and Total (Rp). There are two items: "MAXI KIENA" with a price of 70.000,- and "RINGGO" with a price of 50.000,-. Below the table are buttons for "Lanjut Belanja", "Check Out", and "Grand Total (Rp) : 120.000,-". At the bottom, there is a message: "Kami Melayani Anda Berbelanja Online Dengan Nyaman Dan Aman DEVI Fashion".

Produk	Nama	Harga (Rp)	Aksi	Qty	Total (Rp)
	MAXI KIENA	70.000,-		1	70.000,-
	RINGGO	50.000,-		1	50.000,-

Lanjut Belanja Check Out **Grand Total (Rp) :** 120.000,-

**Kami Melayani Anda Berbelanja Online Dengan Nyaman Dan Aman
DEVI Fashion**

Gambar 4.8 Tampilan Keranjang Belanja

4.3.9. Tampilan Memo Keranjang Belanja

Tampilan ini selalu muncul pada bagian atas sebelah kanan aplikasi, tujuannya adalah agar member mengetahui keranjang belanja yang sudah diisi. Berikut tampilan memo keranjang belanja pada gambar 4.9.



The screenshot shows a shopping cart memo titled "Keranjang Belanja (2)". It lists two items: "MAXI KIENA" with a price of 70.000 x 1 = 70.000 and "RINGGO" with a price of 50.000 x 1 = 50.000. Below the list is the "Grand Total : 120.000,-".

	MAXI KIENA	70.000 x 1 = 70.000
	RINGGO	50.000 x 1 = 50.000
Grand Total :		120.000,-

Gambar 4.9 Tampilan Memo keranjang Belanja

4.3.10. Tampilan Faktur

Setelah member melakukan proses *checkout* pada keranjang belanja, maka akan muncul tampilan pemberitahuan mengenai pemesanan yang telah dilakukan, serta syarat dan ketentuan pembayaran. Berikut ini tampilannya pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan Checkout

4.3.11. Tampilan Login Admin

Untuk memanipulasi data-data yang tersimpan pada aplikasi, diperlukan seorang administrator untuk mengelola aplikasi tersebut. Demi keamanan agar tidak bisa diakses sembarangan maka diperlukan *login*. Berikut tampilannya pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Tampilan login Admin

4.3.12. Tampilan Indeks Admin

Pada awal tampilan halaman admin terdapat menu-menu untuk mengelola data yang diperlukan aplikasi. Berikut tampilan halaman indeks admin pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Tampilan Indeks Admin

4.3.13. Tampilan Menu Admin

Admin yang sudah terdaftar didalam aplikasi dapat menambah, merubah atau menghapus data admin yang lain. Berikut tampilan halaman admin pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Tampilan Menu Admin

4.3.14. Tampilan Menu Produk

Pada form produk ini admin dapat memanipulasi data produk dan mengaturnya sesuai kebutuhan. Form ini juga menampilkan seluruh data produk yang telah tersimpan. Berikut tampilan halaman produk pada gambar 4.14.



Menu Produk

Nama :
Deskripsi :

Warna :
Ukuran :
Kategori : BAJU
Harga :
Stock :
Gambar :

* Untuk gambar baik dengan ukuran 100 x 125 Pixel
* Klik nama gambar beserta format, contoh: P001.png

Simpan Batal

ID	Nama	Deskripsi	Warna	Ukuran	Harga	Stock	Aksi
2	PINGGON	Bahan: Spandek Kores	BATA, CHOCO	XL	50.000	9	 

Gambar 4.14 Tampilan Menu Produk

4.3.15. Tampilan Menu Kategori

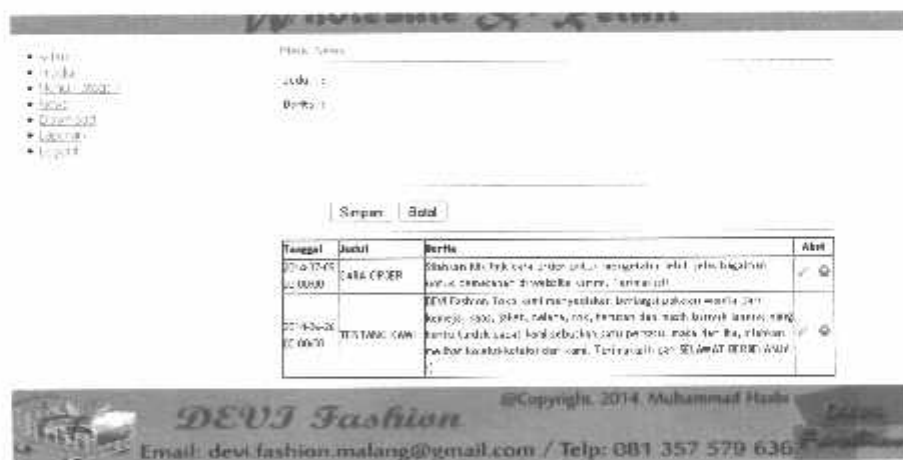
Pada form kategori ini admin dapat memanipulasi data kategori dan mengaturnya sesuai kebutuhan. Form ini juga menampilkan seluruh data kategori yang telah tersimpan. Berikut tampilan halaman kategori pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan Menu kategori

4.3.16. Tampilan Menu News

Pada form *news* ini admin dapat memanipulasi data *news* dan mengaturnya sesuai kebutuhan untuk ditampilkan kepada semua pengunjung. Form ini juga menampilkan seluruh data *news* yang telah tersimpan. Berikut tampilan halaman *news* pada gambar 4.16.

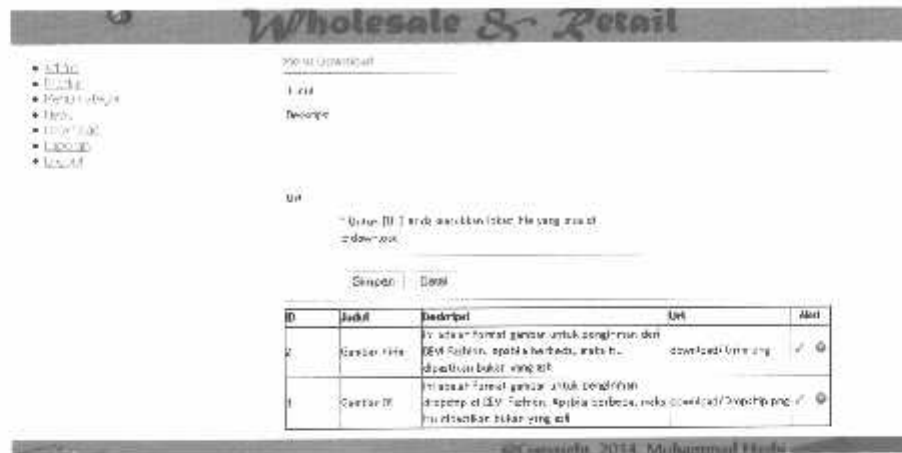


Gambar 4.16 Tampilan Menu News

4.3.17. Tampilan Menu Download

Pada form *download* ini admin dapat memanipulasi data *download* dan mengaturnya sesuai kebutuhan untuk ditampilkan kepada semua pengunjung. Form

ini juga menampilkan seluruh data *download* yang telah tersimpan. Berikut tampilan halaman *download* pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Tampilan Menu Download

4.3.18. Tampilan Menu Laporan

Pada halaman laporan ini terdapat 3 (tiga) jenis laporan yang dikemas kedalam format pdf agar mempermudah dalam hal tampilan dan pencetakan laporan. Laporan yang tersedia yaitu antara lain laporan produk, laporan member, dan laporan penjualan. Berikut tampilan halaman laporan pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan Menu Laporan

4.3.19. Tampilan Laporan Produk

Pada laporan ini berisikan tentang semua produk-produk yang tersimpan didalam aplikasi. Berikut tampilan laporan produk pada gambar 4.19.

DEVI FASHION
LAPORAN DATA PRODUK

Elyana Devi
devifashionmalang@gmail.com | Telp. 081357579536 / 08134000624

ID	NAMA	DESKRIPSI	WARNA	UKURAN	KATEGORI	HARGA	STOK
1	MAXI RIENS	Bahan: Katun Rayon He Jus	PURPLE	REL (75-80)	DRESS PANJANG	7000	
2	RUMAH	Bahan: Polyester Kanvas	BAYA, CHOCOLATE	XL	CARDIGAN	5000	

Gambar 4.19 Tampilan Laporan Produk

4.3.20. Tampilan Laporan Member

Pada laporan ini berisikan tentang semua member yang terdaftar dan telah disimpan didalam aplikasi. Berikut tampilan laporan data member pada gambar 4.20.

DEVI FASHION
LAPORAN DATA MEMBER

Elyana Devi
devifashionmalang@gmail.com | Telp. 081357579536 / 08134000624

ID	NAMA	ALAMAT	EMAIL	TELEPON
2	ELYANA DEVI	CIRI PIJIR JAKARTA	devigrosdi@gmail.com	081357579536
3	MAHSUB	GREBBON		081336446356

Gambar 4.20 Tampilan Laporan Member

4.3.21. Tampilan Laporan Penjualan

Pada laporan ini berisikan tentang semua *history* transaksi penjualan produk disimpan secara otomatis didalam aplikasi ketika transaksi selesai dilakukan. Berikut tampilan laporan penjualan pada gambar 4.21.

DEVI FASHION
LAPORAN DATA PENJUALAN

Elyana Devi
devi.fashion.malang@gmail.com / Telp : 081 357 579 636 / BB : 24CCC624

FAKTUR	MEMBER	PRODUK	HARGA	JUMLAH	SUB TOTAL
	abub1212	RINGGO	50.000	1	50.000
	abub1212	MAXI KIENA	70.000	1	70.000

Gambar 4.21 Tampilan Laporan Penjualan

4.4. Tabel Pengujian

Tabel pengujian adalah tabel yang dimana sebuah sistem di jalankan dan di uji coba oleh beberapa browser, dan beberapa user untuk mengetahui apakah aplikasi ini berjalan dengan baik atau tidak.

4.4.1. Pengujian Browser

Dalam pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi bisa dijalankan di beberapa *browser*. Hal ini juga menentukan seberapa baik aplikasi berjalan serta untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada masing-masing *browser*. Berikut ini adalah tabel 4.1. pengujian *browser*.

Tabel 4.1 Pengujian Browser

No	Browser	Keterangan	Nilai			
			AB	B	C	K
1	Mozilla Firefox 32.0	Berjalan	√			
2	Google Chrome V36.0.1985.143	Berjalan	√			
3	Opera Browser 12	Berjalan	√			
4	Internet Explorer 9	Berjalan		√		

Keterangan:

AB = Amat Baik

- Tampilan gambar dan tersusun rapih.
- Fungsi berjalan normal semua.

B = Baik

- Tampilan gambar tersusun rapih, teks kurang tersusun rapih.
- Fungsi berjalan normal semua.

C = Cukup

- Tampilan gambar dan teks kurang tersusun rapih.
- Fungsi berjalan normal semua.

K = Kurang

- Tampilan gambar dan teks kurang tersusun rapih.
- Fungsi kurang berjalan normal semua.

4.4.2. Pengujian User

Tabel pengujian user adalah tabel dimana user menggunakan dan mengoperasikan aplikasi *e-commerce* DEVI Fashion ini. Berikut ini adalah tabel 4.2 pengujian user berdasarkan hak akses masing-masing.

Tabel 4.2 Pengujian User

No	Hak Akses	Tindakan	Keterangan	
			Berjalan	Tidak Berjalan
1	Pengunjung	Pencarian	√	
		Lihat Kategori	√	
		Lihat Rincian Produk	√	
		Pendaftaran Member	√	
2	Member	Login	√	
		Pencarian	√	
		Lihat Kategori	√	
		Lihat Rincian Produk	√	
		Pembelian	√	
		Keranjang Belanja	√	
		Checkout	√	
3	Admin	Login	√	
		Manipulasi Data Admin	√	

	Manipulasi Data Produk	√	
	Manipulasi Data Kategori	√	
	Manipulasi Data News	√	
	Manipulasi Data Download	√	
	Laporan Data Produk	√	
	Laporan Data Member	√	
	Laporan Data Penjualan	√	
	Logout	√	

4.5. Kuisioner Hasil Pengujian Fungsionalitas Aplikasi

Berdasarkan rencana pengujian yang telah disusun, maka hasil pengujian akan ditampilkan pada tabel-tabel dibawah ini:

4.5.1. Pengujian Pengunjung

Pada tahap pengujian ini, semua *user* yang menjadi pengunjung aplikasi akan diuji bagaimana sebagai fungsinya sesuai dengan tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Pengujian Pengunjung

Item Uji	Data Masukan	Yang Diinginkan	Pengamatan	Hasil	
				Benar	Salah
Pengunjung umum	-	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman utama aplikasi	Pengunjung aplikasi dapat melihat seluruh menu yang terdapat didalamnya kecuali proses pembelian	√	-
		Proses akan dilanjutkan dengan produk yang tersedia dalam semua kategori	Menampilkan semua produk yang tersedia	√	-
	Pencarian	Proses akan	Produk yang	-	√

		dilanjutkan dengan menampilkan produk yang mengandung kata pencarian	ditampilkan sesuai dengan data yang dimasukkan pada pencarian		
		Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan rincian produk yang dipilih	Rincian ditampilkan sesuai dengan produk yang dipilih	√	-
Tambah data diri member	Nama, Alamat, Telepon, Email, User, Password, Re Password	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan form pendaftaran	Data yang dimasukkan benar dan mengklik tanda “daftar” maka akan masuk pada menu utama dan melakukan login	√	-
		Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan menu utama aplikasi	Pengunjung membatalkan pendaftaran sebagai member	√	-

4.5.2. Pengujian Member

Pada tahap pengujian ini, semua proses yang menyangkut member pada aplikasi akan diuji bagaimana sebagai fungsinya sesuai dengan tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Pengujian Member

Item Uji	Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil	
				Benar	Salah

Login member	Username "ely1212" password "121212"	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman utama aplikasi sebagai member	Data yang dimasukkan benar dan mengklik tombol "login" maka memproses pembelian.	√	-
		Proses akan tetap menampilkan halaman utama aplikasi dan tidak teridentifikasi sebagai member	Data yang dimasukan salah maka akan dialihkan ke halaman utama aplikasi	√	-
Pencarian		Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan produk yang mengandung kata pencarian	Produk yang ditampilkan sesuai dengan data yang dimasukkan pada pencarian	-	√
Beli produk		Proses akan menampilkan keranjang belanja sesuai produk yang dibeli	Member melakukan proses pembelian produk yang dipilih	√	-
		Proses akan menampilkan halaman utama aplikasi	Member mengklik tanda "back" pada keranjang belanja yang tujuannya melanjutkan berbelanja	√	-

		Proses akan menampilkan halaman faktur yang berisi informasi pembelian agar segera melakukan konfirmasi pembayaran	Member mengklik tanda "checkout" pada keranjang belanja yang menandakan proses transaksi pembelian telah selesai dilakukan dan berlanjut ke proses berikutnya	√	-
--	--	--	---	---	---

4.5.3. Pengujian Admin

Pada tahap pengujian ini, semua proses yang menyangkut admin pada aplikasi akan diuji bagaimana sebagai fungsinya sesuai dengan tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Pengujian Admin

Item Uji	Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil	
				Benar	Salah
Login admin	Username "bb12" password "121212"	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman utama admin	Data yang dimasukkan benar dan mengklik tombol "login" maka akan masuk pada menu admin	√	-
		Proses akan tetap menampilkan halaman login	Data yang dimasukkan salah maka akan tetap menampilkan halaman login	√	-
Tambah data admin	Username, Password	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman data admin yang	Admin memasukkan data yang diperlukan dan menekan tombol simpan, data admin telah	√	-

		telah ditambahkan	ditambahkan oleh admin, dan kemudian menampilkan semua data admin pada tabel yang telah ditambahkan oleh admin sebelumnya		
Ubah data admin	Username, Password Lama, Password baru	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman data admin yang telah diubah	Ketika menekan gambar ubah pada tabel, memasukkan data baru, dan menekan tombol ubah, data admin telah diubah kemudian menampilkan semua data admin dan data admin yang telah diubah	√	-
Hapus data admin	Memilih data admin yang ingin dihapus pada tabel	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman data admin yang telah dihapus	Ketika menekan gambar hapus pada tabel, data admin telah dihapus kemudian menampilkan data admin yang tersimpan	√	-

Tambah data produk	Nama, Deskripsi, Warna, Ukuran, Kategori, harga, Stok, Gambar	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman data produk yang telah ditambahkan	Admin memasukkan data yang diperlukan dan menekan tombol simpan, data produk telah ditambahkan oleh admin, dan kemudian menampilkan semua data produk pada tabel yang telah ditambahkan oleh admin	√	-
Ubah data produk	Nama, Deskripsi, Warna, Ukuran, Kategori, harga, Stok, Gambar	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman data produk yang telah diubah	Ketika menekan gambar ubah pada tabel, memasukkan data baru, dan menekan tombol ubah, data produk telah diubah kemudian menampilkan semua data produk dan data produk yang telah diubah	√	-
Hapus data produk	Memilih data produk yang ingin dihapus pada tabel	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman data produk yang telah dihapus	Ketika menekan gambar hapus pada tabel, data produk telah dihapus kemudian menampilkan data produk yang tersimpan	√	-
Tambah data	Kategori	Proses akan	Admin	√	-

kategori		dilanjutkan dengan menampilkan halaman data kategori yang telah ditambahkan	memasukkan data yang diperlukan dan menekan tombol simpan, data kategori telah ditambahkan oleh admin, dan kemudian menampilkan semua data admin pada tabel yang telah ditambahkan oleh admin		
Ubah data produk	Kategori	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman data kategori yang telah diubah	Ketika menekan gambar ubah pada tabel, memasukkan data baru, dan menekan tombol ubah, data kategori telah diubah kemudian menampilkan semua data kategoridan data kategori yang telah diubah	√	-
Hapus data produk	Memilih data kategori yang ingin dihapus pada tabel	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman data kategori yang telah dihapus	Ketika menekan gambar hapus pada tabel, data kategori telah dihapus kemudian menampilkan data kategori yang tersimpan	√	-
Tambah data	Judul, Berita	Proses akan	Admin	√	-

<i>news</i>		dilanjutkan dengan menampilkan halaman data <i>news</i> yang telah ditambahkan	memasukkan data yang diperlukan dan menekan tombol simpan, data <i>news</i> telah ditambahkan oleh admin, dan kemudian menampilkan semua data <i>news</i> pada tabel yang telah ditambahkan oleh admin		
Ubah data <i>news</i>	Judul, Berita	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman data <i>news</i> yang telah diubah	Ketika menekan gambar ubah pada tabel, memasukkan data baru, dan menekan tombol ubah, data <i>news</i> telah diubah kemudian menampilkan semua data <i>news</i> dan data <i>news</i> yang telah diubah	√	-
Hapus data <i>news</i>	Memilih data <i>news</i> yang ingin dihapus pada tabel	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman data <i>news</i> yang telah dihapus	Ketika menekan gambar hapus pada tabel, data <i>news</i> telah dihapus kemudian menampilkan data <i>news</i> yang tersimpan	√	-
Tambah data <i>download</i>	Judul, Deskripsi, Url	Proses akan dilanjutkan	Admin memasukkan data	√	-

		dengan menampilkan halaman data <i>download</i> yang telah ditambahkan	yang diperlukan dan menekan tombol simpan, data <i>download</i> telah ditambahkan oleh admin, dan kemudian menampilkan semua data <i>download</i> pada tabel yang telah ditambahkan oleh admin		
Ubah data <i>download</i>	Judul, Deskripsi, Url	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman data <i>download</i> yang telah diubah	Ketika menekan gambar ubah pada tabel, memasukkan data baru, dan menekan tombol ubah, data <i>download</i> telah diubah kemudian menampilkan semua data <i>download</i> dan data <i>download</i> yang telah diubah	√	-
Hapus data <i>download</i>	Memilih data <i>download</i> yang ingin dihapus pada tabel	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan halaman data <i>download</i> yang telah dihapus	Ketika menekan gambar hapus pada tabel, data <i>download</i> telah dihapus kemudian menampilkan data <i>download</i> yang tersimpan	√	-

Laporan	-	Proses akan dilanjutkan dengan menampilkan laporan yang dipilih dalam bentuk format pdf.	Ketika admin mengklik salah satu laporan, maka sistem secara otomatis mengambil semua data yang tersimpan dalam <i>database</i> berdasarkan jenis laporan yang dipilih kemudian menampilkannya kedalam bentuk pdf	√	-
---------	---	--	---	---	---

4.5.4. Pengujian Hasil Aplikasi Terhadap Pengguna

Proses pengujian dengan cara diimplementasikan langsung kepada pengguna.

Tabel 4.6 Pengujian Hasil Aplikasi Terhadap Pengguna

No	Pertanyaan	Kurang/ Sulit		Cukup		Baik / Mudah	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Bagaimana tampilan dari aplikasi <i>e-commerce</i> DEVI Fashion ?	2 Orang	30	2 Orang	20	6 Orang	50
2	Bagaimana penggunaan dari aplikasi <i>e-commerce</i> DEVI Fashion ?	1 Orang	30	3 Orang	20	6 Orang	50
3	Bagaimana pemahaman aplikasi <i>e-commerce</i> DEVI Fashion ?	2 Orang	30	2 Orang	20	6 Orang	50
Rata-rata		2 Orang	30	2 Orang	20	6 Orang	50

KETERANGAN :

1. Dari 10 orang, 2 orang mengatakan kurang menarik, 2 orang mengatakan cukup menarik, dan 6 orang mengatakan baik karena

penuh warna.

2. Dari 10 orang, 1 orang mengatakan sulit mengoperasikan, 3 orang mengatakan cukup bisa mengoperasikan, dan 6 orang mengatakan mudah untuk mengoperasikan.
3. Dari 10 orang, 2 orang mengatakan kurang paham tentang prosedur transaksi, 3 orang mengatakan cukup bisa bertransaksi, dan 6 orang mengatakan mudah untuk bertransaksi.

Jumlah Pengguna = 10 Orang

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dengan dibuatnya aplikasi *e-commerce* DEVI Fashion ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari pengujian browser pada tabel 4.1, hasil yang dapat disimpulkan bahwa aplikasi sudah bisa berjalan sesuai fungsi-fungsinya.
2. Tingkat keakuratan pada proses pembelian produk sudah mencapai 100%, sehingga sangat kecil sekali untuk terjadinya kekeliruan antara nomor faktur dengan informasi pemesanan produk.
3. Admin memberikan informasi Airway Bill (nomor resi) pengiriman kepada pembeli melalui SMS atau BBM.
4. Untuk mengetahui tingkat kepuasan para pengguna, maka dilakukan tahap implementasi aplikasi terhadap 10 orang, diperoleh hasil sebagai berikut:
 - a. Pada uji tampilan aplikasi: 2 orang merasa kurang, 2 orang merasa cukup, dan 6 orang merasa baik.
 - b. Pada uji cara penggunaan: 1 orang merasa sulit, 3 orang merasa cukup, dan 6 orang merasa mudah.
 - c. Pada uji pemahaman aplikasi: 2 orang merasa sulit, 2 orang merasa cukup, dan 6 orang merasa mudah.

5.2. Saran

Sehubungan dengan pihak-pihak yang mendapat manfaat dari penelitian ini, maka diberikan saran-saran berikut:

1. Proses pengiriman informasi pemesanan dan jumlah tagihan juga sebaiknya dikirimkan secara otomatis (*gateway*) ke alamat email atau melalui sms yang tertera pada data pelanggan.
2. Aplikasi sebaiknya memberikan ruang untuk menginformasikan promosi barang dan *event* yang akan diadakan.

3. Memberikan fitur komentar pada masing-masing produk, karena yang telah ada hanya komentar untuk aplikasi.
4. Menyediakan pilihan pendaftaran menjadi member dengan pilihan akun email yang dimiliki pengunjung seperti *yahoo* dan *gmail* untuk lebih mempermudah.
5. Penambahan *share button* ke media sosial (*social network*) seperti *Facebook* dan *Twitter*.
6. Menyediakan forum agar sesama pelanggan dapat saling berkomunikasi satu dengan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] <http://www.informasiku.com/2011/04/e-commerce-definisi-jenis-tujuan.html>. Diakses 23 Maret 2014.
- [2] <http://teknofans.com/pengertian-e-commerce-dan-tipe-tipenya/351/>. Diakses 23 Maret 2014.
- [3] <http://www.carabisnisonline.net/2011/11/e-commerce-contoh-e-commerce-jenis-e.html>. Diakses 23 Maret 2014.
- [4] <http://esgotado.net/distro-distribution-store-dan-fo-factory-outlet-menurut-kamus/>. Diakses 23 Maret 2014.
- [5] <http://www.bisnis.pusatkaospolosmurah.com/pengertian-distro-dan-clothing-company/>. Diakses 23 Maret 2014.
- [6] <http://achmatim.net/2009/04/15/buku-gratis-pemrograman-web-dengan-php-dan-mysql/>. Diakses 23 Maret 2014.
- <http://www.phpindonesia.net/artikel/mengenal-php>. Diakses 23 Maret 2014.
- Adi Putra, Candra, 2007, *Membangun eCommerce Berbasis PHP dan MySQL*. Candra lab Coding Studio. Jakarta.
- Mulhim, Imam, 2013, *Aplikasi Toko Bangunan Online dengan PHP dan MySQL*. Maxikom. Palembang.
- Rachmat C, Antonius. *E-Business and E-Commerce*. AMTI.
- Sadeli, Muhammad, 2013, *Toko Baju Online dengan PHP dan MySQL*, Maxikom, Palembang.
- Sofwan, Ahmad, 2003, *Belajar MySQL dengan PhpMyAdmin*. Ilmukompter.com.



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


BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Muhammad Hasbi
NIM : 1018910
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : E-Commerce Distro DEVI Fashion Menggunakan Store Front Model

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :
Hari : Kamis
Tanggal : 21 Agustus 2013
Nilai : 80,85 (A)

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP.197404162005011002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama


Dr. Ir. Dhaval Gustopo, MT
NIP.Y. 103940026

Penguji Kedua


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