



**APLIKASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PENJUALAN PADA TOKO
D'FINI**

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Akhir Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Pembangunan Panca Budi
Medan

SKRIPSI

OLEH

NAMA : DEWI MADUMA HARAHAP
NPM : 1514370737
PROGRAM STUDI : SISTEM KOMPUTER

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
MEDAN
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

**APLIKASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PENJUALAN
PADA TOKO D'FINI**

Disusun Oleh :

Nama : Dewi Maduma Harahap

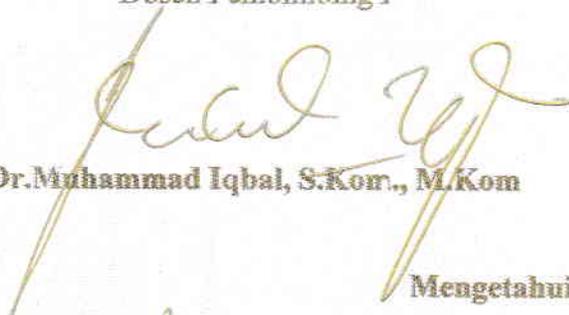
NPM : 1514370737

Program Studi : Sistem Komputer

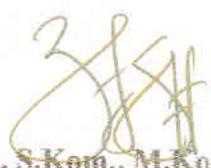
Skripsi telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi pada tanggal :

28 Oktober 2019

Dosen Pembimbing I


Dr. Muhammad Iqbal, S.Kom., M.Kom

Dosen Pembimbing II


Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom

Mengetahui

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi



Sri Suci Indira, S.T., M. Sc

Ketua Program Studi Sistem Komputer


Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewi Maduma Harahap
NPM : 1514370737
Prodi : Sistem Komputer
Konsentrasi : Keamanan Jaringan Komputer
Judul Skripsi : Aplikasi *E-Commerce* Sebagai Media Penjualan Pada Toko D'Fini

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Tugas Akhir/Skripsi saya bukan hasil Plagiat
2. Saya tidak akan menuntut perbaikan nilai indeks Prestasi Kumulatif (IPK) setelah ujian Sidang Meja Hijau
3. Skripsi saya dapat dipublikasikan oleh pihak lembaga, dan saya tidak akan menuntut akibat publikasi tersebut

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya, terimakasih

Medan,



Yang membuat pernyataan

Dewi Maduma Harahap
Npm 1514370737

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di dalam perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di acu dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, 28 Oktober 2019



Dewi Maduma Harahap

1514370737



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI

Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Medan Fax. 061-8458077 PO.BOX : 1099 MEDAN

PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI AGROTEKNOLOGI	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI PETERNAKAN	(TERAKREDITASI)

PERMOHONAN JUDUL TESIS / SKRIPSI / TUGAS AKHIR*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap

: DEWI MADUMA HARAHAP

Tempat/Tgl. Lahir

: desa gonting julu kec huristak kab padang lawas sumatra utara / 20 Desember 1996

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1514370737

Program Studi

: Sistem Komputer

Konsentrasi

: Keamanan Jaringan Komputer

Jumlah Kredit yang telah dicapai

: 141 SKS, IPK 3.56

Nomor Hp

: 082363613208

Dengan ini mengajukan judul sesuai bidang ilmu sebagai berikut

:

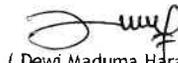
No.	Judul
1.	Aplikasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan pada Toko D'Fini

Diisi Oleh Dosen Jika Ada Perubahan Judul

Yang Tidak Perlu


Rektor,
(Ir. Bhakti Alamsyah, M.T., Ph.D.)

Medan, 02 April 2019
Pemohon,


(Dewi Maduma Harahap)

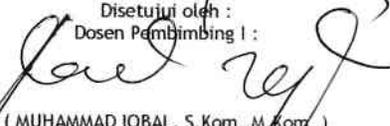
Tanggal :

Disahkan oleh :
Dekan


(Sri Shindi Inuwa, S.T., M.Sc.)

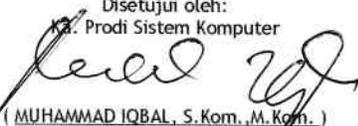
Tanggal : 02 April 2019

Disetujui oleh :
Dosen Pembimbing I :


(MUHAMMAD IQBAL, S.Kom., M.Kom.)

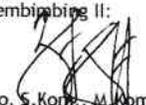
Tanggal :

Disetujui oleh:
K2. Prodi Sistem Komputer


(MUHAMMAD IQBAL, S.Kom., M.Kom.)

Tanggal :

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing II:


(Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom.)

No. Dokumen: FM-UPBM-18-02

Revisi: 0

Tgl. Eff: 22 Oktober 2018

Sumber dokumen: <http://mahasiswa.pancabudi.ac.id>

Dicetak pada: Selasa, 02 April 2019 11:44:19



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 ☎ 06150200508 - Fax : 061-8455571-PO BOX 1099 Medan
Email : fastek@pancabudi.ac.id website : www.pancabudi.ac.id

PERMOHONAN MENGAJUKAN JUDUL SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DEWI MADUMA HARAHAP
P.M : 1514370737
Konsentrasi : Keamanan Jaringan Komputer

Yang ini mengajukan judul :

- Aplikasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan Pada Toko D'fini
- Perancangan Sistem Informasi Rumah Kost berbasis Web dan Short message Service (sms) menggunakan php dan mysql
- Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Batang Rane Baru Dengan Layanan Web dan WAP

Putusan Pembimbing I : Terima Tolak

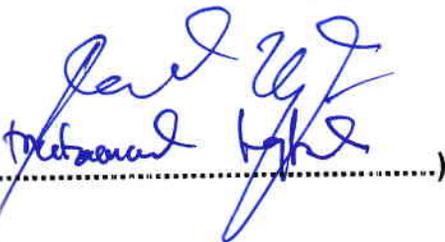
Putusan Pembimbing II : Terima Tolak

Menyetujui,

Medan,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II





Menyetujui,
Ketua Program Studi

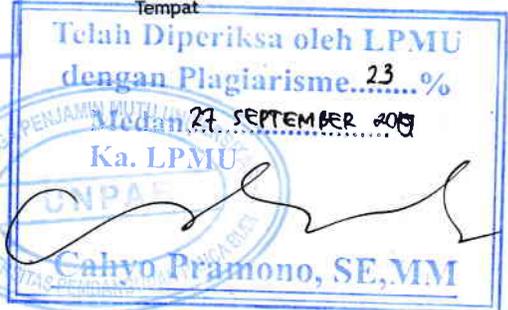
No. 807 / Per / AP / 2019
Dinyatakan tidak ada sangkut
pant dengan UPT Perpustakaan

FM-BPAA-2012-041

Hal : Permohonan Meja Hijau



Medan, 27 September 2019
Kepada Yth : Bapak/Ibu Dekan
Fakultas SAINS & TEKNOLOGI
UNPAB Medan
Di -
Tempat



Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DEWI MADUMA HARAHAP
Tempat/Tgl. Lahir : Gonting Julu / 20 Desember 1996
Nama Orang Tua : IBNU MUNJIR HARAHAP
N. P. M : 1514370737
Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
Program Studi : Sistem Komputer
No. HP : 082363613208
Alamat : Jl. Bersama Gg. Sehat

Datang bermohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat diterima mengikuti Ujian Meja Hijau dengan judul Aplikasi E-Commerce Sebagai Media Penjualan pada Toko D' Fini, Selanjutnya saya menyatakan :

1. Melampirkan KKM yang telah disahkan oleh Ka. Prodi dan Dekan
2. Tidak akan menuntut ujian perbaikan nilai mata kuliah untuk perbaikan indeks prestasi (IP), dan mohon diterbitkan ijazahnya setelah lulus ujian meja hijau.
3. Telah tercap keterangan bebas pustaka
4. Terlampir surat keterangan bebas laboratorium
5. Terlampir pas photo untuk ijazah ukuran 4x6 = 5 lembar dan 3x4 = 5 lembar Hitam Putih
6. Terlampir foto copy STTB SLTA dilegalisir 1 (satu) lembar dan bagi mahasiswa yang lanjutan D3 ke S1 lampirkan ijazah dan transkripnya sebanyak 1 lembar.
7. Terlampir pelunasan kwintasi pembayaran uang kuliah berjalan dan wisuda sebanyak 1 lembar
8. Skripsi sudah ditjilid lux 2 exemplar (1 untuk perpustakaan, 1 untuk mahasiswa) dan jilid kertas jeruk 5 exemplar untuk penguji (bentuk dan warna penjilidan diserahkan berdasarkan ketentuan fakultas yang berlaku) dan lembar persetujuan sudah di tandatangi dosen pembimbing, prodi dan dekan
9. Soft Copy Skripsi disimpan di CD sebanyak 2 disc (Sesuai dengan Judul Skripsinya)
10. Terlampir surat keterangan BKKOL (pada saat pengambilan ijazah)
11. Setelah menyelesaikan persyaratan point-point diatas berkas di masukan kedalam MAP
12. Bersedia melunaskan biaya-biaya yang dibebankan untuk memproses pelaksanaan ujian dimaksud, dengan rincian sbb :

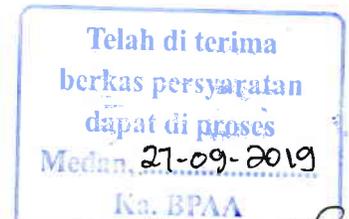
1. [102] Ujian Meja Hijau	: Rp.	100.000
2. [170] Administrasi Wisuda	: Rp.	1,500,000
3. [202] Bebas Pustaka	: Rp.	100,000
4. [221] Bebas LAB	: Rp.	5,000
Total Biaya	: Rp.	1.705.000

27/09/2019

s. uk 10% (1 Tahun) Rp. 2.075.000 Ukuran Toga : M
Rp. 1.580.000



Hormat saya
DEWI MADUMA HARAHAP
1514370737



Catatan :

- 1. Surat permohonan ini sah dan berlaku bila ;
 - a. Telah dicap Bukti Pelunasan dari UPT Perpustakaan UNPAB Medan.
 - b. Melampirkan Bukti Pembayaran Uang Kuliah aktif semester berjalan
- 2. Dibuat Rangkap 3 (tiga), untuk - Fakultas - untuk BPAA (asli) - Mhs.ybs.



TEGUH WAHYONO, SE., MM.

Plagiarism Detector v. 1092 - Originality Report:

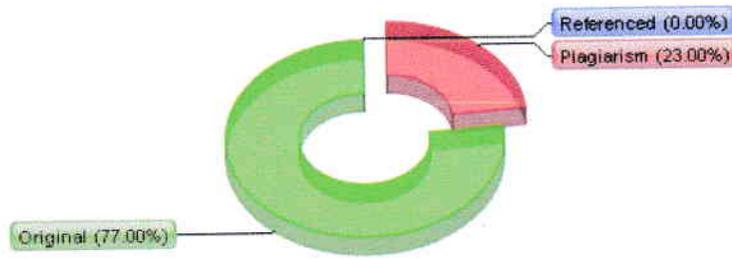
Analyzed document: 16/07/2019 09:01:18

DEWI MADUMA HARAHAP_1514370737_SISTEM KOMPUTER.docx"

Licensed to: Universitas Pembangunan Panca Budi_License4



Relation chart:



Distribution graph:

Comparison Preset: Rewrite. Detected language: Indonesian

Top sources of plagiarism:

% 21	wrds: 1638	http://nonosun.staf.upi.edu/materi-kuliah/flowchart-sistem/
% 5	wrds: 359	https://andika-silalahi.blogspot.com/2012/07/apakah-web-server-itu.html
% 4	wrds: 337	https://aepnurulhidayat.wordpress.com/2016/08/22/konsep-dasar-basis-data-by-aep-nurul-hida...

Show other Sources:]

Processed resources details:

260 - Ok / 40 - Failed

Show other Sources:]

Important notes:

Wikipedia:



Wiki Detected!

Google Books:



GoogleBooks Detected!

Ghostwriting services:



[not detected]

Anti-cheating:



[not detected]



YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
LABORATORIUM KOMPUTER
Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Sei Sikambang Telp. 061-8455571
Medan - 20122

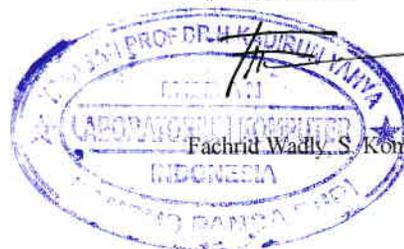
KARTU BEBAS PRAKTIKUM

Yang bertanda tangan dibawah ini Ka. Laboratorium Komputer dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : DEWI MADUMA HARAHAP
N.P.M. : 1514370737
Tingkat/Semester : Akhir
Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
Jurusan/Prodi : Sistem Komputer

Benar dan telah menyelesaikan urusan administrasi di Laboratorium Komputer Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Medan, 27 September 2019
Ka. Laboratorium





UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI

Jl. Jend. Gatot Subroto Km. 4,5 Telp (061) 8455571
 website : www.pancabudi.ac.id email: unpab@pancabudi.ac.id
 Medan - Indonesia

Universitas : Universitas Pembangunan Panca Budi
 Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
 Dosen Pembimbing I : MUHAMMAD IGAL, S.kom., M.kom
 Dosen Pembimbing II : EKO HARIYANTO, S.kom., M.kom
 Nama Mahasiswa : DEWI MADUMA HARAHAP
 Jurusan/Program Studi : Sistem Komputer
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1514370737
 Jenjang Pendidikan : STRATA SATU (S1)
 Judul Tugas Akhir/Skripsi : APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN PADA TOKO D'FINI

TANGGAL	PEMBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
7/3 2019	Acad Script	[Signature]	
7/7 2019	Acad Bab II	[Signature]	
8/7 2019	Acad Bab II	[Signature]	
8/7 2019	Acad Bab III	[Signature]	
8/8 2019	Acad Bab IV	[Signature]	
9/8 2019	Acad Bab V	[Signature]	
10/8 2019	Acad Series	[Signature]	
11/9 2019	Acad Summary	[Signature]	

Medan, 06 Maret 2019
 Diketahui/Disetujui oleh :
 Dekan,



Sri Shindi Indira, S.T., M.Sc



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI

Jl. Jend. Gatot Subroto Km. 4,5 Telp (061) 8455571
 website : www.pancabudi.ac.id email: unpub@pancabudi.ac.id
 Medan - Indonesia

Universitas : Universitas Pembangunan Panca Budi
 Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
 Dosen Pembimbing I : MUHAMMAD IGBAL, S.kom. M.kom
 Dosen Pembimbing II : EKO HARIYANTO, S.kom. M.kom
 Nama Mahasiswa : DEWI MADUMA HARAHAP
 Jurusan/Program Studi : Sistem Komputer
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1514370737
 Jenjang Pendidikan : STRATA SATU (S1)
 Judul Tugas Akhir/Skripsi : APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN
 PADA TOKO D'FINI

TANGGAL	PEMBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
05/03-2019	* Aca Sempuro	<i>[Signature]</i>	
07/07-2019	* perbaiki latar belakang	<i>[Signature]</i>	BAR I
07/07-2019	* Aca BAR I	<i>[Signature]</i>	
07/07-2019	* tambahkan sumber literatur	<i>[Signature]</i>	BAR II
08/07-2019	* Aca BAR II	<i>[Signature]</i>	
08/07-2019	* Aca BAR III	<i>[Signature]</i>	
08/08-2019	* perbaiki BAR IV	<i>[Signature]</i>	
09/08-2019	* Aca BAR V	<i>[Signature]</i>	
09/08-2019	* Aca BAR VI	<i>[Signature]</i>	
10/08-2019	* Aca seminar hasil	<i>[Signature]</i>	

Medan, 01 Maret 2019
 Diketahui/Ditetujui oleh :
 Dekan,



Sri Shindi Indira, S.T., M.Sc.



**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI**

Jl. Jend. Gatot Subroto Km. 4,5 Telp (061) 8455571
website : www.pancabudi.ac.id email: unpab@pancabudi.ac.id
Medan - Indonesia

Universitas : Universitas Pembangunan Panca Budi
 Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
 Dosen Pembimbing I : MUHAMMAD IGBAL, S.kom., M.kom
 Dosen Pembimbing II : EKO HARIYANTO, S.kom., M.kom
 Nama Mahasiswa : DEWI MADUMA HARAHAP
 Jurusan/Program Studi : Sistem Komputer
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1514370737
 jenjang Pendidikan : STRATA SATU (S1)
 Judul Tugas Akhir/Skripsi : APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN
 PADA TOKO D'FINI

TANGGAL	PEMBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
21-09-19	* Acu sedang mengaji	[Signature]	
24-09-19	* Acu Jilid Skripsi	[Signature]	

Medan, 02 September 2019
 Diketahui/Disetujui oleh :
 Dekan,



Sri Shindi Indra, S.T., M.Sc.



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI

Jl. Jend. Gatot Subroto Km. 4,5 Telp (061) 8455571
 website : www.pancabudi.ac.id email: unpab@pancabudi.ac.id
 Medan - Indonesia

Universitas : Universitas Pembangunan Panca Budi
 Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
 Pembimbing I : MUHAMMAD IGBAL, S.Kom, M.Kom
 Pembimbing II : EKO HARIYANTO, S.Kom, M.Kom
 Nama Mahasiswa : DEWI MADUMA HARAHAP
 Jurusan/Program Studi : Sistem Komputer
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1514370737
 Bidang Pendidikan : STRATA SATU (S1)
 Tugas Akhir/Skripsi : APLIKASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PENJUALAN PADA
 TOKO D'FINI

ANGGAL	PEMBAHASAN MATERI	PARAF	KETERANGAN
12/01/2019	Aspek Awal	ref	

Medan, 06 November 2019

Diketahui/Disetujui oleh :

Dekan,



S. Suci Indra, S.T., M.Sc.

ABSTRAK

DEWI MADUMA HARAHAHAP

Aplikasi *E-Commerce* Sebagai Media Penjualan Pada Toko D'fini 2019

Sebelumnya internet digunakan hanya sebagai sarana media informasi dan kumpulan beberapa data yang di tampilkan dalam bentuk teks / gambar yang dimuat dalam sebuah halaman web. Namun seiring berkembangnya penggunaan internet sekarang ini, internet kini digunakan untuk segala jenis aktivitas mulai dari melakukan postingan informasi sampai bergerak dibidang usaha sebagai media promosi dan berbelanja secara *online* atau lebih dikenal dengan sebutan *E-Commerce*. *E-Commerce* dalam dunia internet memang telah banyak lahir dari segala jenis bidang usaha, baik yang menawarkan jasa maupun produk mereka. Toko D'fini yang beralamatkan di Pangkalan Berandan adalah sebuah toko yang menjual sepatu, sandal dan tas. Dalam hal ini tentunya toko tersebut memiliki persaingan yang ketat dalam mempromosikan barang yang ditawarkan. Bukan hanya itu, toko D'fini juga belum mempunyai website sebagai media promosi produk mereka sehingga Penulis melihat kesempatan ini untuk membuat sebuah sistem aplikasi *E-Commerce* yang dapat membantu untuk mengembangkan dan mempromosikan usaha toko tersebut. Metode pengembangan dalam membangun aplikasi *E-Commerce* ini didasarkan pada teori model *waterfall* yang meliputi teknik pengumpulan data *observasi* dan *interview*. Perancangan aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan untuk penyimpanan data dengan menggunakan *MySQL* yang dijalankan pada *Localhost*, *XAMPP*. Berdasarkan hasil dari perancangan aplikasi *E-commerce* yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi *E-commerce* ini membantu konsumen yang ada diluar wilayah dapat berbelanja dengan bebas tanpa perlu memikirkan jarak dan tempat yang jauh dari lokasi penjualan sehingga tetap bisa belanja melalui website.

Kata kunci : *E-commerce, MySQL, PHP, XAMPP*

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian Aplikasi	5
2.2 Pengertian E-Commerce.....	5
2.3 Pengertian Website.....	6
2.4 Pengertian CMS (<i>Content management System</i>)	6
2.5 Pengertian Captcha	7
2.6 Pengertian Browser	7
2.7 Pengertian Web Server.....	8
2.8 Adobe Dreamweaver	9
2.9 HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>)	10
2.10 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	11
2.11 <i>Cascading Style Sheets</i> (CSS)	12
2.12 Photoshop	12
2.13 Database.....	13
2.14 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	13
2.15 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	14
2.16 Flowchart.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1 Tahapan Penelitian	19
3.2 Metode Pengumpulan Data	22
3.3 Bahan dan Alat Bantu Penelitian.....	23
3.4 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	23
3.5 FlowChart Sistem Yang Sedang berjalan.....	24
3.6 Analisis Sistem yang ditawarkan.....	25
3.7 Perencanaan Sistem	25
3.8 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	26
3.9 FlowChart Sistem yang ditawarkan	27
3.10 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	28

3.11 Perancangan Database.....	29
3.12 Relasi Antar Tabel.....	38
3.13 Rancangan Desain dan Form	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Rancangan.....	56
4.1.1 Halaman Utama.....	56
4.1.2 Detail Produk dan Komentar.....	58
4.1.3 Keranjang Belanja.....	59
4.1.4 Input Data Konsumen	60
4.1.5 Selesai Belanja (Check Out)	61
4.1.6 Profil.....	62
4.1.7 Produk	63
4.1.8 Layanan	64
4.1.9 Hubungi Kami.....	65
4.1.10 Login Admin	66
4.1.11 Halaman Administrator.....	67
4.1.12 Ganti Password.....	68
4.1.13 Manajemen Modul	68
4.1.14 Kategori.....	69
4.1.15 Input Produk Halaman Admin	70
4.1.16 Ongkos Kirim.....	72
4.1.17 Profil Halaman Admin	73
4.2 Spesifikasi Perangkat Keras dan Lunak	74
BAB V PENUTUP	75
1. Kesimpulan	75
2. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	
BIOGRAFI PENULIS	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) kini telah berkembang dengan sangat cepat dan diikuti dengan perkembangan zaman yang semakin modern, sehingga tidak menutup kemungkinan berpengaruh pada pola kehidupan manusia yang semakin maju terutama pada aspek kehidupan keseharian, dalam menggunakan ilmu teknologi, khususnya penggunaan teknologi jaringan internet. Internet merupakan suatu perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat saat ini. Sebelumnya internet digunakan hanya sebagai sarana media informasi dan kumpulan beberapa data yang di tampilkan dalam bentuk teks/gambar yang dimuat dalam sebuah halaman web. Namun seiring berkembangnya penggunaan internet, kini juga digunakan untuk segala jenis aktivitas mulai dari melakukan postingan informasi sampai bergerak dibidang usaha sebagai media promosi dan berbelanja secara *online* atau lebih dikenal dengan sebutan *E-Commerce*.

Toko Online (*E-Commerce*) dalam dunia internet memang telah banyak lahir dari segala jenis bidang usaha, baik yang menawarkan jasa maupun produk mereka. Toko D'fini yang beralamatkan di Pangkalan Berandan adalah sebuah toko yang menjual sepatu, sandal dan tas. Dalam hal ini tentunya toko tersebut memiliki persaingan yang ketat dalam mempromosikan barang yang ditawarkan. Bukan hanya itu, toko D'fini juga belum mempunyai website sebagai media

promosi produk mereka sehingga Penulis melihat kesempatan ini untuk membuat sebuah sistem aplikasi *E-Commerce* yang dapat membantu untuk mengembangkan dan mempromosikan usaha toko tersebut.

Rancangan sistem aplikasi *E-Commerce* yang dapat membantu untuk mengembangkan dan mempromosikan usaha toko tersebut. aplikasi *E-Commerce* sebagai media penjualan pada toko D'Finis ini didasarkan atas keinginan penulis. Atas dasar pemikiran tersebut maka penulis menuangkan masalah ini ke dalam Skripsi yang berjudul **“APLIKASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PENJUALAN PADA TOKO D'FINI.”**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diterangkan di atas, dalam kasusnya memiliki beberapa rumusan masalah yang nantinya akan dikembangkan dan lebih terfokus sehingga dapat menjadikan suatu karya yang baik dan bermanfaat. Berikut adalah beberapa rumusan masalah yang didapat, yaitu:

1. Bagaimana menyajikan informasi produk yang baik dan sesuai sehingga konsumen dapat mengetahui produk terbaru dan membeli produk dari website tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan ini memiliki beberapa batasan masalah agar hasil akhir penelitian dapat tercapai secara maksimal dan pembahasan dapat diuraikan

secara jelas dan tidak keluar dari topik penelitian. Berikut beberapa batasan masalah, antara lain:

1. Website menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database.
2. Sistem hanya mendata pemesanan barang.
3. Sistem tidak mencakup transaksi pembayaran secara *online*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun e-commerce penjualan produk di toko D'fini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana merancang website toko online berbasis web.
2. Menambah wawasan dalam merancang manajemen sistem toko online berbasis web pada toko D'Fini.
3. Mempermudah pengelolaan konten website bagi seorang Admin karena website memiliki CMS (*Content Management System*)
4. Mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan produk secara online dimana saja dan kapan saja.
5. Mempermudah pelanggan memperoleh informasi produk terbaru secara cepat dan akurat melalui website.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dalam pembuatan tugas akhir ini diantaranya :

1. Untuk mengetahui bagaimana merancang website toko online berbasis web.
2. Menambah wawasan dalam merancang manajemen sistem toko online berbasis web pada toko D'fini.
3. Mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan produk secara online dimana saja dan kapan saja.
4. Mempermudah pelanggan memperoleh informasi produk terbaru secara cepat dan akurat melalui website.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Hengky W. Pramana (2012 : <http://berbagi-ilmu-mifa309.blogspot.com/2012/05/pengertian-aplikasi.html>) menyatakan bahwa : Aplikasi adalah suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusias.

2.2 Pengertian *E-Commerce*

E-Commerce merupakan bagian dari e-business. Secara umum, seorang konsumen yang akan berbelanja online melalui internet memerlukan teknologi atau infrastruktur internet untuk mencari tahu tentang toko online atau webstore. Di sisi penjual atau penyedia jasa *E-Commerce* dapat melakukan pengumpulan informasi, misalnya data mengenai konsumen dimana seorang konsumen biasanya diminta untuk menjadi member terlebih dahulu sebelum melakukan transaksi lebih lanjut (Laudon & Traver, 2013).

Pertama kali, tentunya seorang konsumen memerlukan informasi mengenai toko online mana yang menjual barang yang akan dibelinya dengan memanfaatkan teknologi search engine yang ada (Lee, 2014). Setelah toko online ditemukan, konsumen dapat langsung melihat-lihat barang yang akan dibelinya melalui fasilitas web catalog yang disediakan oleh situs E-Commerce. Web

catalog ini juga berlaku sebagai sarana promosi barang (termasuk harga promosi dan diskon) bagi penjual. Beberapa situs E-Commerce menyediakan layanan untuk bagi konsumen untuk bernegosiasi harga dengan penjual, namun beberapa situs ada pula yang menerapkan harga fixed yang tidak dapat dinegosiasikan (Lidkk., 2011). *E-Commerce* merupakan bagian dari *e-business*, dimana cakupan *e-business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, dll.

2.3 Pengertian Website

Menurut Komang Wiswakarma (2014 : 1) menyatakan bahwa : Website adalah sebuah media presentasi online untuk sebuah perusahaan atau individu. Website juga dapat digunakan sebagai media penyampai informasi secara online, seperti detik.com, okezone.com, dan lain-lain. Web pada awalnya adalah ruang informasi dalam internet, dengan menggunakan teknologi hypertexts, Pemakai dituntut untuk menemukan sebuah informasi dengan mengikuti link yang sudah disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam browser web.

2.4 Pengertian CMS (*Content Management System*)

CMS (*Content Management System*) bisa didefinisikan sebagai software yang mampu mengelola isi atau content dari sebuah website seperti melakukan publikasi , edit ataupun menghapus sebuah konten. Kategori konten ini berupa tulisan, gambar, file ataupun yang lainnya (Gunadi & Iirva, 2007).

2.5 Pengertian Captcha

Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart (Captcha) dapat dikatakan sebagai suatu teknik yang dilakukan untuk membedakan antara manusia dengan komputer di internet. Penggunaan Captcha biasanya terdapat sewaktu proses pendaftaran *account* atau dalam pengisian data inputan untuk mencegah program bots menciptakan atau pengisian data yang tidak valid. Jenis Captcha dapat terbagi menjadi beberapa kategori, yaitu *linguistic, text-based, image-based, audio-based* (Moni Naor. *Verification of a human in the loop or identification via the turing test. Unpublish manuscript*, Sept 1996) dan terakhir yang akan diimplementasikan adalah *video-based*.

2.6 Pengertian Browser

Menurut Roviuddin (2016 : 2) menyatakan bahwa browser merupakan software yang di install di mesin client yang berfungsi untuk menerjemahkan tag-tag HTML menjadi halaman web. Browser yang lebih sering digunakan biasanya adalah *Internet Explorer, Netscape Navigator* dan masih banyak yang lainnya. Tujuan utama dari web browser yaitu untuk memberikan sebuah sumber informasi kepada pengguna. Proses ini dimulai ketika pengguna memasukan sebuah *Uniform Resource Locator* (URL), misalnya, <http://www.online.com> ke dalam browser. Sumber yang telah diambil web browser akan ditampilkan. Kemudian HTML tersebut akan ditampilkan ke mesin tata letak browser, dan akan diubah dari markup ke dokumen interaktif. Selain dari HTML, web browser umumnya bias menampilkan setiap jenis konten yang menjadi bagian dari suatu

halaman web. Pada umumnya browser dapat menampilkan gambar, audio, video, dan file XML, dan sering mempunyai *plug-in* untuk mendukung aplikasi *Flash* dan *applet Java*. Jika menemukan tipe file yang ditetapkan untuk didownload, maka browser akan meminta pengguna untuk menyimpan file ke disk.

2.7 Pengertian Web Server

Menurut Amif (2012 : <http://amif.wordpress.com/2012/07/25/>) (pengertian dan kelebihan web server) bahwa Web server adalah software yang menjadi tulang belakang dari *World Wide Web* (www). Web server akan menunggu permintaan dari sebuah client yang menggunakan browser seperti *Netscape Navigator*, *Internet Explorer*, *Mozilla*, dan program browser lainnya. Jika ada permintaan dari browser, maka web server akan memproses permintaan tersebut kemudian akan memberikan hasil prosesnya berupa data yang diinginkan kembali ke browser. Data ini mempunyai format yang standar, disebut dengan format SGML (*Standart General Markup Language*). Data yang seperti format ini kemudian akan ditampilkan oleh browser sesuai dengan kemampuan browser tersebut. Misalnya, jika data yang dikirim berupa gambar, browser yang hanya mampu menampilkan teks (misalnya link) tidak akan mampu menampilkan gambar tersebut, dan jika ada akan menampilkan alternatifnya saja. Untuk berkomunikasi dengan client-nya (web browser) web server mempunyai protokol sendiri, yaitu HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*). Dengan adanya protocol HTML ini, komunikasi antar web server dengan client-nya dapat saling dimengerti dan lebih mudah. Seperti penjelasan diatas, format data pada world

wide web adalah SGML. Pengguna internet saat ini lebih banyak menggunakan format HTML (*Hypertext Markup Language*) karena penggunaannya lebih sederhana dan mudah dipelajari. Kata *HyperText* memiliki sebuah arti bahwa seorang pengguna internet dengan web browsernya dapat membuka dan membaca dokumen-dokumen yang ada dalam komputernya atau bahkan jauh tempatnya sekalipun. Artinya pengguna internet dapat membaca dari satu dokumen ke dokumen yang lain hanya dengan mengklik beberapa bagian dari halaman - halaman dokumen (web) itu. Proses pertama dimulai dari permintaan *webclient* (*browser*), diterima *web server*, diproses, dan dikembalikan hasil prosesnya oleh web server ke web client lagi dilakukan secara transparan. Setiap orang dapat dengan mudah mengetahui apa yang terjadi pada tiap-tiap proses. Secara garis besar web server hanya memproses semua masukan yang diperolehnya dari web clientnya.

2.8 Adobe Dreamweaver

Menurut Hendarman, (2013) menjelaskan pada websitenya bahwa Adobe Dreamweaver adalah salah satu perangkat lunak canggih yang dapat Anda gunakan untuk merancang dan membangun website. Menggunakan Adobe Dreamweaver, pekerjaan membuat website yang rumit sekalipun akan menjadi pekerjaan yang lebih mudah. Adobe Dreamweaver memberi kemudahan untuk merancang dan menata halaman demi halaman website, dengan menyediakan berbagai Tools yang siap pakai. Memberikan kemudahan untuk menyisipkan

elemen-elemen apapun yang kita perlukan, seperti Text, Gambar, atau Media lain sekalipun (suara, film, animasi flash) dll.



Gambar 1.1 Tampilan Pilihan Lembar Kerja pada Dreamweaver

2.9 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Menurut Agus Saputra dan Feni Agustine (2016: 1) menyatakan bahwa: HTML mempunyai kepanjangan *Hyper Text Markup Language* yaitu suatu bahasa pemrograman hyper text. Html ini memiliki fungsi untuk membangun kerangka ataupun format web berbasis html. Berdasarkan pembahasan dalam buku Roviuddin (2016:1) menyatakan bahwa : HTML merupakan standart bahasa yang digunakan untuk menampilkan dokumen web yang mampu mengontrol tampilan dari web page dan contentnya serta mempublikasikan document secara online sehingga bisa di akses dari seluruh dunia. HTML disusun dengan menggunakan beberapa elemen-elemen yang merupakan komponen dasar dalam pembentukan sebuah dokumen website. Beberapa contoh elemen seperti : *head*, *body*, *table*, dan *paragraph*. Elemen-elemen ini dapat berupa teks murni atau bukan teks atau keduanya. Kemudian dalam penulisan elemen-elemen ini akan diikutsertakan beberapa tag yaitu simbol-simbol yang telah ditetapkan seperti penulisan untuk membuat halaman HTML yang memiliki tag berpasang-

pasangan. Contoh dalam penulisannya dengan menggunakan tag body adalah diawali dengan <body> kemudian isi yang ingin ditampilkan dan diakhiri dengan </body>.

2.10 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Komang Wiswakarma (2014 : 12) menyatakan bahwa : PHP atau *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu jenis bahasa pemrograman web yang *open source*, sehingga dapat digunakan oleh siapa saja secara cuma-cuma. PHP memiliki kelebihan diantaranya, kemudahan dalam menggunakannya serta dapat digunakan untuk membuat website dinamis. Halaman web biasanya disusun dari kode-kode html yang disimpan dalam sebuah file berekstensi .html. File html ini dikirimkan oleh server ke browser, kemudian browser akan menerjemahkan kode tersebut sehingga menghasilkan tampilan yang indah. Lain halnya dengan program php, program ini harus diterjemahkan oleh web-server sehingga menghasilkan kode html yang dikirim ke browser agar dapat ditampilkan. Program ini dapat disisipkan di antara kode-kode html sehingga dapat langsung ditampilkan bersama dengan kode-kode html tersebut. . File html yang telah dibubuhi program php harus diganti ekstensi-nya menjadi .php3 atau .php. PHP merupakan bahasa pemrograman web yang bersifat server-side HTML= *embedded scripting*, di mana script-nya menyatu dengan HTML dan berada di server. Artinya adalah sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan HTML biasa.

2.11 Cascading Style Sheets (CSS)

Menurut Jayan (2015 : 2) menyatakan bahwa: CSS merupakan singkatan dari *Cascading Style Sheets*. Fungsinya untuk mengatur tampilan dokumen HTML, contohnya seperti pengaturan jarak antar baris, teks, warna dan format border bahkan penampilan file gambar. CSS dikembangkan oleh W3C, organisasi yang mengembangkan teknologi internet. Tujuannya tak lain untuk mempermudah proses penataan halaman web. CSS hanyalah berupa kumpulan script yang tujuannya bukan untuk menggantikan HTML, melainkan pelengkap agar dokumen HTML bisa tampil lebih cantik dan dinamis. Sejak awal ditemukannya CSS pada awal decade 90-an, CSS terus dikembangkan dan diserap oleh web developer. Kode CSS bersifat lintas platform, yang berarti *script* ini dapat dibaca oleh berbagai macam sistem operasi dan browser. Hanya saja browser seperti *Internet Explorer*, seringkali salah mengartikan *script* CSS yang menyebabkan tidak sempurnanya tampilan dokumen HTML. *Script* CSS perlu dioptimalkan agar tampilan maksimal pada browser *Internet Explorer*.

2.12 Photoshop

Menurut Wikipedia Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi

oleh Adobe Systems. Photoshop dapat digunakan untuk membuat halaman sebuah website dan memudahkan dalam mendesain gambar atau mengedit gambar tersebut sehingga dapat mempercantik halaman web.

2.13 Database

Menurut Aryo Nugroho, MCTS (2016) Database merupakan tempat penyimpanan data, yang dapat memudahkan pengelolaan data di kemudian hari. Prinsip database sama seperti menyimpan data pada file. Tetapi dengan menggunakan database, akan sangat memudahkan kita dalam pencarian data jika dibandingkan dengan penyimpanan data pada file. Keandalan suatu sistem database (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai database server, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan database server lainnya dalam query data. Hal ini terbukti untuk query yang dilakukan oleh single user, kecepatan query MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan Interbase.

2.14 DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Wikipedia DFD (*Data Flow Diagram*) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data 13system, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami 13system secara logika, tersruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan 13system yang sedang berjalan logis.

2.15 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Wikipedia ERD (*Entity Relationship Diagram*) atau Diagram Hubungan Entitas merupakan model data berupa notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang menggambarkan hubungan antara penyimpan. Model data sendiri merupakan sekumpulan cara, peralatan untuk mendeskripsikan data-data yang hubungannya satu sama lain, semantiknya, serta batasan konsistensi. Model data terdiri dari model hubungan entitas dan model relasional. ERD tersebut terdiri dari komponen-komponen ERD, yang antara lain adalah :

a. Entitas

Entitas merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dengan yang lain. Simbol dari entitas ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.

b. Atribut

Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut *atribut* yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain.

c. Relasi

Relasi adalah penghubung antara satu entitas (master file) dengan entitas lain didalam sebuah sistem komputer. Pada akhirnya, relasi akan menjadi file transaksi (*transaction file*) di komputer.

d. Derajat Kardinalitas (*Cardinality Degree*)

Hubungan antar entitas ditandai pula oleh derajat kardinalitas. Fungsi dari derajat kardinalitas ini adalah untuk menentukan entitas kuat dan entitas lemah

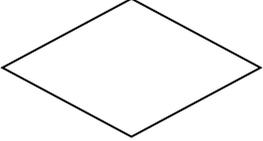
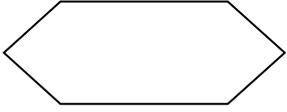
e. Penentuan *Primary Key*

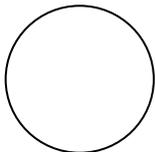
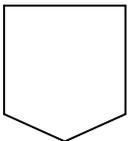
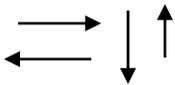
Di setiap entitas di dalam ERD seharusnya ada atribut (field) yang dipilih untuk dipilih untuk dijadikan kunci utama atribut (primary key/key field), yaitu atribut yang memiliki keunikan. Penulisan kunci utama atribut didalam ERD harus dibedakan dengan atribut lainnya, misalnya diberikan tanda ‘*’ di depan nama atributnya, atau diberi garis bawah pada nama atributnya.

2.16 Flowchart

Menurut Wikipedia Flowchart adalah sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing masing langkah tersebut menggunakan tanda panah. Diagram ini bisa memberi solusi selangkah demi selangkah untuk penyelesaian masalah yang ada di dalam proses atau algoritma tersebut.

Tabel 2.1 Simbol – simbol Flowchart

No.	Simbol	Fungsi
1		Terminal, menunjukkan awal dan akhir dari suatu alur program flowchart
2		Proses, suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh komputer
3		Input – output, untuk memasukkan data maupun menunjukkan hasil dari suatu proses
4		Decision, suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan
5		Preparation, menunjukkan deklarasi atau pemesanan

		variable atau konstanta.
6		Connector, suatu prosedur akan masuk dan keluar melalui symbol ini dalam lembar yang sama
7		Offline Connector, merupakan simbol untuk masuk dan keluarnya suatu prosedur pada lembar kertas yang lain
8		Arus atau Flow, prosedur yang dapat dilakukan dari atas ke bawah, bawah ke atas, dari ke kanan, atau dari kanan ke kiri
9		Dokumen, merupakan simbol untuk data yang berbentuk informasi

10		Predefined process, untuk menyatakan sekumpulan langkah proses yang ditulis sebagai prosedur
11		Direct access storage, media penyimpanan data yang dapat dibaca/disimpan secara acak.

Sumber : Wikipedia

BAB III

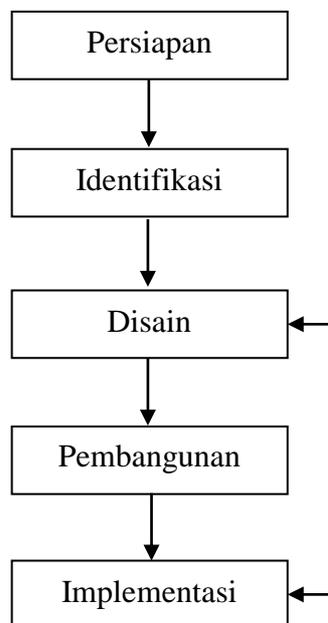
METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan penelitian

Agar penelitian ini dapat selesai sesuai dengan tujuan dan jadwal yang telah ditetapkan maka penulis menyusun langkah-langkah penelitian seperti berikut :

1. *Framework* Penelitian (Kerangka Kerja Penelitian)

Kerangka kerja dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Adapun penjelasan dari tahapan – tahapan penelitian seperti gambar 3.1 diatas adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi

Pada tahap akan dilakukan identifikasi terhadap segala permasalahan dengan melakukan pengamatan terhadap sistem yang berjalan saat ini serta

mempelajari masalah dan kelemahan yang timbul dan menentukan kebutuhan-kebutuaha pemakai sistem. Permasalahan dan kelemahan yang ditemukan tersebut dianalisis yang nantinya akan dirangkai dengan data-data lain sehingga dapat menjadi informasi yang mendukung dalam pengembangan perangkat lunak. Tahap ini juga termasuk salah satu tahap yang penting karena kesalahan dalam mengidentifikasi masalah dalam sistem akan menimbulkan salah persepsi ketika membuat sistem yang baru. Identifikasi ini merupakan tahap penganalisaan terhadap sistem yang berjalan untuk menetapkan permasalahan-permasalahan atau hambatan-hambatan yang ada.

b. Desain

Tahap ini merupakan tahap untuk melakukan perancangan terhadap sistem yang baru berdasarkan kepada permasalahan-permasalahan yang telah diamati sebelumnya. Desain disini diawali dengan konsep penerapan desain sesuai tools yang sudah dipersiapkan.

c. Pembangunan

Tahap ini merupakan suatu tahap yang sangat menentukan dalam menghasilkan suatu ouput, karena disini dilakukan perancangan terhadap perangkat lunak, berdasarkan pada rancangan yang telah dijelaskan pada tahap desain berupa desain yang sesuai dengan aturan-aturan yang telah ada.

d. Implementasi

Pada tahap terakhir adalah bagaimana perangkat lunak yang telah dibangun dapat diimplementasikan dengan baik, dengan melakukan tahap implementasi maka akan didapat informasi apakah aplikasi yang dibangun mempunyai efektifitas maupun efisiensi yang diharapkan atau malah sebaliknya. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil rancangan perangkat lunak tentunya akan dapat membantu dalam perbaikan dan penyempurnaan perangkat lunak.

2. Persiapan

Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah persiapan untuk menyelesaikan permasalahan yaitu :

a) Perumusan Masalah

Pada tahap ini pengamatan terhadap sistem serta melakukan eksplorasi lebih dalam dan menggali permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan saat ini, tahap ini merupakan langkah awal dari penelitian karena mendefinisikan keinginan dari sistem yang tidak tercapai.

b) Penentuan Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dibuat pada tahap sebelumnya maka tahap penentuan tujuan berguna untuk memperjelas kerangka tentang apa saja yang menjadi sasaran dari penelitian, adapun tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana membangun dan mengimplementasikan (isi sesuai judul masing-masing).

c) Mempelajari Literatur

Literatur yang dipelajari disini adalah literatur yang berhubungan dengan topik penelitian sehingga mampu menjadi landasan dalam pengautan teori dalam penelitian.

3.2 Metode Pengumpulan data

Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam membuat penelitian ini terdiri dari 2 (dua) macam, yaitu :

1. Penelitian Pustaka (*Library Research*)

Penelitian yang dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori/literatur dan buku-buku ilmiah dan referensi-referensi yang berhubungan dengan objek tesis sebagai dasar dalam penelitian ini.

2. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian yang dilakukan dengan datang langsung tempat yang sudah disesuaikan dengan object penelitian, untuk meneliti permasalahan yang muncul. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data-data dan keterangan-keterangan yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

Adapun teknik pengumpulan data tersebut sebagai berikut:

- a) Pengamatan Langsung (*Observasi*), teknik ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung sistem yang berjalan dan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan materi penelitian.
- b) Wawancara (*interview*), teknik ini dilakukan untuk melengkapi dan memperjelas data-data dari hasil pengamatan langsung yang dilakukan guna mendapatkan informasi yang tepat, jelas dan akurat. Penulis

tanya jawab dengan pihak yang berwenang untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

3.3 Bahan dan bantu penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah untuk menerapkan hasil dari analisa yang bertujuan untuk menguji kebenaran dari sistem yang dirancang. Spesifikasi peralatan atau alat bantu penelitian yang penulis gunakan adalah :

- a) Penulis menggunakan kertas atau buku tulis yang dipergunakan sebagai tempat pencatatan bahan atau data yang penulis kumpulkan
- b) Alat tulis seperti Pulpen yang penulis pergunakan sebagai alat bantu dalam penulisan.
- c) Komputer PC sebagai alat bantu dalam pengolahan data-data yang ada
- d) Printer yang penulis gunakan sebagai alat pencetak.
- e) Sistem Operasi WindowsXP dan Microsoft Office 2003 serta program aplikasi software pendukung sebagai interface untuk merancang metode atau teknik yang digunakan .

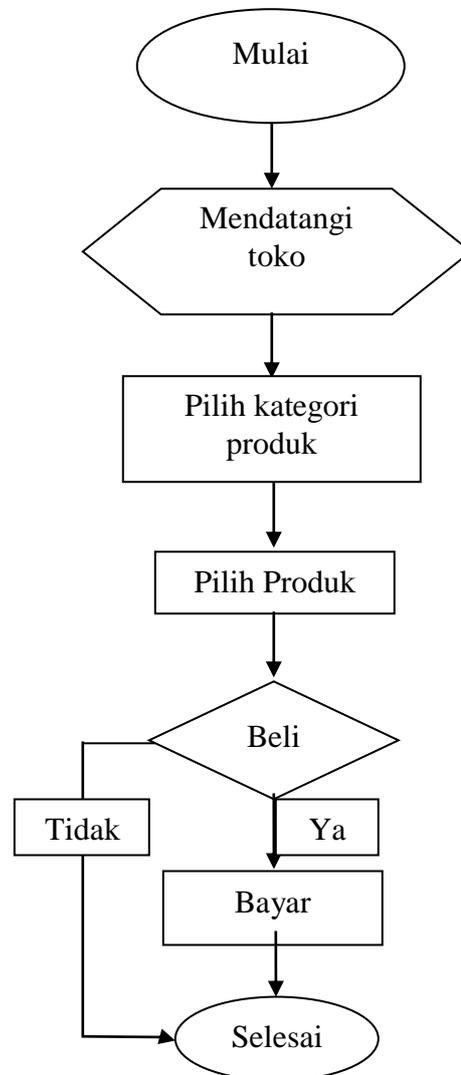
3.4 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis sistem merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan. Sistem yang digunakan masih menggunakan cara manual. Saat seorang pelanggan ingin membeli maka dia harus mendatangi toko D'Fini langsung untuk bias membeli beberapa barang yang dia inginkan. Analisis sistem ini bertujuan untuk membuat sistem yang baru agar terkomputerisasi sehingga dapat lebih

efektif dan efisien. Sehingga pelanggan tidak perlu untuk mendatangi langsung toko tersebut untuk melakukan transaksi jual beli.

3.5 FlowChart Sistem Yang Sedang berjalan

Flowchat sistem yang sedang berjalan merupakan diagram alur kerja dari sebuah sistem yang sedang berjalan. Pada penelitian ini, flowchart sistem yang berjalan di gambarkan pada gambar 3.2 dibawah ini.



Gambar 3.2 Flowchart sistem yang sedang berjalan

3.6 Analisis Sistem yang ditawarkan

Aplikasi *E-commerce* ini memiliki sistem yang dirancang sesuai dengan kebutuhan, seperti dengan adanya sistem manajemen dalam menyajikan dan menampilkan informasi – informasi produk yang ditawarkan kepada user atau customer. Sistem ini berfungsi untuk mengatur konten atau isi dari halaman website yang dapat diupdate secara terus menerus maupun berkala. Dengan adanya sistem administrator ini memungkinkan admin untuk menginput detail produk serta harga produk tersebut dan dapat mengelola data pemesanan produk yang dilakukan oleh customer. Perancangan aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk penyimpanan data dengan menggunakan MySQL yang dijalankan pada Localhost, XAMPP.

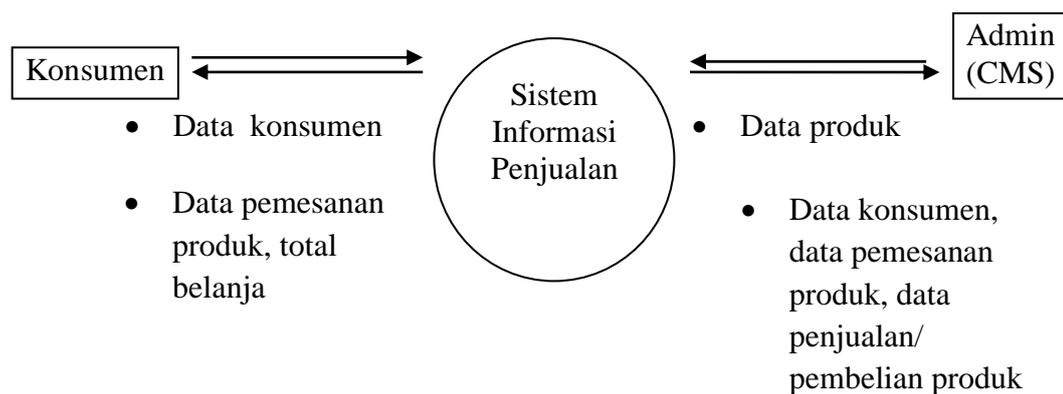
3.7 Perencanaan Sistem

Toko D'Fini merupakan salah satu toko yang menjual berbagai jenis sepatu, sandal dan tas, sehingga membutuhkan sebuah website yang mampu menampilkan produk-produk yang ditawarkan mereka. Terlebih lagi website tersebut harus dapat di update setiap saat jika ada produk baru atau promo-promo baru yang akan menarik pengunjung untuk kembali ke website tersebut. Untuk membuat website yang telah disebutkan sebelumnya, maka website membutuhkan konten manajemen sistem dimana data-data produk dan pemesanan akan dimasukkan ke dalam database. Dengan adanya sistem konten manajemen website dapat melakukan update-an tanpa harus merubah *script-script* (coding) yang telah dibuat sebelumnya untuk membangun web tersebut. Adapun sistem yang

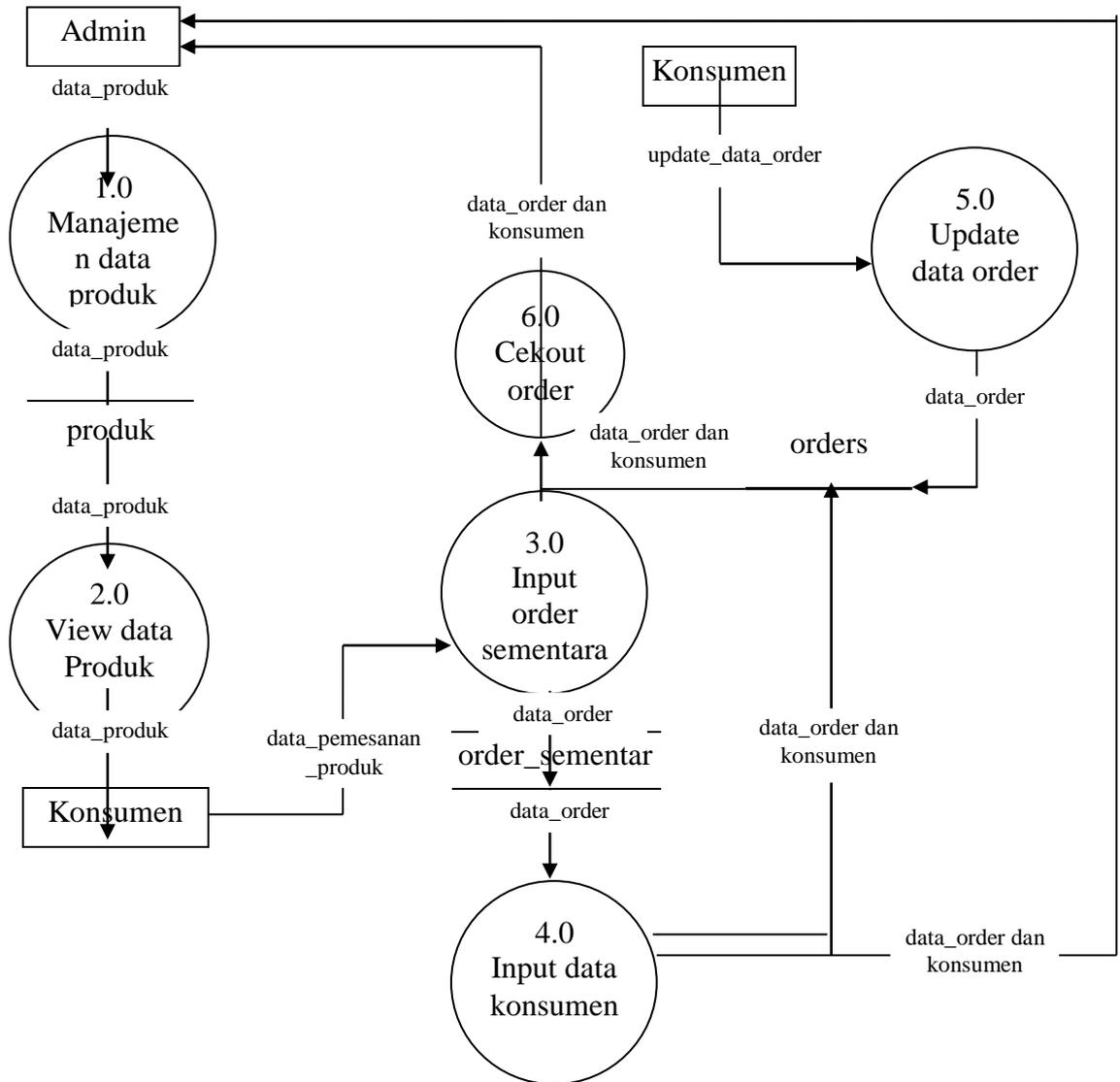
direncanakan meliputi *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, Perancangan *Database*, Relasi Antar Tabel dan Perancangan Halaman Web.

3.8 DFD (Data Flow Diagram)

Data flow diagram yang akan dirancang untuk sistem aplikasi e-commerce meliputi sistem penjualan pada toko online tersebut bagaimana jalannya alur sistem berbelanja online meliputi manajemen barang hingga menginput data orderan dan berakhir pada cek order pemesanan. Berikut adalah DFD toko online D'fini yang telah dirancang.



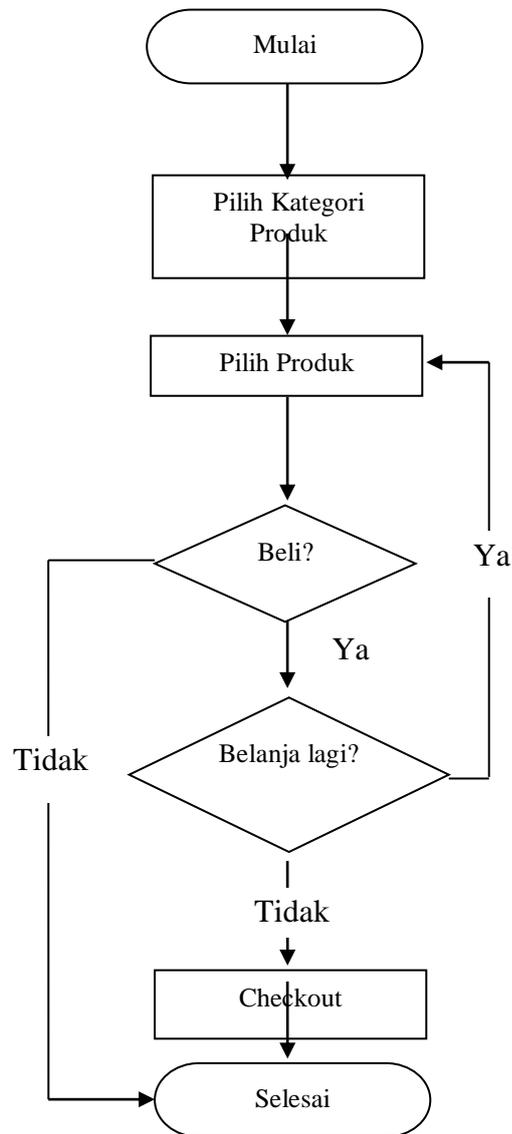
Gambar 3.3 DFD Level 0



Gambar 3.4 DFD level 1

3.9 FlowChart Sistem yang ditawarkan

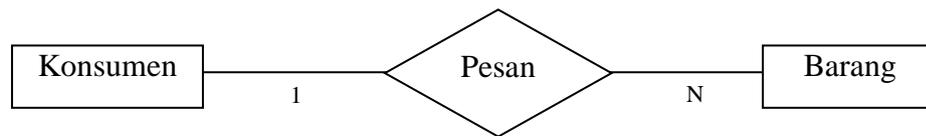
Flowchart merupakan suatu diagram yang menggambarkan alur kerja suatu sistem. Berikut flowchart yang telah dirancang pada toko online D'fini.



Gambar 3.5 Flowchart sistem toko online D'fini

3.10 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Dari keseluruhan tabel yang telah dibuat serta proses alur DFD maupun Flowchart, maka rancangan untuk model ERD-nya seperti dibawah ini.



Gambar 3.6 ERD sistem toko online

3.11 Perancangan Database

1. Tabel Kota

Tabel ini digunakan untuk menampung data kota yang dijangkau untuk hal pengiriman. Berikut spesifikasi field yang dibutuhkan.

Nama tabel : Tabel kota

Tabel 3.1 Tabel Kota

Field	Type	Length	PrimaryKey	Autoincrement
id_kota	INT	3	*	*
nama_kota	Varchar	100		
ongkos_kirim	INT	10		

2. Tabel Admin

Tabel ini bisa disebut sebagai tabel user, yaitu digunakan untuk menampung pengguna untuk memasuki halaman tertentu (Administrator).

Berikut spesifikasi field yang dibutuhkan.

Nama tabel : Tabel admins

Tabel 3.2 Tabel Admins

Field	Type	Length	PrimaryKey	Autoincrement	Default
username	Varchar	50	*	*	
password	Varchar	50			
nama_lengkap	Varchar	100			
email	Varchar	100			
no_telp	Varchar	20			
level	Varchar	20			User
blokir	Enum	'Y','N'			N

3. Tabel Hubungi

Tabel hubungi berfungsi sebagai tabel yang menampung data pelanggan yang menghubungi melalui website. Berikut spesifikasi field yang dibutuhkan.

Nama tabel : Tabel hubungi

Tabel 3.3 Tabel hubungi

Field	Type	Length	PrimaryKey	Autoincrement
id_hubungi	INT	5	*	*

Tabel 3.4 Tabel hubungi (lanjutan)

nama	Varchar	50		
email	Varchar	100		
subjek	Varchar	100		
pesan	Text			
tanggal	Date			

4. Tabel Produk

Tabel ini digunakan untuk menampung data-data apa saja yang dijual oleh toko D'fini atau dapat dikatakan untuk menampung data produk. Berikut spesifikasi field yang dibutuhkan.

Nama tabel : Tabel produk

Tabel 3.5 Tabel produk

Field	Type	Length	PrimaryKey	Autoincrement
id_produk	INT	5	*	*
id_kategori	INT	5		
nama_produk	Varchar	100		
produk_seo	Varchar	100		
deskripsi	Text			
harga	INT	20		
stok	INT	5		
tgl_masuk	Date			

Tabel 3.6 Tabel produk (lanjutan)

gambar	Varchar	100		
dibeli	INT	5		

5. Tabel Kategori

Tabel ini digunakan untuk menampung kategori produk. Berikut spesifikasi field yang dibutuhkan.

Nama tabel : Tabel kategori

Tabel 3.7 Tabel kategori

Field	Type	Length	PrimaryKey	Autoincrement
id_kategori	INT	5	*	*
nama_kategori	Varchar	100		
kategori_seo	Varchar	100		

6. Tabel Komentar

Tabel ini digunakan untuk menampung data-data komentar pelanggan terhadap produk. Berikut spesifikasi field yang dibutuhkan.

Nama tabel : Tabel komentar

Tabel 3.8 Tabel komentar

Field	Type	Length	PrimaryKey	Autoincrement	Default
id_komentar	INT	5	*	*	
id_produk	INT	5			

Tabel 3.9 Tabel komentar Lanjutan

nama_komentar	Varchar	100			
url	Varchar	100			
isi_komentar	Text				
tgl	Date				
jam_komentar	Time				
aktif	Enum	'Y','N'			Y

7. Tabel Menu

Tabel ini digunakan untuk membuat link menu pada website. Berikut spesifikasi field yang dibutuhkan.

Nama tabel : Tabel menu

Tabel 3.10 Tabel menu

Field	Type	Length	PrimaryKey	Autoincreament	Default
id	tinyINT	3	*	*	
parent_id	tinyINT	3			0
judul	Varchar	100			
url	Varchar	100			
menu_order	tinyINT	3			0

8. Tabel Modul

Tabel ini digunakan sebagai menu modul pada halaman administrator.

Berikut spesifikasi field yang dibutuhkan.

Nama tabel : Tabel modul

Tabel 3.11 Tabel modul

Field	Type	Length	PrimaryKey	Autoincrement
id_modul	INT	5	*	*
nama_modul	Varchar	50		
link	Varchar	100		
static_content	Text			
gambar	Varchar	100		
status	Enum	'user', 'admin'		
aktif	Enum	'Y', 'N'		
urutan	INT	5		

9. Tabel Order

Tabel order digunakan untuk menampung data pemesanan produk yang dilakukan oleh pembeli. Berikut spesifikasi field yang dibutuhkan.

Nama tabel : Tabel orders

Tabel 3.12 Tabel orders

Field	Type	Length	PrimaryKey	Autoincrement
id_orders	INT	5	*	*

Tabel 3.13 Tabel orders

nama_kustomer	Varchar	100		
alamat	Text			
telpon	Varchar	20		
email	Varchar	50		
status_order	Varchar	50		
tgl_order	Date			
jam_order	Time			
id_kota	INT	3		

10. Tabel Order Detail

Tabel order detail digunakan untuk menampung detail dari pemesanan, misalnya produk apa saja yang dipesan oleh customer dan berapa jumlah produk yang dipesan. Berikut spesifikasi field yang dibutuhkan.

Nama tabel : Tabel orders_detail

Tabel 3.14 Tabel orders_detail

Field	Type	Length	PrimaryKey	Autoincreament
Id_orders	INT	5		
Id_produk	INT	5		
jumlah	INT	5		

11. Tabel Order Sementara

Tabel pemesanan atau order sementara ini digunakan untuk menampung data pemesanan dari kustomer, namun sifatnya sementara (*temporary*) yang akan digunakan pada keranjang belanja untuk menyimpan data pesanan sementara. Berikut spesifikasi field yang dibutuhkan.

Nama tabel : orders_temp

Tabel 3.15 Tabel orders_Sementara

Field	Type	Length	PrimaryKey	Autoincrement
id_orders_temp	INT	5	*	*
id_produk	INT	5		
id_session	Varchar	100		
jumlah	INT	5		
tgl_order_temp	Date			
jam_order_temp	Time			

12. Tabel Polling

Tabel ini digunakan sebagai survey polling bagi pemilik web, misalnya pemilik ingin mengetahui bagaimana pendapat pengunjung terhadap website tersebut. Berikut spesifikasi field yang dibutuhkan.

Nama tabel : Tabel poling

Tabel 3.16 Tabel poling

Field	Type	Length	PrimaryKey	Autoincreament
id_polling	INT	5	*	*
pilihan	Varchar	100		
rating	INT	5		
aktif	Enum	'Y','N'		

13. Tabel Statistik

Tabel statistik digunakan untuk menampilkan ip dari pengunjung yang akan digunakan untuk mengetahui statistika pengunjung setiap harinya. Berikut spesifikasi field yang dibutuhkan.

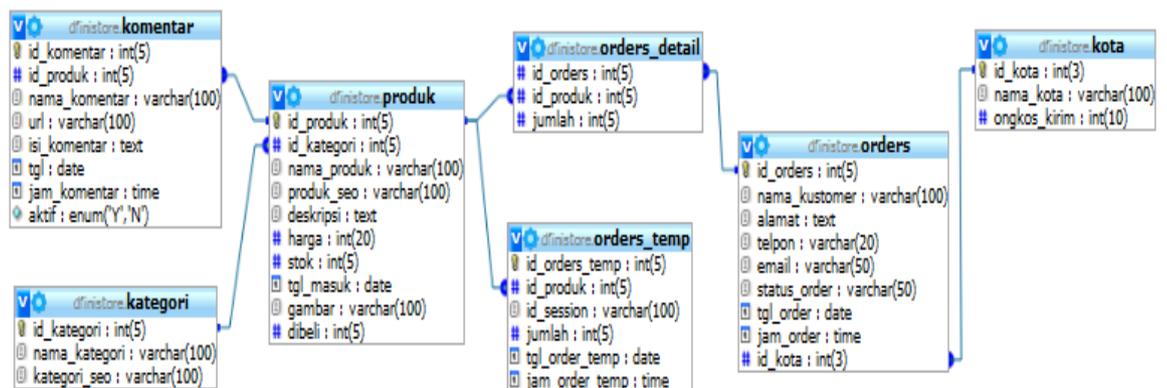
Nama tabel : Tabel statistic

Tabel 3.17 Tabel statistik

Field	Type	Length	PrimaryKey	Autoincrement
Ip	Varchar	20		
tanggal	Date			
hits	INT	10		
online	Varchar	255		

3.12 Relasi Antartabel

Relasi antartabel merupakan relasi atau hubungan antar tabel yang satu dengan tabel yang lain yang saling berkaitan. Hubungan ini dilihat dari adanya Primary Key dan Foreign Key dari masing-masing tabel, sehingga membentuk relasi atau hubungan. Dari keseluruhan tabel yang telah dibuat serta proses alur DFD, ERD, maupun Flowchart, maka rancangan untuk model Relasi Antartabel seperti tampak pada gambar dibawah ini.



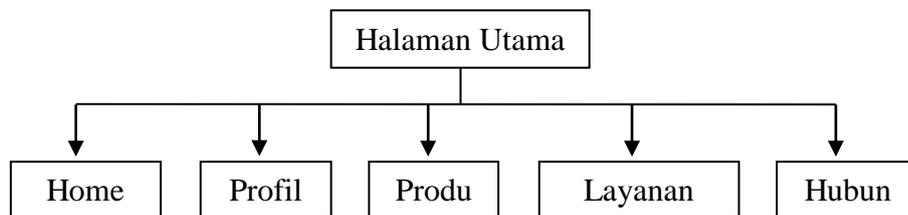
Gambar 3.1 Relasi Antar Tabel

3.13 Rancangan Desain dan Form

Rancangan desain dan form dalam pembuatan website merupakan salah satu langkah untuk mendesain website sesuai dengan yang diinginkan. Dengan adanya rancangan awal mengenai desain website, hal ini akan memudahkan dalam menyusun kerangka website. Dalam pembuatan website ini ada beberapa rancangan desain yang telah dibuat oleh penulis.

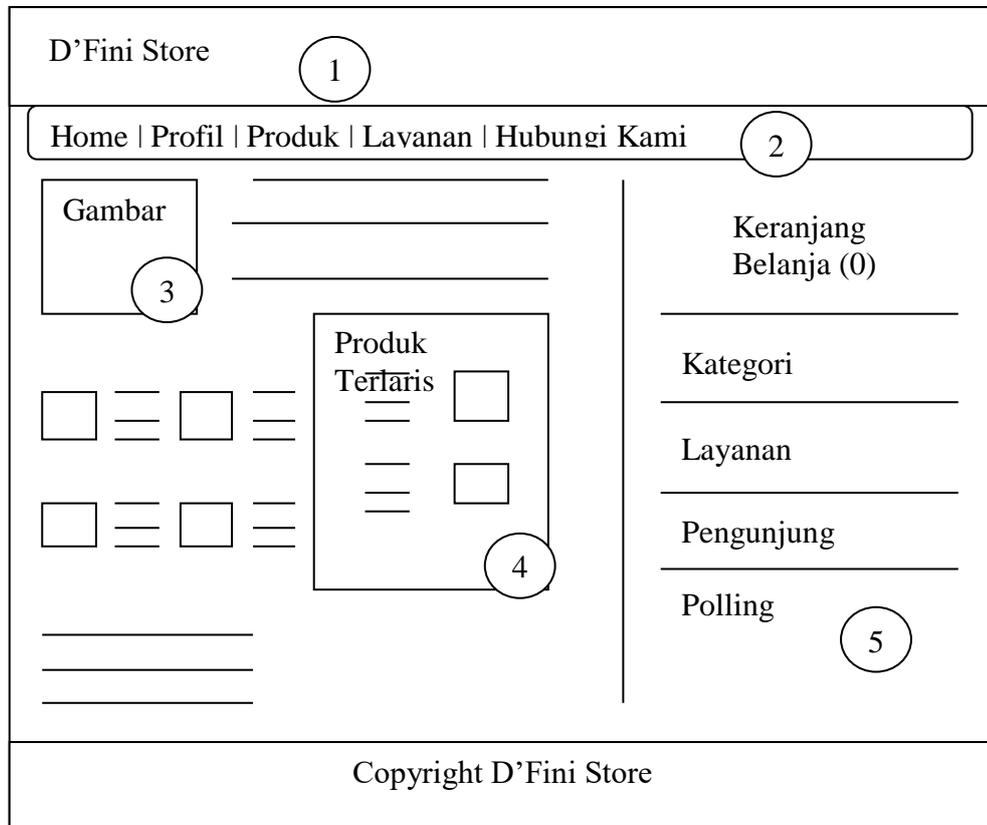
Desain yang dirancang meliputi desain halaman website, interface serta beberapa rancangan form yang terdapat pada halaman web tersebut. Berikut adalah rancangan desain web dan form pada halaman websitetoko d'fini:

a. Site Map



Gambar 3.2 Site Map

b. Halaman Utama (Home)

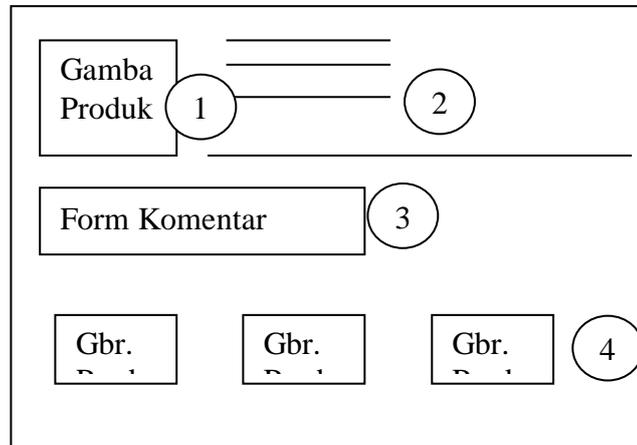


Gambar 3.3 Rancangan Halaman Utama

Keterangan :

1. Header
2. Menu website
3. Gambar produk terbaru
4. Kolom produk terlaris
5. Sidebar konten, Keranjang belanja, Kategori, Layanan Konsumen, Pengunjung, dan Polling

c. Detail Produk



Gambar 3.4 Rancangan Halaman Detail Produk

Keterangan :

1. Gambar produk utama
2. Keterangan detail produk
3. Form komentar
4. Gambar produk lainnya

d. Komentar

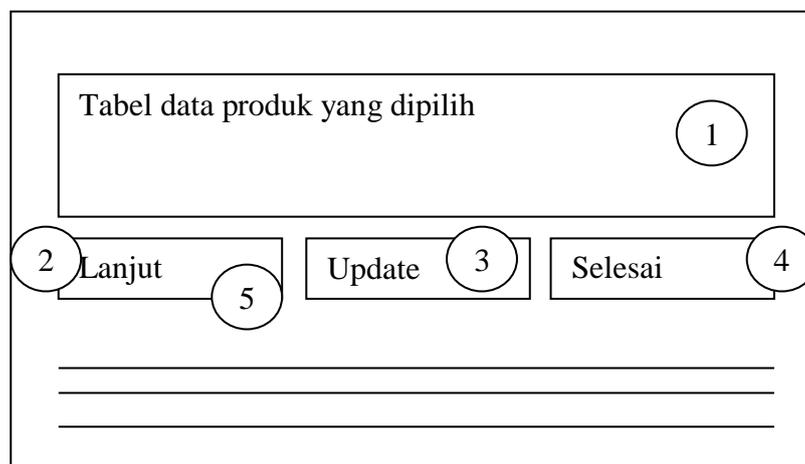
The diagram shows a comment form layout. It consists of several input fields and a button. The first field is labeled 'Nama :', the second 'Website/Emai', and the third 'Komentar :'. Below these is a box labeled 'Gambar Captcha'. Below that is an empty input field. At the bottom is a button labeled 'Kirim'. Callout circles are numbered 1 through 6, pointing to the 'Nama' field, 'Website/Emai' field, 'Komentar' field, 'Gambar Captcha' box, the empty input field, and the 'Kirim' button respectively.

Gambar 3.5 Rancangan Halaman dan Form Komentar

Keterangan :

1. Field nama
2. Field website/email
3. Field komentar
4. Gambar captcha
5. Field text input captcha
6. Tombol kirim

e. Keranjang Belanja



Gambar 3.6 Rancangan Halaman Keranjang Belanja

Keterangan :

1. Tabel produk
2. Tombol lanjut belanja
3. Tombol update isi belanja
4. Tombol selesai belanja
5. Keterangan pembelian /pembayaran produk

f. Input Data Konsumen

The diagram shows a rectangular form with the following elements and callouts:

- 1: Input field for 'Nama' (Name)
- 2: Input field for 'Alamat' (Address)
- 3: Input field for 'Telepon/H' (Phone/HP)
- 4: Input field for 'Email'
- 5: Input field for 'Kota' (City)
- 6: Three horizontal lines for 'Keterangan / ketentuan yang berlaku' (Remarks / applicable conditions)
- 7: 'Proses' (Process) button

Gambar 3.7 Rancangan Halaman Input Data Konsumen

Keterangan :

1. Field nama
2. Field alamat
3. Field telepon/Hp
4. Field email
5. Field kota tujuan
6. Keterangan /ketentuan yang berlaku
7. Tombol prose

g. Check Out

Proses Transaksi Selesai

Data pemesanan dan ordernya adalah sebagai berikut:

Nama : xxxxxxxxxxxx
 Alamat : xxxxxxxxxxxx
 Telepon : xxxxxxxxxxxx
 Email : xxxxxxxxxxxx

No Order : xx

No	Nama Produk	Jumlah	Harga	Sub Total
xx	xxxxxxxxxxxxxx	xxxxxx	xxxxxx Total : xxxxx	xxxxxx

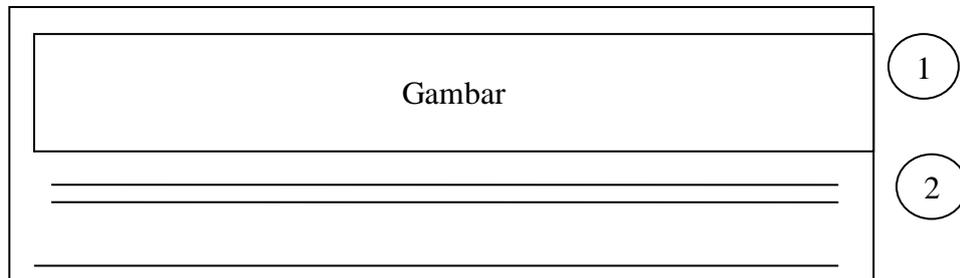
Ongkos Kirim : xxxxx
 Grand Total : xxxxx

Gambar 3.8 Rancangan Halaman Check Out

Keterangan :

1. Data kostumer proses transaksi selesai
2. Nomor order
3. Tabel data produk, jumlah, harga, dann subtotal
4. Total
5. Ongkos kirim
6. Grand total

h. Profil

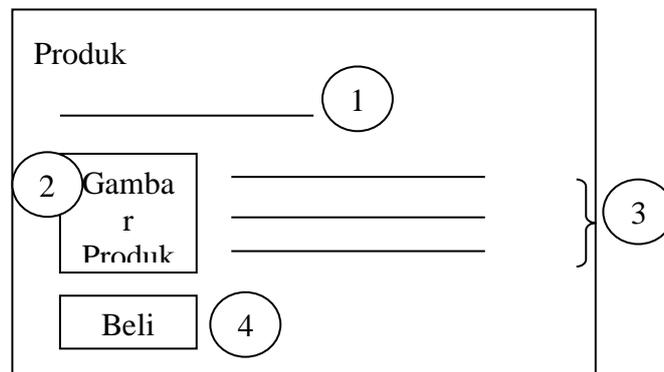


Gambar 3.9 Rancangan Halaman Profil

Keterangan :

1. Gambar (foto) profil
2. Keterangan Profil

i. Produk



Gambar 3.10 Rancangan Halaman Semua Produk

Keterangan :

1. Nama produk
2. Gambar produk
3. Detail produk
4. Tombol beli

j. Layanan

The diagram shows a service page layout with the following sections and callouts:

- Informasi Layanan** (Service Information)
- Cara Pembelian** (Purchase Method): 3 horizontal lines, callout 1.
- Cara Pembayaran** (Payment Method): 3 horizontal lines, callout 2.
- Info Rekening** (Account Info): 3 horizontal lines, callout 3.
- Hubungi kami** (Contact Us)

Gambar 3.11 Rancangan Halaman Layanan

Keterangan :

1. Detail cara pembelian
2. Detail cara pembayaran
3. Detail informasi rekening pembayaran

k. Hubungi Kami (Kontak)

The diagram shows a contact form layout with the following elements and callouts:

- Hubungi Kami** (Contact Us)
- Hubungi kami secara online dengan mengisi (Contact us online by filling in)
- Nama :** Input field, callout 1.
- Email :** Input field, callout 2.
- Subjek :** Input field, callout 3.
- Pesan :** Text area, callout 4.
- Kirim** (Send) button, callout 5.

Gambar 3.12 Rancangan Form Hubungi Kami

Keterangan :

1. Field nama kustomer
2. Field email
3. Field subjek
4. Field pesan
5. Tombol kirim

1. Halaman Login CMS

The diagram shows a login form titled "Login" (1) enclosed in a rectangular border. On the left side, there is a square box labeled "Gambar" (2). To the right of the box, there are two input fields: "Username" (3) and "Password:" (4). Below the input fields is a rounded rectangular button labeled "Login" (5). The entire form is contained within a larger rectangular frame.

Gambar 3.13 Rancangan Halaman Login CMS

Keterangan :

1. Header CMS
2. Gambar login
3. Field username
4. Field password
5. Tombol login

m. Administrator (CMS)

The diagram shows a rectangular layout for the administrator page. At the top left is a box labeled 'Gambar'. To its right is a circle containing the number '1'. Further right is the text 'CMS D'Fini Store - ADMINISTRATOR'. Below this is a horizontal line. Underneath the line is the word 'Menu' followed by a circle containing the number '2'. Below 'Menu' are three horizontal lines representing a list, with a circle containing the number '3' to the left of the first line. Below the list is another horizontal line, with a circle containing the number '4' to its left. At the bottom of the layout is the text 'Copyright 2013'.

Gambar 3.14 Rancangan Halaman Administrator

Keterangan :

1. Header
2. Menu
3. Konten (isi) website
4. Footer

Halaman Administrator atau CMS (*Content Management System*) hanya bisa diakses oleh admin pengelola website saja karena dibutuhkan username dan password untuk dapat masuk ke halaman tersebut. Halaman CMS ini berfungsi sebagai pengelola konten pada website utama.

n. Ganti Password

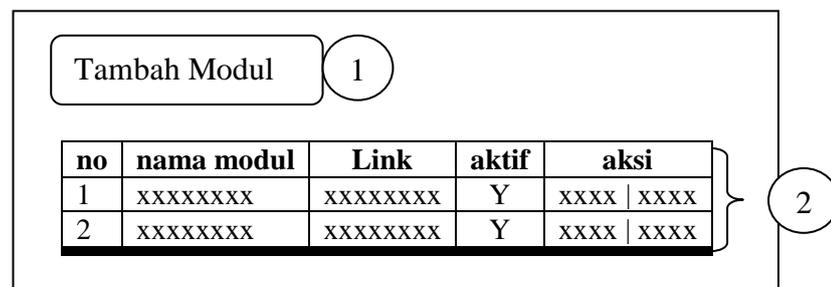
The diagram shows a form for changing a password. It consists of three rows of input fields. The first row is labeled 'Masukkan Password Lama' followed by a colon and an input box, with a circle containing the number '1' to its right. The second row is labeled 'Masukkan Password Baru' followed by a colon and an input box, with a circle containing the number '2' to its right. The third row is labeled 'Masukkan Lagi Password Baru' followed by a colon and an input box, with a circle containing the number '3' to its right. Below these rows are two buttons: 'Proses' with a circle containing the number '4' to its left, and 'Batal' with a circle containing the number '5' to its right.

Gambar 3.15 Rancangan Form Ganti Password

Keterangan :

1. Field password lama
2. Field password baru
3. Field lagi password baru (ulangi password baru)
4. Tombol proses
5. Tombol batal

o. Manajemen Modul



Gambar 3.16 Rancangan Manajemen Modul

Keterangan :

1. Tombol tambah modul
2. Tabel detail modul

Jika Admin ingin menambahkan modul baru ke dalam website, maka dengan mengklik “Tambah Modul” akan muncul form seperti dibawah ini yang berfungsi untuk menambahkan modul dan menyimpannya ke database. Modul ini nantinya akan digunakan sebagai link pada website.

Nama Modul	<input type="text"/>	1
Link	<input type="text"/>	2
Aktif	<input type="radio"/> Y <input checked="" type="radio"/> N	3
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>	4 5

Gambar 3.17 Rancangan Tambah Modul

Keterangan :

1. Field nama modul
2. Field link untuk modul
3. Pilihan Y untuk mengaktifkan link atau N untuk tidak mengaktifkan link
4. Tombol simpan
5. Tombol batal

p. Kategori

Tambah			1
no	nama kategori	aksi	2
1	XXXXX	XXX XXXX	
2	XXXXX	XXX XXXX	

Gambar 3.18 Rancangan Kategori

Keterangan :

1. Tombol tambah kategori
2. Tabel detail kategori

The diagram shows a rectangular form for adding a category. At the top, there is a label 'Nama Kategori' followed by a colon and an empty text input field. A circled number '1' is placed to the right of the input field. Below the input field are two buttons: 'Simpan' on the left and 'Batal' on the right. A circled number '2' is placed to the left of the 'Simpan' button, and a circled number '3' is placed to the right of the 'Batal' button.

Gambar 3.19 Rancangan Tambah Kategori

Keterangan :

1. Field nama kategori
2. Tombol simpan
3. Tombol batal

q. Produk Halaman Admin

The diagram shows a form for displaying products. At the top, there is a button labeled 'Tambah Produk' with a circled number '1' to its right. Below the button is a table with the following structure:

No	nama produk	harga	stok	tgl. masuk	aksi
1	Xxxxxx	xx.xxx	xx	Dd mm yyyy	xxx xxxx
2	Xxxxxx	xx.xxx	xx	Dd mm yyyy	xxx xxxx

A circled number '2' is placed to the right of the table, with a bracket indicating it refers to the table content.

Gambar 3.20 Rancangan Produk

Keterangan :

1. Tombol tambah produk
2. Tabel detail produk

Jika ingin menambah produk maka tombol “Tambah Produk” diklik, sehingga akan muncul form input produk seperti dibawah ini.

Nama Produk	:	<input type="text"/>	1	
Kategori	:	<input type="text"/>	2	
Harga	:	<input type="text"/>	3	
Stok	:	<input type="text"/>	4	
Deskripsi	:	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	5	
Gambar	:	<input type="text"/>	6	
7		<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Batal"/>	8

Gambar 3.21 Rancangan Tambah Produk

Keterangan :

1. Field nama produk
2. Kategori
3. Field harga
4. Field stok produk
5. Field deskripsi produk
6. Gambar produk
7. Tombol simpan
8. Tombol batal

Setelah proses input data produk selesai dan dengan menekan tombol “simpan” maka data produk tersebut akan disimpan ke database dan dapat ditampilkan pada halaman website utama.

r. Order

no.order	nama konsumen	tgl. order	Jam	status	Aksi
Xx	xxxxx	dd mm yyyy	hh:mm:ss	xxxx	xxxxx
Xx	xxxxx	dd mm yyyy	hh:mm:ss	xxxx	xxxxx

Gambar 3.22 Rancangan Order

Keterangan :

Untuk rancangan tabel data orderan kustomer, pada kolom status dan aksi akan menampilkan status orderan yang baru, lunas, dan dikirim sehingga admin dapat mengetahui status orderan kustomer. Kemudian pada kolom aksi yang berupa sebuah link akan menampilkan detail dari orderan kustomer secara rinci termasuk harga yang harus dibayar

s. Ongkos Kirim

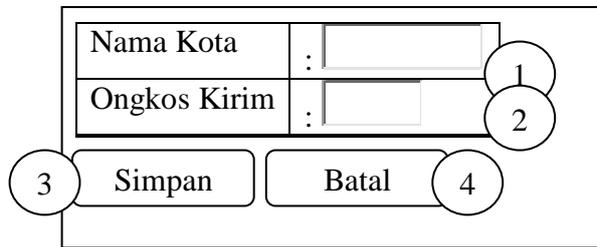
no	nama kota	ongkos kirim	aksi
X	xxxxxxxxx	xx.xxx	xxx xxxx
X	xxxxxxxxx	xx.xxx	xxx xxxx

Gambar 3.23 Rancangan Halaman Ongkos Kirim

Keterangan :

1. Tombol tambah ongkos kirim
2. Tabel detail ongkos kirim

Pada kolom aksi terdapat link “edit” dan “hapus” untuk memperbaharui harga ongkos kirim.



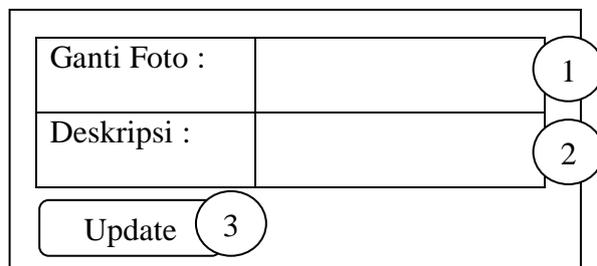
Nama Kota	:	<input type="text"/>	1	
Ongkos Kirim	:	<input type="text"/>	2	
3		Simpan	Batal	4

Gambar 3.24 Rancangan Tambah Ongkos Kirim

Keterangan :

1. Field nama kota
2. Field ongkos kirim
3. Tombol simpan
4. Tombol batal

t. Input Profil



Ganti Foto :	<input type="text"/>	1
Deskripsi :	<input type="text"/>	2
Update		3

Gambar 3.25 Rancangan Input Profil

Keterangan :

1. Field ganti foto
2. Field deskripsi
3. Tombol update

Profil digunakan untuk menjelaskan atau memberikan informasi mengenai website dan toko online D'fini yang akan ditampilkan di website utama sehingga calon kustomer dapat mengetahui informasi mengenai toko online tersebut.

u. Hubungi Kami Halaman Admin

No	nama	Email	subjek	Tanggal	Aksi
X	xxxxxxx	xxxxx@xxxxxx.com	xxxx	dd mm yyyy	Xxxxx
X	xxxxxxx	xxxxx@xxxxxx.com	xxxx	dd mm yyyy	xxxxx

Gambar 3.26 Rancangan Hubungi Kami Halaman Admin

Keterangan :

Halaman hubungi kami pada halamanAdmin atau CMS menampilkan tabel detail kustomer yang menghubungi Admin terkait dengan masalah atau pertanyaan yang diajukan kepada admin atau pengelola situs, sehingga kustomer mendapatkan solusi atas permasalahannya yang akan dibalas oleh pengelola situs melalui email. Kemudian pada tabel aksi, Admin dapat menghapus pertanyaan yang telah terselesaikan dengan menekan link pada kolom aksi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Rancangan

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil dari aplikasi e-commerce yang telah dirancang sebelumnya. Berikut adalah hasil rancangan dan pembahasannya :

4.1.1 Halaman Utama (*Home*)

Halaman utama atau sering juga disebut dengan *Home* merupakan halaman yang paling awal ketika konsumen mulai mengakses ke website toko D'fini. Pada halaman ini, konsumen disajikan informasi – informasi mengenai promo dan produk apa saja yang ditawarkan oleh toko D'fini sehingga konsumen mengetahui mengenai produk – produk yang ada dalam website. Kemudian pada sisi kanan website dilengkapi dengan keranjang belanja, kategori, layanan, statistik pengunjung dan polling. Keranjang belanja berfungsi sebagai tempat menampung data orderan sementara konsumen sebelum konsumen melakukan *check out* atau pembayaran atas orderan mereka. Sementara statistik pengunjung berfungsi sebagai *traffic visitor* yang memberi tahu berapa pengunjung yang berkunjung atau mengakses situs website tersebut. Dan polling berfungsi sebagai umpan balik pengunjung dan pendapat

4.1.2 Detail Produk dan Komentar

Detail produk akan muncul pada saat konsumen atau calon pembeli melakukan klik pada link sebuah produk yang ada pada halaman website. Detail produk ini menampilkan gambar produk yang lebih besar dan jelas, keterangan produk, harga, dan persediaan stok barang serta komentar konsumen terhadap produk tersebut jika ada maka akan ditampilkan.

The screenshot displays a product detail page for a red bag. The main content area includes a product image, the title "Tas Ransel Merah", and a price of Rp. 95.000. A "Beli" button is prominently displayed. Below the product information is a comment section with a form for name, website/email, and comment, along with a captcha "1bdf47". The sidebar on the right contains sections for "Kategori" (listing various bag types), "LAYANAN KUSTOMER" (customer service contact info), "Pengunjung" (visitor statistics), and "Pilih Browser Favorit Anda?" (browser selection).

Gambar 4.2 Halaman Detail Produk

4.1.3 Keranjang Belanja

Keranjang belanja digunakan sebagai tempat menampung pemesanan sementara konsumen sebelum konsumen melakukan pembayaran atas pesanan mereka. Pada halaman ini, konsumen dapat melakukan edit atau update jumlah pesanan mereka serta menghapus data pesanan mereka sebelum menyelesaikan belanja mereka.

Keranjang Belanja

No	Produk	Nama Produk	Jumlah	Harga	Sub Total	Hapus
1		SEPATU KASUT DONGKRU	1	33.000	33.000	

TOTAL Rp. 33.000

[Lanjutkan Belanja](#) [Update Keranjang](#) [Selesai Belanja](#)

*) Apabila anda mengubah jumlah, setelah input data pada jumlah, klik Update keranjang untuk mengproses jumlah yang anda masukkan.
**) Total harga diatas belum termasuk ongkos kirim yang akan ditanggung saat selesai belanja Anda klik.

Harga jual dan stok dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan sebelumnya.

Demi mempertahankan harga jual yang tetap kompetitif, sangat wajar bagi pihak kami untuk selalu menyediakan (ready stock) setiap produk yang kami tampilkan di sinar.computer.com. Kami akan senang jika mengkonfirmasi kembali jika ada beberapa produk yang baru dipasang serta lamanya waktu pemesanan. Kami percaya dengan cara ini, kami tetap bisa menjaga harga jual yang terbaik bagi pelanggan kami.

Selanjut hubungi kami melalui email ops@madura20@gmail.com jika ada harga jual yang bersaing di tempat lain, agar di Print store dapat menawarkan harga yang terbaik bagi customers.

KERANJANG ANDA SAAT INI

Kategori:

- Sepatu (3)
- Baju (2)
- Baju (2)
- Topi (1)

LAYANAN KONSUMEN

08 50-21 30 (WA dan Telepon)

0857-6062-1619

Pembayaran

002783

- Pengunjung hari ini : 4
- Total pengunjung : 3753
- Pengunjung Online : 1

Pilihan

Pilih Browser Favorit Anda?

- Internet Explorer
- Mozilla Firefox
- Google Chrome
- Opera

[Lihat Hasil Polling](#)

Gambar 4.3 Halaman Keranjang Belanja

Ketika ada data pesanan yang ditampung di keranjang belanja, maka akan terlihat jumlah barang pada sisi sebelah kanan website. Data pesanan ini dapat diubah jumlahnya jika konsumen ingin menambahkan atau mengurangi

jumlah barang yang ingin dibeli dengan mengklik tombol “Update Keranjang” dan menghapus dengan mengklik ikon “x”.

4.1.4 Input Data Konsumen

Untuk menyelesaikan proses belanja, maka konsumen atau calon pembeli wajib mengisi sebuah form yang dimana form ini akan disimpan ke database dan digunakan sebagai data konsumen dari pesanan yang dilakukan oleh calon pembeli.

The image displays two parts of a web application interface. On the left is a form titled "Data Pembeli" (Buyer Data) with the following fields: "Nama" (Name), "Alamat Lengkap" (Full Address), "Telepon/HP" (Phone/Cellphone), "Email", "Kota" (City) with a dropdown menu showing "Pilih Kota", and "Tujuan" (Destination). Below the fields is a "PERHATIAN!" (Attention!) section with a warning message: "barang akan dikirim sesuai dengan alamat yang Anda berikan. Jika Anda sudah melakukan proses pemesanan dan pembayaran barang yang sudah di beli tidak dapat ditukar atau dikembalikan." (Goods will be shipped according to the address you provide. If you have already completed the ordering and payment process for goods that have been bought, they cannot be exchanged or returned.) There are also two footnotes: "*) Apabila tidak terdapat nama kota tujuan Anda, pilih Lainnya." and "**) Ongkos kirim dihitung berdasarkan kota tujuan." At the bottom of the form is a "Proses" button.

On the right is a summary box titled "KERANJANG ANDA SAAT INI" (Your Cart Now). It shows "Keranjang Belanja (1)" (Shopping Cart (1)). Under the heading "KATEGORI" (Category), there is a list: "Bantal (1)", "Sepatu (2)", and "Tas (0)". Below this is the heading "LAYANAN KONSUMEN" (Customer Service), which includes the text "(08:00-21:00 WIB Senin-Jumat)", a small profile icon, the text "SMS & Telep:", and the phone number "0857-6062-1619".

Gambar 4.4 Form Input Data Konsumen

4.1.5 Selesai Belanja (*Check Out*)

Halaman ini akan muncul ketika konsumen telah mengisi form data pembeli dan mengklik tombol “proses” untuk menyelesaikan proses belanja. Saat konsumen telah selesai belanja, maka halaman ini menampilkan data konsumen, nomor order, produk yang dibeli dan jumlah yang harus dibayar termasuk ongkos kirim. Kemudian konsumen diminta untuk segera melakukan pembayaran agar barang yang dipesan dapat dikirim langsung kepada konsumen.

23 Oktober 2019, 17:43:43 Pencarian...

» **Proses Transaksi Selesai**

Data pemesan beserta orderannya adalah sebagai berikut:

Nama : duma
 Alamat Lengkap : Jakarta
 Telpn : 08984798663
 E-mail : dewimaduma20@gmail.com

Nomor Order: 50

No	Nama Produk	Jumlah	Harga	Sub Total
1	sepatu karet donghlon	1	Rp. 38.000	Rp. 38.000
Total : Rp.				38.000
Ongkos Kirim : Rp.				13.000
Grand Total : Rp.				51.000

Pembayaran dapat ditransfer ke nomor rekening dibawah ini.


mandiri
 105-00-0572925-0
 a/n Dewi Maduma Hrp

Terimakasih atas kepercayaan anda berbelanja melalui D'Finl Store! Data pesanan Anda telah Berhasil kami terima.

Setelah Anda selesai berbelanja, segeralah mengkonfirmasi pesanan Anda melalui SMS atau Telpn ke Customer Service kami. Mohon untuk TIDAK MENTRANSFER dana apapun sebelum menerima konfirmasi dari kami.

Apabila Anda tidak melakukan pembayaran dalam 3 hari, maka data order Anda akan terhapus (transaksi batal)

Gambar 4.5 Halaman Selesai Belanja

4.1.6 Profil

Halaman ini menampilkan profil toko D'fini yang menjelaskan secara singkat mengenai toko D'fini tersebut.

» Profil



D'Fini Store merupakan toko online yang menawarkan berbagai jenis produk khususnya sepatu, sandal dan tas. Seluruh produk yang kami tawarkan merupakan produk - produk buatan lokal dan kami tawarkan kepada Anda dengan harga murah tapi bukan murahan dan dengan kualitas terbaik yang pasti nyaman untuk Anda gunakan sehari - hari. Kami juga akan memberikan informasi dan pelayanan yang terbaik bagi Anda.

Demi mempertahankan harga jual yang tetap kompetitif, sangat sukar bagi pihak kami untuk selalu menyediakan (ready stock) setiap produk yang kami tampilkan di sinarcomputer.com. Kami akan senang hati mengkonfirmasi kembali jika ada beberapa produk yang perlu dipesan serta lamanya waktu pemesanan. Kami percaya dengan cara inilah, kami tetap bisa menjaga harga jual yang terbaik bagi pelanggan kami.

Terima Kasih Atas Kunjungan Anda dan
SELAMAT BERBELANJA!

KERANJANG ANDA SAAT INI

KATEGORI

- aksesoris wanita (1)
- pakaian (0)
- Sandal (1)
- Sepatu (2)
- Tas (4)

LAYANAH KONSUMEN

(08.00-21.00 WIB Senin-Jumat)


SMS & Telp.
0857-6062-1619

PENGUNJUNG

0 0 2 7 8 6

 Pengunjung hari ini : 1

Gambar 4.6 Halaman Profil D'Fini

4.1.7 Produk

Halaman produk yang dimaksud disini adalah halaman yang menampilkan seluruh produk – produk yang ada pada website toko D'Fini

sehingga konsumen dapat mengetahui apa saja produk yang disediakan dan ditawarkan oleh toko D'Fini.

The screenshot displays a grid of eight product listings, each with a product image, title, price, and a 'Beli' button. The products are:

- Tas Maruko chan polcadot**: Rp. 38.000
- sepatu karet donghiun**: Rp. 38.000
- Tas selempangan wanita hitam**: Rp. 45.000
- Tas Ransel Merah**: Rp. 95.000
- Tas Undangan Cantik**: Rp. 65.000
- Sandal rantai tali merah maroon**: Rp. 55.000
- flat shoes sepatu jelly**: Rp. 38.000
- Aksesoris Wanita**: Rp. 15.000

The right-hand sidebar contains several sections:

- KATEGORI**: A list of categories including 'aksesoris wanita (1)', 'pakaian (0)', 'Sandal (1)', 'Sepatu (2)', and 'Tas (4)'.
- LAYANAN KONSUMEN**: A service box showing the time '10:00-21:00 WIB Senin-Jumat', a contact icon for 'SMS & Telp.', and the phone number '0857-6062-1619'.
- PENGUNJUNG**: A box displaying a visitor counter '002787' and statistics: 'Pengunjung hari ini : 1', 'Total pengunjung : 2787', and 'Pengunjung Online : 1'.
- POLLING**: A poll titled 'Pilih Browser Favorit Anda?' with radio button options for Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, and Opera, and a 'vote' button.

Gambar 4.7 Halaman Semua Produk

4.1.8 Layanan

Halaman layanan berfungsi sebagai petunjuk dalam menggunakan website dan membahas mengenai tata cara pembelian dan pembayaran serta info rekening dan alamat toko.

[» Informasi Layanan Lainnya](#)

Cara pembelian

Beli pada produk yang ingin Anda pesan.

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

Cara Pembayaran

1. Transfer Rekening
Anda harus membayar dengan cara transfer total pembayaran Anda ke bank yang telah kami sediakan sebelum batas waktu / tanggal yang ditetapkan (Max 3 hari setelah konfirmasi). Pembayaran dapat dilakukan dengan cara via ATM, Internet Banking, Mobile Banking/Sms Banking.
2. Setoran Tunai Melalui Bank
Anda harus membayar dengan cara melakukan setoran tunai total pembayaran anda secara langsung ke rekening bank yang telah disediakan sebelum batas waktu/tanggal yang ditetapkan yang telah diberitahukan sebelumnya melalui email/sms.

Penting / Yang Harus Dipemastikan !!
-Jika Anda belum membayar lunas Pesanan Anda maka Pesanan Anda belum tidak akan dikirim. -Jika Anda masih belum membayar setelah lewat batas waktu/tanggal yang ditetapkan (3 Hari Setelah Pemesanan) maka Pesanan Anda akan dianggap batal/hangus.

Info Rekening

mandiri
105-00-0572925-0
a/n Dewi Maduma Hrp

Hubungi Kami

KERANJANG ANDA SAAT INI

KATEGORI

- aksesoris wanita (1)
- pakaian (0)
- Sandal (1)
- Sepatu (2)
- Tas (4)

LAYANAN KONSUMEN

(08 00-21 00 WIB Senin-Jumat)

0857-6062-1619

PENGUNJUNG

0 0 2 7 8 8

- Pengunjung hari ini : 1
- Total pengunjung : 2788
- Pengunjung Online : 1

POLLING

Pilih Browser Favorit Anda?

- Internet Explorer
- Mozilla Firefox
- Google Chrome
- Opera

[Lihat Hasil Polling](#)

Gambar 4.8 Halaman Layanan Website D'Fini

4.1.9 Hubungi Kami

Halaman ini digunakan jika konsumen ingin melakukan kontak dengan admin melalui email secara online, maka pada halaman ini telah disediakan sebuah form yang akan membantu konsumen untuk mengirim email kepada admin dan akan disimpan ke database.

» Hubungi Kami

Hubungi kami secara online dengan mengisi form dibawah ini:

Nama :	<input type="text"/>
Email :	<input type="text"/>
Subjek :	<input type="text"/>
Pesan :	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Kirim"/>

Gambar 4.9 Form Hubungi Kami

4.1.10 Login Admin

Halaman login admin digunakan untuk masuk kedalam website administrator yang berfungsi sebagai pengelola informasi pada website D'Fini.

Login

	Username :	<input type="text"/>
	Password :	<input type="text"/>
		<input type="button" value="Login"/>

Gambar 4.10 Halaman Login Admin

4.1.11 Halaman Administrator

Halaman Administrator atau bisa juga disebut Halaman CMS (*Content Management System*) ini digunakan untuk mengelolah seluruh isi dan informasi pada website utama yaitu website D'Fini. Segala aktivitas seperti menginput produk, kategori maupun orderan atau pemesanan dapat dilihat pada halaman admin ini dan data – data tersebut akan langsung disimpan kedalam database.



Gambar 4.11 Halaman Administrator

4.1.12 Ganti Password

Pada halaman admin, seorang admin dapat merubah password jika sewaktu saat diperlukan untuk menjaga privasi atau keamanan bagian CMS.



The image shows a screenshot of the 'Ganti Password' (Change Password) page in the CMS D'FINI STORE - ADMINISTRATOR. The page has a blue header with the logo and title. Below the header is a navigation menu with links: Home, Ganti Password, Manajemen Modul, Kategori, Produk, Order, Ongkos Kirim, Profil, Logout. The main content area is white and contains the title 'Ganti Password' and a form with three input fields: 'Masukkan Password Lama', 'Masukkan Password Baru', and 'Masukkan Lagi Password Baru'. Below the form are two buttons: 'Proses' and 'Batal'. The footer is blue and contains the copyright notice: 'Copyright © 2019 by Dewi Maduma Hip. All rights reserved.'

Gambar 4.12 Ganti Password Halaman Admin

4.1.13 Manajemen Modul

Manajemen modul ini digunakan untuk membentuk sebuah link penyusun pada website admin misalnya bagian atau menu apa saja yang akan diaktifkan pada halaman admin. Jika Admin ingin menambahkan modul baru kedalam website, maka cukup dengan mengklik tombol “tambah modul” maka akan muncul form tambah modul baru seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.13 Manajemen Modul

Tambah Modul

Nama Modul	:	<input type="text"/>
Link	:	<input type="text"/>
Aktif	:	<input checked="" type="radio"/> Y <input type="radio"/> N
		<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 4.14 Tambah Modul

4.1.15 Kategori

Kategori digunakan untuk menginput kategori produk sehingga produk dapat dibagi sesuai dengan kategori masing – masing produk.

Kategori

[Tambah Kategori](#)

NO	NAMA KATEGORI	AKSI
1	Tas	Edit Hapus
2	Sendal	Edit Hapus
3	Sepatu	Edit Hapus

Gambar 4.15 Kategori

Tambah Kategori

Nama Kategori :

Gambar 4.16 Tambah Kategori

4.1.16 Input Produk Halaman Admin

Pada halaman Admin, data produk akan ditampilkan secara keseluruhan. Hal ini dapat membantu Admin melihat produk apa saja yang telah diinput ke dalam database. Jika ada produk baru yang belum dimasukkan ke database, maka Admin dapat menginput produk tersebut dengan cara mengklik tombol “Tambah Produk” dan data akan disimpan pada database.

Produk

[Tambah Produk](#)

NO	NAMA PRODUK	HARGA	STOK	TGL. MASUK	AKSI
1	Pansus Clara Mode	38.000	6	23 Desember 2012	Edit Hapus
2	Sandal Stephanie	55.000	7	23 Desember 2012	Edit Hapus
3	Pansus Beautiful	32.000	7	23 Desember 2012	Edit Hapus
4	Louis V	65.000	5	23 Desember 2012	Edit Hapus
5	Tas Maruko chan polcadot	45.000	11	23 Desember 2012	Edit Hapus
6	Tas polly polcadot	45.000	10	23 Desember 2012	Edit Hapus

Hal: 1 |

Gambar 4.17 Daftar Produk Pada Halaman Admin

Tambah Produk

Nama Produk:

Kategori:

Harga:

Stok:

Deskripsi:

Font Size: Font Family:

Font Format:

Harga jual dan stok dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan sebelumnya.

Gambar:

Tipe gambar harus JPG/JPEG dan ukuran lebar maks: 400 px

Gambar 4.18 Tambah Produk Pada Halaman Admin

4.1.17 Ongkos Kirim

Ongkos kirim dikenakan pada tiap konsumen karena pengiriman barang dilakukan oleh jasa kurir untuk mengantarkan barang agar sampai ke tangan konsumen yang berada di luar wilayah. Ongkos kirim ini dapat diperbaharui sewaktu – waktu jika ada perubahan harga yang terjadi.

Ongkos Kirim

Tambah Ongkos Kirim

NO	NAMA KOTA	ONGKOS KIRIM	AKSI
1	Surabaya	13.000	Edit Hapus
2	Palembang	23.000	Edit Hapus
3	Lainnya	10.000	Edit Hapus
4	Samarinda	19.500	Edit Hapus
5	Balikpapan	18.500	Edit Hapus
6	Banjarmasin	17.500	Edit Hapus
7	Aceh	25.000	Edit Hapus
8	Medan	20.000	Edit Hapus
9	Semarang	10.000	Edit Hapus
10	Bandung	13.500	Edit Hapus
11	Jakarta	13.000	Edit Hapus

Gambar 4.19 Ongkos kirim

Tambah Ongkos Kirim

Nama Kota	:	<input type="text"/>
Ongkos Kirim	:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>		

Gambar 4.20 TambahOngkos kirim

4.1.20 Spesifikasi Perangkat Keras dan Lunak

Berikut adalah spesifikasi perangkat keras dan lunak yang digunakan dalam merancang website toko D'Fini, yaitu :

- a. Laptop : Windows 7 Professional, processor Intel® Atom™ CPU N570 @ 1.66GHz
- b. Microsoft Office 2007
- c. Adobe Photoshop CS5
- d. Adobe Dreamweaver CS5
- e. Mozilla Firefox
- f. Xampps

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan aplikasi *E-commerce* yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat membantu konsumen untuk mengetahui produk – produk terbaru dari toko D’Fini.
2. Aplikasi *E-commerce* ini membantu konsumen yang ada diluar wilayah dapat berbelanja dengan bebas tanpa perlu memikirkan jarak dan tempat yang jauh dari lokasi penjualan sehingga tetap bisa belanja melalui website
3. Dengan adanya CMS (*Content Management System*) dapat mempermudah Admin untuk mengelola website dengan informasi-informasi terbaru tanpa harus mengedit atau merubah *Source Code* yang telah dibuat.

5.2 Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan adalah :

1. Fasilitas pembayaran masih terbatas dan manual, dimana kustomer diharuskan melakukan pembayaran melalui ATM dan mentransfer sesuai harga produk yang dibeli.
2. Dalam pengerjaan dan perancangan website ini banyak dilakukan pada localhost sehingga dibutuhkan aplikasi pendukung seperti xampp untuk menjalankan aplikasi web ini dengan baik.

3. Layanan konsumen masih dilakukan dengan manual yaitu via telepon dan email, sehingga jika konsumen ada keluhan tidak bisa dilakukan secara online kecuali melakukan percakapan via *chatting*.
4. Setelah konsumen selesai belanja, konsumen diharapkan SMS atau Telepon ke pihak toko untuk mengkonfirmasi pesanan dan untuk itu diharapkan kerja samanya terhadap konsumen dan pihak toko. Sebaiknya tidak diperlukan lagi konfirmasi melalui SMS atau Telepon.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. (2018). Pembangunan Model Electronic Government Pemerintahan Desa Menuju Smart Desa. *Jurnal Teknik dan Informatika*, 5(1), 1-5.
- Batubara, S., Wahyuni, S., & Hariyanto, E. (2018, September). Penerapan Metode Certainty Factor Pada Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Dalam. In Seminar Nasional Royal (SENAR) (Vol. 1, No. 1, pp. 81-86).
- Hakim, Lukmanul, (2016) *Trik Rahasia Master PHP Terbongkar Lagi*, Yogyakarta : Penerbit Lokomedia.
- Hariyanto, E., & Rahim, R. (2016). Arnold's cat map algorithm in digital image encryption. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 5(10), 1363-1365.
- Hartanto, S. (2017). Implementasi fuzzy rule based system untuk klasifikasi buah mangga. *TECHSI-Jurnal Teknik Informatika*, 9(2), 103-122.
- Harumy, T. H. F., & Sulistianingsih, I. (2016). Sistem penunjang keputusan penentuan jabatan manager menggunakan metode mfep pada cv. Sapo durin. In Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia (pp. 6-7).
- Havena, M., & Marlina, L. (2018). The Technology of Corn Processing as an Effort to Increase The Income of Kelambir V Village. *Journal of Saintech Transfer*, 1(1), 27-32.
- Jayan, 2015, *CSS untuk Orang Awam*, Palembang : Penerbit Maxikom.
- Khairul, K., Haryati, S., & Yusman, Y. (2018). Aplikasi Kamus Bahasa Jawa Indonesia dengan Algoritma Raita Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 11(1), 1-6.
- Kurnia, D. (2017). Analisis QoS Pada Pembagian Bandwidth Dengan Metode Layer 7 Protocol, PCQ, HTB Dan Hotspot Di SMK Swasta Al-Washliyah Pasar Senen. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 2(2), 102-111.
- Mariance, U. C. (2018). Analisa dan Perancangan Media Promosi dan Pemasaran Berbasis Web Menggunakan Work System Framework (Studi Kasus di Toko Mandiri Prabot Kota Medan). *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 6(1).

- Marlina, L., Muslim, M., Siahaan, A. U., & Utama, P. (2016). Data Mining Classification Comparison (Naïve Bayes and C4. 5 Algorithms). *Int. J. Eng. Trends Technol*, 38(7), 380-383.
- Marlina, L., Putera, A., Siahaan, U., Kurniawan, H., & Sulistianingsih, I. (2017). Data Compression Using Elias Delta Code. *Int. J. Recent Trends Eng. Res*, 3(8), 210-217.
- Noerlina, (2010), *Perancangan Sistem Informasi Berbasis Object Oriented Studi Kasus*, Jakarta : Penerbit Mitra Wacana Media.
- Nugroho, Aryo, MCTS, *Mengimplementasikan SQL Server 2010*, Semarang : Penerbit Elex Media Komputindo.
- Putri, R. E., & Siahaan, A. (2017). Examination of document similarity using Rabin-Karp algorithm. *International Journal of Recent Trends in Engineering & Research*, 3(8), 196-201.
- Rahim, R., Aryza, S., Wibowo, P., Harahap, A. K. Z., Suleman, A. R., Sihombing, E. E., ... & Agustina, I. (2018). Prototype file transfer protocol application for LAN and Wi-Fi communication. *Int. J. Eng. Technol.*, 7(2.13), 345-347.
- Roviuddin, (2014), *Web Programming*, Edisi Pertama, Jakarta : Penerbit Mitra Wacana Media.
- Ruwaida, D., & Kurnia, D. (2018). Rancang Bangun File Transfer Protocol (FTP) dengan Pengamanan Open SSL pada Jaringan VPN Mikrotik di SMK Dwiwarna. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 3(1), 45-49.
- Saputra Agus, Agustine Feni, 2015, *Membangun Sistem Aplikasi E-Commerce dan SMS*, Jakarta : Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Wiswakarma, Komang, (2012), *Membuat Catalog Online dengan PHP dan CSS*, Cetakan Pertama, Gianyar, Bali : Penerbit Lokomedia.