

E-COMMERCE HOME SHOPPING

PADA PT. DUNIA DIGITAL

JAKARTA



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu (SI)

TITA LINDIAWATI

11135163

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri

Jakarta

2016

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim,..

Yang Utama Dari Segalanya...

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi

Bapak dan Mama Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Bapak dan Mama yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Bapak dan Mama bangga dan bahagia karna kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Bapak dan Mama yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik,

Terima Kasih Paa.. Maa... Terima Kasih

Teman-Temanku..

Terima kasih atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, dan semangat yang kamu berikan selama aku kuliah, aku tak akan melupakan semua yang telah kamu berikan selama ini.

Dosen Pembimbing Skripsi ku...

Ibu Imron, M. Kom. selaku dosen pembimbing Skripsi saya, terima kasih banyak...bu..sudah membantu saya selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari ibu.

Terima kasih kepada seluruh Dosen Pengajar Nusa Mandiri dan Bina Sarana Informatika. Terima kasih banyak untuk semua ilmu, pendidikan dan pengalaman yg sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami...

Akhir kata,

Diriku tiada apa-apa tanpa mereka

Dan sujud syukurku padamu Ya Rabb

Alhamdullillahirabbil'alamiin...

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tita Lindiawati
NIM : 11135163
Perguruan Tinggi : STMIK Nusa Mandiri Jakarta
Alamat Kampus : Jl. Kamal Raya No. 18, Cengkareng Jakarta Barat
Alamat Rumah : Kp Gaga RT 003 RW 009 Semanan Kalideres Jakarta Barat

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul "**E-Commerce Home Shopping Pada PT. Dunia Digital Jakarta**", adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberi keterangan palsu atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Selokah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 3 Februari 2017

Yang menyatakan



TITA LINDIAWATI

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKEDEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Tita Lindiawati
NIM : 11135163
Perguruan Tinggi : STMIK Nusa Mandiri Jakarta
Alamat Kampus : Jl. Kamal Raya No. 18, Cengkareng Jakarta Barat
Alamat Rumah : Kp Gaga RT 003 RW 009 Semanan Kalideres Jakarta Barat

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti Free-Right*) atas karya ilmiah yang berjudul: **"E-Commerce Home Shopping Pada PT. Dunia Digital Jakarta"**, berserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 3 Februari 2017

Yang menyatakan,




TITA LINDIAWATI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : TITA LINDIAWATI
NIM : 11135163
Program Studi : SISTEM INFORMASI
Jenjang : STRATA-1
Judul Skripsi : E-Commerce Home Shopping Pada PT. Dunia Digital
Jakarta

Telah dipertahankan pada periode 2016-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh SARJANA KOMPUTER (S.Kom) pada Program STRATA-1 Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri.

Jakarta, 17 Februari 2017

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Imron, M.Kom



Handwritten signature of Imron, M.Kom, dated 08/02/17.

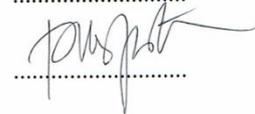
DEWAN PENGUJI

Penguji I : -. Evicienna, M.Kom



Handwritten signature of -. Evicienna, M.Kom.

Penguji II : Anggi Puspita Sari, ST, M.Kom



Handwritten signature of Anggi Puspita Sari, ST, M.Kom.

PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul “E-Commerce Home Shopping Pada PT. Dunia Digital” adalah karya tulis asli Tita Lindiawati dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizing penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : Tita Lindiawati
Alamat : Kp Gaga RT003 RW009 Semana Kalideres Jakarta Barat
No. Telp : 0838-0883-4865
Email : titaasharma2801@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Dimana skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut. "E-Commerce Home Shopping Pada PT Dunia Digital Jakarta".

Tujuan penulisan skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) STMIK Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen) dan dari beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ketua STMIK Nusa Mandiri.
2. Ketua Program Studi STMIK Nusa Mandiri.
3. Ibu Imron, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi.
4. Ibu Mellisa selaku Manager Operasional PT. Dunia Digital yang telah memberikan izin untuk melakukan riset beserta staff/karyawan.
5. **Kedua Orang Tua kami yang telah mencurahkan perhatian dan kasih sayang, dorongan semangat moril maupun material serta doanya.**
6. **Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.7AC.25**

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 3 Februari 2017

Penulis

TITA LINDIAWATI

ABSTRAKSI

TitaLindiawati (11130185), E-Commerce Home Shopping Pada PT Dunia Digital Jakarta

PT. Dunia Digital saat ini kondisi penjualannya masih bersifat konvensional (offline) pemasaran yang dilakukan hanya dengan penyebaran brosur di beberapa daerah saja. Namun usaha tersebut dinilai masih kurang untuk mempublikasikan produk-produknya ke masyarakat luas dan belum bias menjual lebih banyak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, PT. Dunia Digital ingin mencoba memanfaatkan *moment* penggunaan *Internet* dengan tujuan agar bisa lebih mempublikasikan secara luas produk-produknya sehingga dapat memudahkan dalam mempromosikan, memasarkan dan memperjualbelikan produk-produknya yaitu dengan cara membuat suatu gambaran ataupun tulisan yang menarik, sehingga relatif dapat membantu meningkatkan penjualan dan para *customer*-pun juga merasa puas dengan pelayanan yang telah diberikan oleh PT. Dunia Digital.

Web yang dibuat oleh penulis semudah mungkin memberikan layanan atau cara untuk membeli dan membayar secara *online* kepada para *customer* yang dapat diakses di <http://duniadigital.web.id> sehingga *customer* bisa dengan mudah membeli dan membayar produk tanpa harus datang langsung ke PT. Dunia Digital. Penjualan secara *online* merupakan solusi yang terbaik dalam hal memperjualbelikan produk-produk yang dijual oleh PT. Dunia Digital. Sehingga waktu yang dihasilkan menjadi efektif dan efisien dalam penggunaannya. Oleh karena itu, PT. Dunia Digital menggunakan web dalam menjual produknya secara *online*.

Kata Kunci: Penjualan *Online*, Dunia Digital

ABSTRACT

TitaLindiawati (11135163), E-Commerce Home Shopping At PT. Dunia Digital

PT. Dunia Digital today still have constraints in terms of selling products to the general public because so far the sales made only advertise on cable TV sparse in some areas only. But these efforts is insufficient to publicize its products to the general public who do not have cable TV and have not been able to sell more, so there are still many people in Jakarta or outside of Jakarta did not know and buy products sold by PT. Dunia Digital.

To get around these problems, given the currently widespread use of the Internet (Interconnection Network) in the wider community, PT. World Digital wanted to try to exploit the moment the use of the Internet with the aim to be more widely publicize its products so as to facilitate in promoting, marketing and peddle copies of its products is by making a picture or writing interesting, so that relative to help increase sales and the customer-were also satisfied with the services given by PT. Digital World.

Web created by the author as easy as possible to provide services or how to buy and pay online to its customers that can be accessed from <http://duniadigital.web.id> so that the customer can easily buy and pay for products without having to come directly to the PT. Digital world. Selling online is the best solution in terms of memperjual traded products sold by Digital PT.Dunia. So that the resulting time to be effective and efficient in its use. Therefore, PT. Digital world use the web to sell their products online.

Keywords: Online Sales, Dunia Digital

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|----------------|
| LembarJudulSkripsi | i |
| Lembar Persembahan | ii |
| LembarPernyataanKeaslianSkripsi | iii |
| LembarPernyataanPersetujuanPublikasiKaryallmiah | iv |
| LembarPersetujuanandanPengesahanSkripsi..... | v |
| Lembar Panduan Penggunaan Hak Cipta | vi |
| | |
| Kata Pengantar..... | vii |
| Abstraksi..... | x |
| Daftar Isi..... | xi |
| DaftarSimbol | xiii |
| DaftarGambar | xvi |
| DaftarTabel | xvii |
| DaftarLampiran | xviii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1. LatarBelakang Masalah | 1 |
| 1.2. IdentifikasiMasalah | 3 |
| 1.3. PerumusanMasalah | 3 |
| 1.4. MaksudandanTujuan | 3 |
| 1.5. MetodePenelitian. | 4 |
| 1.5.1 TeknikPengumpulan Data..... | 4 |

| | |
|--------------------------------------|---|
| a. Observasi | 4 |
| b. Wawancara..... | 5 |
| c. StudiPustaka..... | 5 |
| 1.5.2. Metode Pengumpulan Data | 5 |
| a. AnalisaKebutuhan Software | 5 |
| b. Desain | 6 |
| c. Code Generation | 7 |
| d. Testing | 7 |
| e. Support | 7 |
| 1.6. RuangLingkup..... | 8 |

BAB IILANDASAN TEORI

| | |
|--|----|
| 2.1. TinjauanPustaka | 9 |
| A. Konsep Dasar SistemInformasi | 9 |
| B. <i>Ecommerce</i> | 10 |
| C. <i>PHPdanHTML</i> | 13 |
| D. <i>MySQL</i> sebagaiSistemManajemen Basis Data..... | 15 |
| E. <i>CSS(Casscading Style Sheets)</i> | 16 |
| F. <i>PHPMyAdmin</i> | 17 |
| G. <i>Internet danWorld Wide Web</i> | 17 |
| H. <i>Adobe Dreamweaver CS6.</i> | 21 |
| I. <i>Unifed Modeling Languge (UML)</i> | 22 |
| J. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> | 25 |
| 2.2. PenelitianTerkait | 26 |

BABIII ANALISA SISTEM BERJALAN

| | |
|---|----|
| 3.1. Tinjauan Institusi/Perusahaan | 28 |
| 3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan | 28 |
| 3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi | 29 |

| | |
|---|----|
| 3.2. Proses Bisnis Sistem..... | 31 |
| 3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan..... | 32 |

BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN

| | |
|--|----|
| 4.1. Analisa Kebutuhan Software | 35 |
| 4.2. Desain | 47 |
| 4.2.1. Data Base | 47 |
| 4.2.2. Software Architecture..... | 54 |
| 4.2.3. User Interface | 56 |
| 4.3. Code Generation..... | 66 |
| 4.4. Testing | 69 |
| 4.5. Support | 78 |
| 4.5.1. Publikasi Web..... | 78 |
| 4.5.2. Spesifikasi Hardware dan Software | 80 |

BAB V PENUTUP

| | |
|----------------------|----|
| 3.1. Kesimpulan..... | 82 |
| 3.2. Saran. | 83 |

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------------|
| LembarJudulSkripsi | i |
| Lembar Persembahan | ii |
| LembarPernyataanKeaslianSkripsi | iii |
| LembarPernyataanPersetujuanPublikasiKaryaIlmiah..... | iv |
| LembarPersetujuanandanPengesahanSkripsi | v |
| Lembar Panduan Penggunaan Hak Cipta | vi |
| | |
| Kata Pengantar | vii |
| Abstraksi | x |
| Daftar Isi | xi |
| DaftarSimbol..... | xiii |
| DaftarGambar | xvi |
| DaftarTabel | xvii |
| DaftarLampiran..... | xviii |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|----------------------------------|---|
| 1.1. LatarBelakang Masalah | 1 |
| 1.2. IdentifikasiMasalah | 3 |
| 1.3. PerumusanMasalah..... | 3 |
| 1.4. MaksuddanTujuan | 3 |
| 1.5. MetodePenelitian..... | 4 |

| | |
|--------------------------------------|---|
| 1.5.1 Teknik Pengumpulan Data | 4 |
| a. Observasi | 4 |
| b. Wawancara | 5 |
| c. Studi Pustaka | 5 |
| 1.5.2. Metode Pengumpulan Data | 5 |
| a. Analisa Kebutuhan Software | 5 |
| b. Desain | 6 |
| c. Code Generation | 7 |
| d. Testing | 7 |
| e. Support | 7 |
| 1.6. Ruang Lingkup | 8 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|---|----|
| 2.1. Tinjauan Pustaka | 9 |
| A. Konsep Dasar Sistem Informasi | 9 |
| B. <i>Ecommerce</i> | 10 |
| C. <i>PHP dan HTML</i> | 13 |
| D. <i>MySQL</i> sebagai Sistem Manajemen Basis Data | 15 |
| E. <i>CSS (Cascading Style Sheets)</i> | 16 |
| F. <i>PHP MyAdmin</i> | 17 |
| G. <i>Internet dan World Wide Web</i> | 17 |
| H. <i>Adobe Dreamweaver CS6</i> | 21 |
| I. <i>Unified Modeling Language (UML)</i> | 22 |

| | |
|---|----|
| J. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) | 25 |
| 2.2. PenelitianTerkait | 26 |

BABIII ANALISA SISTEM BERJALAN

| | |
|---|----|
| 3.1. Tinjauan Institusi/Perusahaan | 28 |
| 3.1.1. Sejarah Institusi/Perusahaan | 28 |
| 3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi | 29 |
| 3.2. Proses Bisnis Sistem | 31 |
| 3.3. SpesifikasiDokumenSistemBerjalan..... | 32 |

BABIV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN

| | |
|--|----|
| 4.1. Analisa Kebutuhan Software | 35 |
| 4.2. Desain | 47 |
| 4.2.1. Data Base | 47 |
| 4.2.2. Software Architecture | 54 |
| 4.2.3. User Interface | 56 |
| 4.3.Code Generation | 66 |
| 4.4.Testing..... | 69 |
| 4.5.Support..... | 78 |
| 4.5.1. Publikasi Web | 78 |
| 4.5.2. Spesifikasi Hardware dan Software | 80 |

BAB V PENUTUP

| | |
|----------------------|----|
| 3.1. Kesimpulan..... | 82 |
|----------------------|----|

| | |
|-----------------|----|
| 3.2. Saran..... | 83 |
|-----------------|----|

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

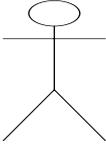
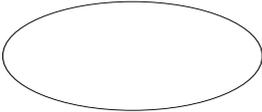
SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN

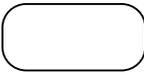
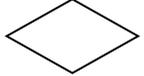
DAFTAR SIMBOL

A. Simbol UML

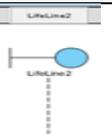
1. Use Case Diagram

| Simbol | Nama | Keterangan |
|---|-------------------|--|
|  | <i>Actor</i> | Menggambarkan pihak yang berhubungan dengan sistem baik itu merupakan pengguna atau sistem lainnya yang berada dari sistem yang sedang dibahas |
|  | <i>Use Case</i> | Menggambarkan suatu kegiatan (aktivitas) yang terjadi pada sistem |
|  | <i>System</i> | Sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai suatu kesatuan yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan |
|  | <i>Dependency</i> | Hubungan <i>semantik</i> antara dua benda atau things yang mana sebuah benda berubah mengakibatkan benda satunya akan berubah pula |

2. Activity Diagram

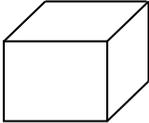
| Simbol | Nama | Keterangan |
|---|--------------------------|--|
|  | <i>Start Point</i> | Menyatakanawaldariaktifitas |
|  | <i>End Point</i> | Menyatakanakhirdariaktifitas |
|  | <i>State</i> | Menggambarkanaktifitas yang terjadi |
|  | <i>State Conditions</i> | Simbol yang menerangkankondisi proses yang sedangberlangsung |
|  | <i>State Transitions</i> | Simbol yang menggambarkanperubahandari sate 1 ke state lainnya |

3. Sequence Diagram

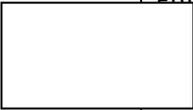
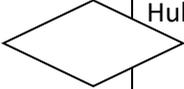
| Simbol | Nama | Keterangan |
|---|-------------------|---|
|  | Actor Lifeline | Actor merepresentasikanentitas yang berada di luar system. Merekabisaberupamanusia, perangkatkerasatau system lain |
|  | General Lifeline | Merepresentasikanentitastunggaldalam sequence diagram, digambarkandengankotak. Entitasinimemilikinama, stereotype atauberupa instance (menggunakaninstance:class) |
|  | Boundary Lifeline | Boundary biasanyaberupatepidari system, seperti user interface, atausuatualat yang berinteraksidengan system lain. |

| | | |
|---|------------------|---|
|  | Control Lifeline | Control element mengatur alir dan informasi untuk sebuah scenario. Perilaku dan perilaku bisnis umum nyadiatur oleh objek ini |
|  | Entity Lifeline | Entity biasanya elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi. Ini dapat berupa beans atau model object |

4. Deployment Diagram

| Simbol | Nama | Keterangan |
|---|-------------|--|
|  | Node | Menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. |
|  | Association | Digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengidentifikasi jalur komunikasi antara komponen-komponen hardware. |

B. Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)

| Simbol | Nama | Keterangan |
|---|----------------------|---|
|  | Entitas | Jenis entitas dapat berupa suatu elemen lingkungan, subberdaya atau transaksi yang <i>field-field</i> nya dipergunakan dalam aplikasi program |
|  | Hubungan atau Relasi | Menunjukkan relasi antara satu entitas dengan entitas lainnya |
|  | Atribut | Karakteristik dari sebuah entitas |
|  | Garis Relasi | Menunjukkan hubungan (keterkaitan) antara entitas |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|----------------|
| Gambar III.1. Struktur Organisasi PT. Dunia Digital..... | 29 |
| Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i> Proses Bisnis..... | 32 |
| Gambar IV.1. <i>Use Case Diagram</i> Halaman Pengunjung | 37 |
| Gambar IV.2. <i>Use Case</i> Belanja <i>Online</i> Halaman Member | 38 |
| Gambar IV.3. <i>Use Case Diagram</i> halaman Admin | 40 |
| Gambar IV.4. <i>Activity Diagram</i> Belanja <i>Online</i> Halaman Member | 38 |
| Gambar IV.5. <i>Activity Diagram</i> Admin Kelola Data Produk | 43 |
| Gambar IV.6. <i>Activity Diagram</i> Admin Kelola Data Member | 44 |
| Gambar IV.7. <i>Activity Diagram</i> Admin Kelola Data Order | 45 |
| Gambar IV.8. <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Penjualan | 46 |
| Gambar IV.9. <i>ERD</i> | 47 |
| Gambar IV.10. <i>LRS</i> | 48 |
| Gambar IV.11. <i>Component Diagram</i> Sistem Penjualan <i>Online</i> | 54 |
| Gambar IV.12. <i>Deployment Diagram</i> Sistem Penjualan <i>Online</i> | 55 |
| Gambar IV.13. Tampilan Index Beranda Pengunjung | 56 |
| Gambar IV.14. Tampilan Index Beranda Member | 57 |
| Gambar IV.15. Tampilan <i>Form</i> Data Member | 58 |
| Gambar IV.16. Tampilan <i>Login</i> Member | 58 |
| Gambar IV.17. Tampilan Keranjang Belanja | 59 |
| Gambar IV.18. Tampilan Struk Transaksi..... | 60 |
| Gambar IV.19. Tampilan Konfirmasi Pembayaran | 61 |
| Gambar IV.20. Tampilan <i>Login</i> Admin | 61 |
| Gambar IV.21. Tampilan Tambah Data Produk Admin..... | 62 |
| Gambar IV.22. Tampilan Data Member | 63 |
| Gambar IV.23. Tampilan Data Order | 63 |
| Gambar IV.24. Tampilan Data Detail Order | 64 |
| Gambar IV.25. Tampilan Kelola Data Laporan | 65 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|----------------|
| Tabel IV.1. Deskripsi <i>Use Case</i> Penjualan <i>Online</i> Halaman Pengunjung | 37 |
| Tabel IV.2. Deskripsi <i>Use Case</i> Penjualan <i>Online</i> Halaman Member | 39 |
| Tabel IV.3. Deskripsi <i>Use Case</i> Penjualan <i>Online</i> Halaman Admin... | 41 |
| Tabel IV.4. Tabel Member | 49 |
| Tabel IV.5. Tabel Produk | 50 |
| Tabel IV.6. Tabel <i>Orders</i> | 51 |
| Tabel IV.7. Tabel <i>Orders_detail</i> | 52 |
| Tabel IV.8. Tabel Kategori..... | 53 |
| Tabel IV.9. Tabel Kota..... | 53 |
| Tabel IV.10. Tabel Pengujian Black Box Testing Form Daftar Member | 69 |
| Tabel IV.11. Tabel Pengujian Black Box Testing Form <i>Login</i> | 71 |
| Tabel IV.12. Tabel Pengujian Black Box Testing Konfirmasi pembayaran | 72 |
| Tabel IV.13. Tabel Pengujian Black Box Testing <i>Login</i> Admin | 76 |
| Tabel IV.14. Tabel Pengujian Black Box Testing Tambah Data Produk | 77 |
| Tabel IV.15. Tabel Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> | 80 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|----------------|
| Lampiran Surat Keterangan PKL/RISET | 87 |
| Lampiran A.1. Data Barang | 88 |
| Lampiran A.2. Surat Pesanan..... | 89 |
| Lampiran A.3. Nota Penjualan..... | 90 |
| Lampiran A.4. Laporan Penjualan | 91 |
| Lampiran B.1. StrukPemesanan..... | 92 |
| Lampiran B.2. LaporanPenjualan | 93 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sistem informasi berbasis web atau lebih populernya disebut *e-commerce* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk memasarkan suatu barang maupun jasa kepada penjelajah dunia maya. Saat ini hampir semua perusahaan telah memiliki sistem informasi berbasis web sendiri. Ini tentu saja sangat memudahkan proses transaksi karena dapat diakses di seluruh dunia.

PT. Dunia Digital merupakan salah satu perusahaan dan distributor yang bergerak di bidang *Retail (Home Shopping)* yang menjual beraneka ragam produk kebutuhan sehari-hari yang beralamat di Jl. Daan Mogot Raya KM 12.8 Jakarta. Kondisi penjualan di PT. Dunia Digital masih menggunakan cara yang sederhana, yaitu melalui media pemasangan iklan di TV kabel, sehingga masih kurang efektif. Sistem penjualannya masih bersifat konvensional (*offline*) dimana pembeli yang ingin melakukan transaksi pembelian masih dilakukan secara *offline* seperti lewat telepon ataupun pembeli datang ke kantor. Dengan demikian pembeli membutuhkan biaya yang lebih besar dan waktu yang cukup lama untuk membeli ataupun sekedar ingin mengetahui tentang beberapa merk yang tersedia di PT. Dunia Digital, pembeli juga sulit mendapatkan informasi yang *up to date* tentang berbagai produk yang dijual, selain itu di PT. Dunia Digital terdapat kesalahan dalam pencatatan dan pembuatan laporan.

Menurut Rejeki, dkk (2011:150) menyimpulkan bahwa *E-Commerce* adalah kegiatan-kegiatan bisnis dengan tujuan mengambil keuntungan seperti penjualan, pembelian, pelayanan, informasi, dan perdagangan melalui perantara yaitu melalui suatu jaringan komputer, terutama internet. Dengan adanya *E-commerce* ini memudahkan *customer* untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan suatu sistem penjualan yang menggunakan *website* yang akan memudahkan pembeli untuk melakukan transaksi atau pun hanya sekedar untuk mengetahui produk-produk yang tersedia di PT. Dunia Digital.

Penggunaan Sistem Informasi Penjualan *On Line* pada PT. Dunia Digital diharapkan dapat menjadi media promosi yang tepat dan meningkatkan penjualan serta memperluas pemasaran PT. Dunia Digital. Selain itu dapat membantu konsumen untuk mengetahui ketersediaan produk yang ada tanpa harus mengunjungi atau menanyakan lewat telepon ke PT. Dunia Digital.

Pembuatan *website* merupakan salah satu cara perusahaan untuk membuat sistem informasi, yaitu untuk menginformasikan dan memasarkan barang-barangnya serta menghubungkan dengan para pelanggannya. Sehingga pelanggan dapat mengetahui informasi tentang barang-barangnya serta dapat memesan sebuah produk tanpa harus datang ke perusahaan secara langsung. Perusahaan juga dapat melakukan dan mengolah transaksi penjualan dengan cepat, efektif, dan efisien.

Berdasarkan latarbelakang diatas, maka penulis mengembangkan aplikasi web e-commerce untuk mempermudah pengguna dalam transaksi kapan dan dimana saja. Dari penelitian ini, penulis mengangkat judul **“E-Commerce Home Shopping Pada PT. Dunia Digital Jakarta”**.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Sistem penjualan produk yang saat ini berjalan dirasa kurang efektif karena hanya memanfaatkan media *offline* yang dirasakan kurang efektif.
2. Laporan stok barang yang masih manual kurang mendukung prosedur penjualan.

3. Lambatnya perkembangan perusahaan karena kurangnya promosi perusahaan kepada masyarakat sehingga tidak semua kalangan masyarakat mengenal perusahaan ini.

1.3. Perumusan Masalah

Dilihat dari identifikasi permasalahan yang terjadi di PT. Dunia Digital, maka ditemukan masalah – masalah sebagai berikut:

1. Diperlukan adanya media promosi secara *online* yang bisa lebih meningkatkan efektivitas dan penjualan.
2. Diperlukan sebuah sistem untuk mengontrol laporan stok yang mendukung penjualan dengan baik.
3. Diperlukan adanya sebuah media promosi online untuk memperkenalkan perusahaan ke masyarakat luas.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Skripsi ini adalah :

1. Menambah sistem pemasaran yang awalnya hanya melalui telepon menjadi berbasis web pada PT. Dunia Digital.
2. Memecahkan masalah yang sering di alami PT. Dunia Digital dalam hal meningkatkan penjualan produk.
3. Memberi kemudahan kepada masyarakat luas, khususnya para *customer* PT. Dunia Digital dalam memperoleh informasi dan bisa melihat produk-produknya secara langsung dan membelinya tanpa harus telepon atau datang ke perusahaan.
4. Meningkatkan kepuasan pelayanan *customer* PT. Dunia Digital.

Sedangkan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah salah satu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu untuk mendapatkan informasi yang benar-benar dimengerti atau dipahami. Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengambil data perusahaan berupa data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti. Sedangkan data sekunder adalah data yang digunakan dan diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya.

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah metode pendekatan kualitatif sebagai berikut :

A. Observasi

Observasi yang penulis lakukan meliputi pengamatan secara langsung, untuk pengumpulan data dan informasi. Dalam hal ini penulis melakukan observasi masalah dengan cara melakukan penelitian di bagian penjualan terhadap sistem pemesanan barang di PT. Dunia Digital, pemesanan yang masih manual hanya melalui telepon dengan mengisi nota pemesanan barang.

B. Wawancara

Untuk melengkapi data-data yang diperlukan, penulis melakukan wawancara dengan Ibu Nana sebagai Manager Operasional PT. Dunia Digital. Wawancara yang dilakukan untuk mencari data mengenai kekurangan sistem yang sedang berjalan serta kebutuhan-kebutuhan lain yang diperlukan yang belum tercukupi dari sistem yang telah ada sekarang.

C. Studi Pustaka

Metode *study* kepustakaan dilakukan untuk menunjang metode wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Pengumpulan informasi yang dibutuhkan dilakukan dengan mencari referensi-referensi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, referensi dapat diperoleh dari buku-buku atau internet serta *literature* ilmiah lain yang berkaitan dengan penelitian.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

A. Analisa Kebutuhan Sistem

Penulis menganalisa kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi penjualan berbasis *website*, diantaranya :

- a. Admin
 1. Menyediakan form untuk menambah, mengedit dan menghapus akses admin.
 2. Menyediakan form untuk menambah, mengedit dan menghapus produk.
 3. Menyediakan form untuk menambah, mengedit dan menghapus kategori dari produk.
 4. Memberikan laporan produk dan penjualan.
- b. Pengunjung
 1. Menyediakan form pendaftaran untuk pengunjung yang ingin menjadi member.
 2. Menyediakan layanan transaksi pembelian.
 3. Memberikan informasi tentang produk-produk.
 4. Memberikan informasi/profil dan cara menghubungi *website* ini.
- c. Member
 1. Menyediakan layanan konfirmasi pembayaran.
 2. Memberikan informasi promo diskon produk di *website* ini.
 3. Memberikan informasi pengiriman produk.

4. Menyediakan form pemesanan.

B. Desain

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan sistem informasi penjualan berbasis *website* meliputi desain sistem menggunakan UML (*Activity Diagram, Use Case, Component Diagram, Deployment Diagram*) desain *database* menggunakan ERD, manajemen *user*, modul-modul pada aplikasi, dan manajemen *database*

C. Code Generation

Penulis menggunakan pemograman *Macromedia Dreamweaver CS5* dan sebagai *database MySQL* dan *Xampp1.7.2* sebagai *webserver* dalam pembuatan sistem informasi penjualan berbasis *website*. Sistem yang dibangun tersebut termasuk kedalam pemograman terstruktur.

D. Testing

Pada tahapan ini program yang sudah jadi akan dilakukan pengetesan terlebih dahulu. Dalam hal ini dilakukan dengan menggunakan *Blackbox testing*, tipe testing yang memerlukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Pengetesan ini dilakukan pada proses *login*, proses input barang, pengolahan master barang dan proses pembuatan laporan dengan cara memasukkan data-data, untuk mengetahui apakah program tersebut sudah benar dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Jika program sudah selesai dengan yang diinginkan maka program dapat digunakan.

E. Support

Dalam mendukung aplikasi yang akan dikerjakan diperlukan perangkat keras (*hardware*), perangkat keras (*hardware*) yaitu peralatan dalam bentuk fisik yang menjalankan perangkat lunak (*software*) dan *hosting* yang berfungsi untuk menjalankan instruksi-instruksi yang diberikan dan mengeluarkannya dalam bentuk informasi.

1.6. Ruang Lingkup

Dalam pembahasan masalah, agar tidak keluar jauh dari pokok permasalahan yang akan dibicarakan, maka penulis hanya sebatas pada perancangan *website* pada PT. Dunia Digital dimulai dari menampilkan *Home, Tentang Kami, Produk, Cara Pembelian, Keranjang Belanja, Hubungi Kami, Konfirmasi Pembayaran, Login, Register* serta *Logout* untuk keluar.

Di ruang admin, dimulai dari menampilkan produk yaitu untuk menambah, menghapus dan meng-*edit* produk, member, dan laporan penjualan. Penulis menggunakan PHP (*Personal Home Page*) sebagai bahasa pemrogramannya dan MySQL sebagai *database*-nya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

A. Konsep Dasar Sistem Informasi

Stair (2010 : 10) mendefinisikan sistem informasi sebagai seperangkat elemen atau komponen yang saling terkait yang di kumpulkan (*input*), manipulasi (*process*), menyimpan, dan menyebarkan (*output*) data dan informasi dan memberikan reaksi korektif (*feedback*) untuk memenuhi tujuan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kombinasi seperangkat komponen yang terdiri dari orang, *hardware*, *software*, jaringan telekomunikasi dan data yang saling bekerja sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, pengendalian, analisis masalah dan visualisasi dalam organisasi.

Aktifitas dasar dari Sistem Informasi menurut Laudon (2010:46) adalah sebagai berikut :

1. *Input*

Melibatkan pengumpulan data mentah dari dalam organisasi atau dari lingkungan eksternal untuk pengolahan dalam suatu sistem informasi.

2. *Proses*

Melibatkan proses mengkonversi input mentah ke bentuk yang lebih bermakna.

3. *Output*

Mentransfer proses informasi kepada orang yang akan menggunakannya atau kepada aktivitas yang akan digunakan.

4. *Feedback*

Output yang di kembalikan ke anggota organisasi yang sesuai untuk kemudian membantu mengevaluasi atau mengoreksi tahap Input.

B. ECOMMERCE

Menurut Nugroho (2006:1) Electronic Commerce (e-commerce) merupakan konsep baru yang biasa digambarkan sebagai proses jual beli barang atau jasa pada World Wide Web Internet atau proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan informasi termasuk internet. Ecommerce merupakan kegiatan bisnis yang dijalankan secara elektronik melalui suatu jaringan internet atau kegiatan jual beli barang atau jasa melalui jalur komunikasi digital.

Menurut Irmawati (2011: 97) “E-Commerce adalah Eletronic Commerce didefinisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa, dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan computer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet.”

1. Fungsi Website E-commerce

Fungsi *Website E-commerce* bagi suatu perusahaan, yaitu:

- a. Meningkatkan pendapatan dengan menggunakan *online channel* yang biayanya lebih murah.
- b. Mengurangi keterlambatan dengan menggunakan transfer *electronic* ataupun pembayaran yang tepat waktu dan dapat langsung di cek.
- c. Mempercepat pelayanan ke pelanggan, dan pelayanan lebih responsif.
- d. Akses informasi menjadi lebih cepat.

2. Karakteristik E-commerce

Karakteristik *E-commerce* terdiri dari :

- a. Terjadinya transaksi antar dua belah pihak.
- b. Adanya pertukaran barang, jasa dan informasi.
- c. Internet merupakan medium utama dalam proses atau mekanisme perdagangan tersebut.

3. Komponen *E-commerce*

- a. *Electronic Data Interchange* (EDI), sebagai pertukaran data antar komputer antar berbagai organisasi.
- b. *Digital currency*, memungkinkan user untuk memindahkan dananya secara elektronik.
- c. *Electronic Catalogs*, merupakan antar muka grafis (GUI) yang umumnya berbentuk halaman www berisi informasi tentang penawaran produk dan jasa.

4. Jenis Situs *Web E-Commerce*

Menurut Quthni (2006:2) dalam *terminology E-commerce yang populer*, transaksi yang dilakukan didasarkan pada beberapa jenis yaitu:

1. B2B (Business to Business) yaitu situs web E-commerce yang melakukan kegiatan bisnis antar pelaku kegiatan bisnis. Adapun karakteristik dari jenis B2B (Business to Business) yaitu:
 - a. Pertukaran data (data exchange) berlangsung berulang-ulang dan secara berkala, misalnya setiap hari, dengan format data yang sudah disepakati bersama. Dengan kata

lain, servis yang digunakan sudah tertentu. Hal ini memudahkan pertukaran data untuk dua entiti yang menggunakan standar yang sama.

- b. Salah satu pelaku dapat melakukan inisiatif untuk mengirimkan data, tidak harus menunggu partnernya.
2. B2C (*Business to Customer*) yaitu situs web *E-commerce* yang melakukan kegiatan bisnis langsung dengan konsumen. Karakteristik B2C (*Business to Customer*) yaitu:
 - a. Terbuka untuk umum, dimana informasi disebar ke umum.
 - b. Servis yang diberikan bersifat umum (*generic*) dengan mekanisme yang dapat digunakan oleh khalayak ramai. Sebagai contoh, karena sistem Web sudah umum digunakan maka servis diberikan dengan menggunakan basis Web.
 - c. Servis diberikan berdasarkan permohonan (*on demand*). Konsumen melakukan inisiatif dan produser harus siap memberikan respon sesuai dengan permohonan.
 3. B2G (*Business to Government*) yaitu situs web *E-commerce* yang melakukan kegiatan bisnis dengan pemerintah.
 4. C2B (*Consumer to Business*) Dalam C2B konsumen memberitahukan kebutuhan atas suatu produk atau jasa tertentu, dan para pemasok bersaing untuk menyediakan produk atau jasa tersebut ke konsumen. Contohnya di priceline.com, dimana pelanggan menyebutkan produk dan harga yang diinginkan.
 5. C2C (*Customer to Customer*) yaitu situs web *E-commerce* yang melakukan kegiatan bisnis antar konsumen. Contoh C2C adalah iklan baris dan toko-toko buku *online* yang dimiliki oleh individu yang pada umumnya memanfaatkan layanan *blog* gratis seperti *blogspot*.
 6. *Mobile commerce (m-commerce)* yaitu transaksi dan aktivitas EC dilakukan dengan teknologi *wireless* (misal telepon selular)

7. *E-learning* yaitu penyampaian informasi secara *online* untuk tujuan pelatihan dan pendidikan.
8. *Exchange (e-exchange)* yaitu pasar elektronik untuk umum yang beranggotakan banyak pembeli dan penjual.

C. PHP dan HTML

Menurut Irawan (2009a:130) “PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman *web server interpreter*, digunakan oleh sebagian besar *web server* seluruh dunia, mampu menciptakan halaman web secara *on-the-fly*”

Pada server side *script* PHP akan membuat suatu aplikasi dapat diintegrasikan ke dalam HTML, sehingga suatu halaman web tidak lagi bersifat statis, namun menjadi bersifat dinamis. Sifat server-side berarti pengerjaan *script* dilakukan di server, baru hasilnya dikirim ke *browser*.

PHP dirancang untuk membentuk aplikasi web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan teknis. Misalnya, anda bisa menampilkan isi *database* ke halaman web. *Script* PHP dapat dijalankan tanpa melibatkan *webserver* maupun *browser*.

Kelahiran PHP bermula saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah *script* Perl yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat daftar riwayat hidupnya, yakni pada tahun 1994. *Script* ini selanjutnya dikemas menjadi *tool* yang disebut “*Personal Home Page*”. Pada tahun 1995, Rasmus menciptakan PHP/F1 *Versi 2*. Pada versi inilah pemrograman dapat menempelkan kode terstruktur di dalam *tag* HTML (*HyperText Markup Language*). HTML (*HyperText Markup Language*) adalah bahasa standar untuk membuat halaman-halaman web. HTML memungkinkan *text*, gambar, atau objek tertentu mempunyai *link* ke file lain.

Model kerja HTML diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh *browser*. Berdasarkan URL (*Uniform Resource Locator*) atau dikenal dengan sebutan alamat *internet*, *browser* mendapatkan alamat dari *webserver*, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh *webserver*. Selanjutnya, *webserver* akan mencari file yang diminta dan memberikan isinya ke *web browser* (atau yang bisa disebut *browser* saja). *Browser* yang mendapatkan isinya segera melakukan proses penerjemahan kode HTML dan menampilkan ke layar pemakai. Contoh *browser* yaitu *Internet Explorer* dan *Mozilla Firefox*.

Ketika berkas PHP yang diminta didapatkan oleh *webserver*, isinya segera dikirimkan ke mesin PHP dan mesin inilah yang memproses dan memberikan hasilnya (berupa kode HTML) ke *webserver*. Selanjutnya *webserver* menyampaikan ke klien.

Salah satu kelebihan dari PHP adalah mampu berkomunikasi dengan berbagai *database* yang terkenal misalnya *MySQL*, *Oracle*, *Microsoft Access* dan masih banyak lagi. Dengan demikian, menampilkan data yang bersifat dinamis, yang diambil dari *database*, merupakan hal yang mudah untuk diimplementasikan. Itulah sebabnya sering dikatakan bahwa PHP sangat cocok untuk membangun halaman-halaman *web dinamis*.

D. MySQL

Menurut Sibero (2011:11) “*Web server* adalah sebuah komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Secara bentuk fisik dan cara kerjanya, perangkat keras *web server* dengan PC dibedakan oleh kapasitas dan kapabilitasnya. Perangkat lunak dalam *web server* memiliki karakteristik dan teknologi yang digunakan untuk mengatur kerja sistemnya”.

Web server Apache sebenarnya merupakan hidup dilingkungan sistem operasi *linux*, begitu pula MySQL dan PHP. Semua *software* atau mesin ini sebenarnya terpisah, dalam arti instalasinya sendiri-sendiri. Belakangan ini untuk mempermudah pengguna, beberapa komunitas berupaya membuat suatu *software* dengan satu *bundle* yang isinya terdiri dari *Apache*, *MySQL* dan PHP yang instalasinya cukup sekali saja. Dilingkungan Linux, *software* tersebut biasa disebut LAMP (*Linux Apache MySQL PHP*) sedangkan di Windows diberi nama WAMP (*Windows Apache MySQL PHP*).

Menurut Sibero (2011:97) “MySQL adalah suatu RDBMS (*Relational Database Management System*) yaitu sistem aplikasi yang menjalankan fungsi pengolahan data”. MySQL sangat cepat, gratis, mudah dikonfigurasi, mudah dipelajari dan tersedia *Source codenya*. Itulah beberapa kelebihan utama dari MySQL dibanding RDBMS komersial yang ada. MySQL menggunakan SQL (*Structured Query Language*) yang merupakan standar global dalam manajemen database, kita juga harus menjalankan *software* pendukungnya seperti Xampp.

XAMPP merupakan salah satu paket *web server* yang umumnya digunakan oleh *web developer*. Fungsi XAMPP adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP server*, MySQL Database, dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam lisensi GNU (*General Public License*) dan gratis. Dengan menginstal XAMPP kita tidak perlu menginstal aplikasi *server* satu per satu, karena didalam XAMPP sudah terdapat:

- a. Apache 2.2.14 (Ipv6 enabled) + OpenSSL0.9.81
- b. MySQL 5.1.41 + PBXT engine
- c. PHP 5.3.1

- d. phpMyAdmin 3.2.4
- e. Perl5.10.1
- f. FileZilla FTP Server 0.9.33
- g. Mercury Mail Transport System 4.72

E. CSS(Cascading Style Sheets)

Pengertian CSS menurut Saputra (2012:27) "CSS merupakan bahasa pemrograman web yang didesain untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web lebih rapi, terstruktur, dan seragam".

Pembangunan *style* CSS pada format suatu halaman diletakkan terpisah dari tampilan halaman. Isi dari halaman kode HTML terletak didalam file HTML, sedangkan kode CSS dapat berupa tampilan kode yang berada dalam file lain atau dalam salah satu bagian dari kode HTML, dan biasanya diletakkan dibagian kepala atau *<head>*. *Style Sheets* merupakan *feature* yang sangat penting dalam membuat *Dynamic HTML*. *Style Sheets* mendeskripsikan bagaimana tampilan dokumen HTML dilayar. Akan tetapi pada prakteknya hanya *Cascading Style Sheet*(CSS) *technology* yang *support* pada hampir semua *web browser*. Karena CSS telah distandarkan oleh *World Wide Web Consortium*(W3C) untuk digunakan di *web browser*.

F. PHPMyAdmin

Menurut Sibero (2011e:376) "*PhpMyAdmin* adalah aplikasi *web* yang dibuat oleh *phpMyAdmin.net*. *phpMyAdmin* digunakan untuk administrasi *database* MySQL". Program ini digunakan untuk mengakses *database* MySQL. Perintah untuk membuat tabel dapat menggunakan *form* yang sudah tersedia pada *PhpMyAdmin* atau dapat langsung menuliskan

script pada menu SQL. *PhpMyAdmin* dijalankan dengan cara mengetik <http://localhost/phpmyadmin> pada web *browser*.

G. Internet dan World Wide Web

Menurut Irawan (2009c:185)“merupakan fasilitas antarmuka grafis di *internet* yang menampilkan berbagai macam informasi, file, atau bisa menjadi media untuk melakukan bisnis, hiburan, dan sebagainya.”

Internet juga dapat dimaksudkan sebagai suatu jaringan yang besar, terorganisasi yang menghubungkan antara universitas-universitas, instalasi-instalasi riset pemerintah, bisnis-bisnis serta organisasi-organisasi lainnya. Sehingga mereka dapat bertukar pesan serta berbagi informasi.

Sejarah *internet* dimulai pada tahun 1969 ketika Departemen Pertahanan Amerika U.S. *Defense Advanced Research Projects Agency*(DARPA) memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Program riset ini dikenal dengan nama ARPANET. Pada tahun 1970, Roy Tomlinson berhasil menyempurnakan program *e-mail* yang ia ciptakan setahun yang lalu untuk ARPANET.

Internet muncul karena adanya suatu rencana dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat (*US Department of Defense*) di akhir tahun 60-an. Berawal dari suatu proyek yang bernama ARPANet (*US Government's Advanced Research Project Agency Network* atau Jaringan Agem Proyek Riset Lanjutan dari Pemerintah Amerika Serikat). Dari jaringan jarak jauh yang dikembangkan ARPANet, sambungan telepon cepat bervolume tinggi telah bisa diandalkan sehingga kemudian jaringan ini diperluas hingga mampu menghubungkan 200 komputer di lembaga-lembaga riset maupun militer di AS. Beberapa Universitas di Amerika

Serikat kemudian mereka ikut bergabung dengan bagian riset dari ARPANet di pertengahan tahun 80-an sehingga terbentuklah *internet* yang mampu menghubungkan komputer ke seluruh dunia.

Internet telah menjadi fenomena paling berpengaruh baik bagi perkembangan teknologi maupun perkembangan disiplin ilmu lain seperti ekonomi, politik, sosial, budaya. Perkembangannya sangat berpengaruh langsung terhadap perkembangan situs *web* belum begitu populer karena layanannya yang masih terbatas. Saat ini situs *web* sudah demikian populer dan layanannya pun beragam, mulai dari situs berita, situs penyedia *e-mail* sampai situs pertemanan (*social networking*). Beberapa fasilitas yang disuguhkan *internet* seperti:

1. *E-mail*

E-mail (*Electronic Mail*) adalah surat elektronik yang digunakan untuk mengirim file berupa teks, grafik, suara, dan *file-file* data lainnya.

2. *Newsgroup*

Newsgroup adalah sarana bagi orang-orang untuk berbagi pengetahuan maupun ide-ide. Disini orang berkumpul dan berbagi kesenangan, kepentingan, maupun ilmu pengetahuan, dan untuk bertanya, memberikan pertolongan, berdebat maupun untuk memperkenalkan temuan baru.

3. *Transfer File* (FTP / *File Transfer Protocol*)

Untuk dapat mengirimkan dan mengambil data yang disimpan dalam bentuk *file*, digunakan aplikasi FTP antara pemakai dengan FTP *server*. Dengan FTP ini, dapat melakukan *transfer file* dari *server* ke internet (*upload*) pada suatu data dalam format data berbentuk *file* seperti misalnya data aplikasi, gambar, *database*, dan sebagainya.

4. *Gopherspace*

Dirancang untuk memudahkan pencarian informasi di Internet. *Gopher* merupakan paket program lengkap yang mengorganisasikan data dan memberikan akses kesana. Informasi yang luar biasa banyaknya di komputer komputer yang berhubungan seringkali disebut dengan *Gopherspace*

5. *World Wide Web (WWW)*

Agar salah satu sumber daya informasi yang luar biasa yang sangat populer digunakan pemakai jaringan *internet*. *World Wide Web* ini bekerja menggunakan teknologi yang dikenal sebagai *hypertext*, yang kemudian dikembangkan menjadi suatu protokol aplikasi yang disebut *Hyper Text Transfer Protokol (HTTP)* yang digunakan untuk mengakses suatu informasi yang disimpan pada situs *web*, dengan teknologi *hypertext* akan menggabungkan beberapa jenis representasi dan metode pengaksesan informasi dan menyajikan dalam bentuk informasi seperti teks, grafik, suara, animasi, *video*, dan sebagainya. Dan fasilitas ini menjadikan *web* sebagai aplikasi yang paling luwes untuk menjelajahi *internet*.

6. *Telnet*

Telnet akan membuat *user* dapat *login* ke komputer yang jauh dan menggunakannya.

Ada banyak cara yang digunakan dalam membuat sebuah *website*. Disini Penulis memaparkan langkah-langkah pembuatan sebuah *website*, yakni sebagai berikut:

- a. Merencanakan *website*
- b. Membuat struktur dasar
- c. Membuat *website*
- d. Menguji *website*
- e. Menerbitkan *website*
- f. Memperbaharui *website*

Namun perlu diketahui terlebih dahulu 3 bagian utama yang perlu dipahami sebelum membangun sebuah *website*, yaitu *Domain*, *Hosting*, dan *Software website*.

1. *Domain*

Domain adalah nama atau alamat dari sebuah *website*. Terdiri dari nama *domain* dan *extention*. Contoh: www.nusamandiri.ac.id, bisnisinternet.com, dan lain-lain.

2. *Hosting*

Hosting adalah tempat untuk meletakkan *file-file website* di sebuah *server* yang terhubung dengan jaringan *internet*. Agar *website* bisa ditampilkan maka *file-file website* perlu disimpan sebuah *server hosting*. Pada hal ini *hosting* harus dibeli.

3. *Software Website*

Untuk membangun sebuah *website* diperlukan *software* yang mendukung untuk pembuatan *web* itu sendiri. *Software-software* tersebut ada yang bersifat *open source* dan *software* berbayar.

H. Adobe Dreamweaver CS6

Menurut Sibero, (2011:384) Dreamwaver merupakan sebuah produk *Web Developer* yang dikembangkan oleh *AdobeSystem Inc*. Sebelumnya produk Dreamweaver dikembangkan oleh *Macromedia Inc*, yang kemudian sampai saat ini pengembangannya diteruskan oleh *Adobe System Inc*. Setelah diambil oleh *Adobe Systems Inc*, dreamweaver dikembangkan dan dirilis dengan kode nama *Creative Suit (CS)*. Ruang kerja atau *Workspace* adalah bagian keseluruhan tampilan Adobe dreamweaver yang terdiri dari *Welcome Screen*, *Menu*, *Insert bar*, *Document Window*, *CSS Panel*, *Application Panel*, *Tag Inspector Property Inspector*, *Result Panel*, dan *Files Panel*, masing-masing dari komponen tersebut memiliki fungsi dan aturan.

Adobe dreamweaver merupakan web editor yaitu program aplikasi yang berfungsi untuk mengetikkan perintah-perintah dokumen *web* baik *client side scripting* maupun *server side scripting*. Saat ini banyak tersedia *web editor* mulai dari yang paling sederhana hingga yang lebih *smart*. Mulai dari *web editor* yang berbayar hingga yang gratis.

I. UML(*Unified Modeling Language*)

Menurut Chonoles dalam Widodo dan Herlawati (2011:6) "Sebagai bahasa, seperti UML memiliki sintak dan semantik". Ketika kita membuat model menggunakan konsep UML, ada aturan-aturan yang harus diikuti. Bagaimana elemen pada model-model yang kita buat berhubungan satu dengan lainnya harus mengikuti standar yang ada.

UML tidak hanya merupakan sebuah bahasa pemrograman visual saja, namun juga dapat secara langsung dihubungkan ke berbagai bahasa pemrograman, seperti JAVA, C++, Visual Basic, atau bahkan dihubungkan secara langsung ke dalam sebuah object-object oriented database.

UML menyediakan sejumlah diagram untuk menggambarkan permasalahan maupun solusi dari permasalahan satu model yang dilakukan diagram tersebut terdapat dikelompokkan dalam dua klasifikasi menurut Chonoles dalam Widodo dan Herlawati(2011:6) yaitu :

1. Diagram Struktur

Diagram ini memvisualisasikan, memspesifikasikan, membangun dan mendokumentasikan aspek statik dari sistem yang termasuk dalam diagram ini antara lain *class diagram*, *object diagram*, *componen diagram* dan *deployment diagram*.

2. Diagram Perilaku

Diagram ini memvisualisasikan, memspesifikasikan, membangun dan mendokumentasikan aspek dinamis dari sistem yang termasuk dalam diagram ini antara lain *use case diagram*, *sequence diagram*, *collaboration diagram*, *statechart diagram* dan *activity diagram*.

Pemodelan sistem merupakan cara untuk memudahkan dalam melakukan perancangan lunak dimana tujuan dari pemodelan ini adalah untuk memahami perilaku sistem yang akan dirancng dengan lebih mendetail dan menggambarkan sistem secara lengkap dan sederhana sehingga dapat digunakan untuk menjelaskan jalannya sistem.

Menurut Chonoles dalam Widodo dan Herlawati (2011:6) berikut adalah penjelasan diagram sebagai alat bantu (*tool system*) yang digunakan dalam menganalisis perangkat lunak ini :

a. Diagram *Use Case*(*Use Case Diagram*)

Menurut Widodo dan Herlawati (2011:16) komponen pembentuk diagram *Use case* adalah:

1. Actor(*actor*), menggambarkan pihak-pihak yang bergerak dalam sistem.
2. *Use case*, aktivitasnya yang disiapkan oleh bisnis/system.
3. Hubungan(*link*, actor mana saja yang terlibat dalam *Use Case* ini.

Use Case mengekspresikan apa yang *user* harapkan terhadap sistem. Narasi *Use Case* menjelaskan secara detail bagaimana *user* berinteraksi dengan sistem saat mengakses *Use Case*. Skenario memecah penjelasan narasi untuk menyediakan penjelasan detail terhadap segala kemungkinan yang terjadi pada *Use Case*, apa yang terjadi dan pa respon sistem.

Menurut Widodo dan Herlawati (2011:6) Elemen *Use Case* terdiri dari :

1. Diagram *Use Case*, disertai dengan narasi dan skenario
2. Aktor(*actor*), mendefinisikan entitas diluar system yang memakai system
3. Asosiasi(*assosiations*), mengindikasikan actor mana yang berinteraksi dengan *Use Case* dalam suatu system.
4. <<*include*>> dan <<*extend*>>. Merupakan indicator yang menggambarkan jenis relasi dan interaksi antar *Use Case*.
5. Generalisasi (*generalization*), menggambarkan hubungan turunan antar *Use Case* atau antar actor.

b. Diagram Aktifitas(*Activity Diagram*)

Activity Diagram menunjukkan aktifitas system dalam bentuk kumpulan aksi-aksi. Ketika digunakan dalam pemodelan software, diagram aktifitas mempersentasikan pemanggilan suatu fungsi tertentu missal *Call*. Sedangkan bila digunakan dalam pemodelan bisnis, diagram ini menggambarkan aktifitas yang dipicu oleh kejadian-kejadian dilaur seperti pemesanan.

Menurut Widodo dan Herlawati (2011:143) “Diagram aktifitas lebih memfokuskan daripada eksekusi dan alur system dari pada bagaimana system itu dirakit”.

c. *Component Diagram*

Menurut Widodo dan Herlawati (2011:93) “Manfaat diagram komponen adalah bila ada salah satu komponen yang rusak atau tidak sesuai dengan tujuan system, kita tinggal mengganti komponen itu dengan komponen yang lain”.

d. *Deployment Diagram*

Element-element perangkat lunak seperti komponen, kelas, paket dan sebagainya dimanefistasikan menggunakan artifak serta dipatenkan ke perangkat keras yang akan menjalankannya dengan titik (*Nodes*).

Walaupun diagram komponen dan *Deployment* merupakan bagian dari spesifikasi *UML*, bagi sebagian besar perancang besar perancang merupakan hal baru. Terkadang dalam Implementasinya tidak mengikuti aturan yang ada, oleh karena itu kita diharuskan mengambil keputusan yang tepat, berlatih, berkonsentrasi terhadap keuntungan yang diperoleh dari system yang kita buat tanpa begitu saja mengikuti standar yang ada.

J. ERD(*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Utami (2012:18) “ERD adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model konseptual suatu basis data relasional. ERD juga merupakan gambaran yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lain dalam dunia nyata”. Menurut Utami (2012:18) komponen utama identifikasi untuk Entity Relationship Diagram (ERD) berupa :

1. Entitas (*Entity*)

Entitas merupakan suatu objek nyata yang mampu dibedakan dengan objek yang lain. Objek tersebut dapat berupa orang, benda ataupun hal yang lainnya. Entitas digambarkan sebagai bentuk persegi panjang dengan nama entitas terletak didalamnya. Jika nama entitas lebih dari satu suku kata, maka diberikan tanda garis bawah untuk menyambungkannya. Agar mudah menentukan suatu entitas maka bias dianalogikan bahwa entitas itu bias berupa :

a. Peran

Entitas berupa peran contohnya adalah pegawai, pemimpin dan lain-lain.

b. Kejadian

Entitas berupa kejadian contohnya adalah membuat laporan.

c. Abstrak

Entitas berupa abstrak contohnya adalah pekerjaan.

d. Fisik

Entitas berupa fisik contohnya adalah kantor, ruang kerja dan lain-lain.

2. **Atribut(*Attribute*)**

Atribut memberikan informasi yang lebih rinci tentang jenis entitas. Objek yang berkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan dalam basis data.

2.2. **Penelitian Terkait**

Hingga saat ini Sistem penjualannya masih bersifat konvensional (offline) dimana pembeli yang ingin melakukan transaksi pembelian masih harus datang langsung ke toko. Dengan demikian pembeli membutuhkan biaya yang lebih besar dan waktu yang cukup lama untuk membeli ataupun sekedar ingin mengetahui tentang beberapa merk yang tersedia di Toko Kreatif SUNCOM Pacitan, selain itu pembeli sulit mendapatkan informasi tentang berbagai produk yang dijual di toko Kreatif SUNCOM Pacitan. Hasanah(2013:40).

Dengan pemanfaatan dan penggunaan teknologi internet diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif tersebut. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi dan informasi kedalam perusahaannya. Salah satu jenis implementasi teknologi dalam hal meningkatkan persaingan bisnis dan penjualan produk-produk adalah dengan menggunakan *electronic commerce (e-commerce)* untuk memasarkan berbagai macam produk atau jasa, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Melihat kenyataan tersebut, maka penerapan keberhasilan suatu produk dari sebuah perusahaan. Irmawati(2011:96).

BAB III

ANALISA SISTEM BERJALAN

3.1 Tinjauan Perusahaan

PT. Dunia Digital merupakan salah satu perusahaan dan distributor yang bergerak di bidang penjualan (*Retail*) yang menjual berbagai produk. Kondisi penjualan di PT. Dunia Digital masih menggunakan cara yang sederhana, yaitu melalui media pemasangan iklan di TV kabel, sehingga masih kurang efektif. Sistem penjualannya masih bersifat konvensional (*offline*) dimana pembeli yang ingin melakukan transaksi pembelian masih dengan cara menelpon ke PT. Dunia Digital atau datang langsung ke *Showroom* dan pembayarannya melalui metode transfer atau sistem COD (*Cash On Delivery*) untuk wilayah Jadetabek.

3.1.1 Sejarah Perusahaan

PT. Dunia Digital didirikan pada bulan Agustus 2007, sebagai adik perusahaan dari PT. Stella Satindo yang sebelumnya didirikan pada tahun 1990 oleh IR.HariJulianto,MM khusus sebagai perusahaan perdagangan dalam menjual Dish,Set Top Box, LNBF,Actuator, positioner & CoaxialCable.

PT. Dunia Digital yang beralamat di Jl. Daan Mogot Raya KM 12.8 Jakarta menawarkan produk-produknya kepada warga dengan banyak promosi yang menarik dengan memperkenalkan produknya melalui iklan TV Kabel di seluruh Indonesia.

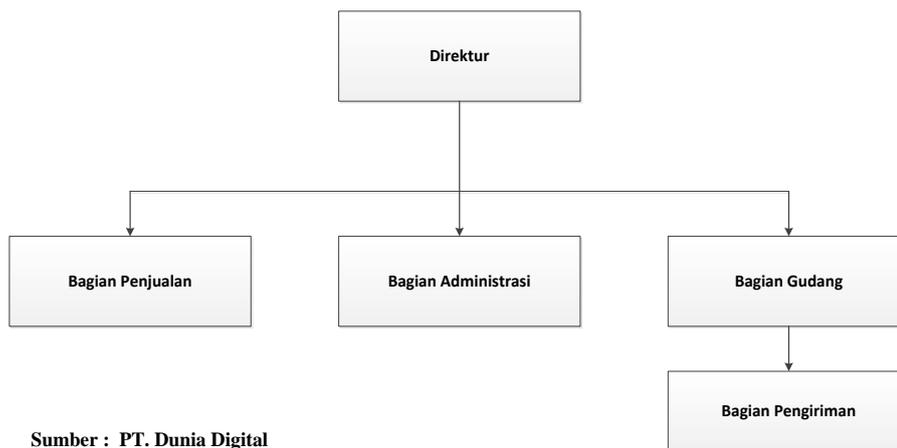
3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi

1. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu kerangka untuk mewujudkan suatu pola tetap dari hubungan antara kedudukan dan peranan dalam suatu lingkaran kerjasama. Struktur

organisasi mutlak diperlukan agar dapat diketahui dengan jelas bagaimana hubungan antara bagian serta tugas ,wewenang dan tanggungjawabnya disetiap bagian struktur organisasi mempunyai tanggung jawab dan kewajiban-kewajiban terhadap pengembangan perusahaan. Setiap bagian didalam struktur organisasi harus mampu bekerja secara professional, dan harus dapat berinteraksi dengan bagian lainnya sehingga didapat kerjasama yang optimal antar fungsi.

Pada dasarnya struktur organisasi merupakan suatu hal yang sangat menentukan kedudukan dalam perusahaan. Sistem yang digunakan dalam struktur organisasi adalah system kerjasama (*team work*) yang dijalankan oleh sekelompok orang untuk mencapai tujuan tertentu. Gambaran mengenai susunan struktur organisasi pada PT.Dunia Digital dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar III.1. Struktur Organisasi PT. Dunia Digital

2. Fungsi

Fungsi Organisasi yang ada pada PT. Dunia Digital adalah sebagai berikut:

a. Direktur

Adapun tugas dan fungsi dari direktur adalah sebagai berikut:

- 1) Mengkoordinasikan penjualan ke jajaran supervisor.
- 2) Menjaga asset perusahaan khususnya di keuangan.
- 3) Membuat omset target penjualam yang telah ditentukan dari perusahaan.

4) Memeriksa laporan penjualan yang dibutuhkan perusahaan.

b. Bagian Penjualan

Adapun tugas dan fungsi dari bagian Penjualan adalah sebagai berikut:

- 1) Menerima order dari konsumen.
- 2) Membuat surat pesanan konsumen.
- 3) Memberikan informasi produk kepada konsumen.
- 4) Menerima konfirmasi pembayaran dari konsumen.
- 5) Membuat laporan penjualan setiap hari.

c. Bagian Administrasi

Adapun tugas dan fungsi dari bagian Administrasi adalah sebagai berikut:

- 1) Mengecek pembayaran dari konsumen.
- 2) Membuat laporan keuangan di perusahaan.
- 3) Menyajikan data seperti nota pembayaran kepada konsumen.
- 4) Menerima laporan dari bagian penjualan dan bagian gudang.

d. Bagian Gudang

Adapun tugas dan fungsi dari bagian Gudang adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan barang yang diorder konsumen.
- 2) Pengecekan barang.
- 3) Membuat laporan barang keluar dan masuk.

e. Bagian Pengiriman

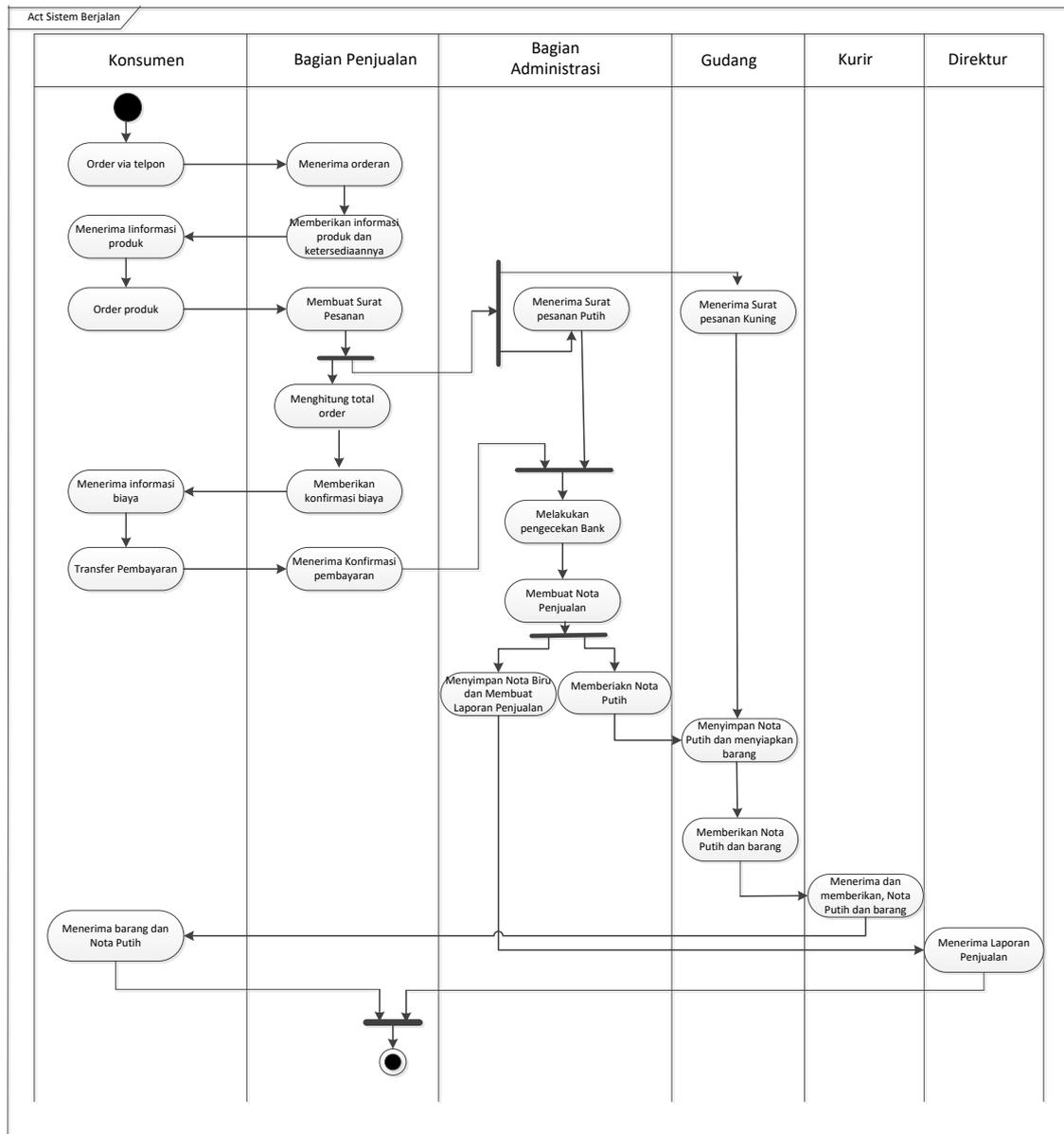
Adapun tugas dan fungsi dari bagian Pengiriman adalah sebagai berikut:

- 1) Mengirimkan barang pesanan konsumen.

3.2 Proses Bisnis Sistem

Adapun prosedur sistem yang berjalan dalam proses penjualan pada PT. Dunia Digital adalah sebagai berikut:

Konsumen menelpon atau dating untuk memesan produk setelah lihat iklan beberapa produk di iklan TV, bagian penjualan menawarkan dan memberi informasi produk yang dibutuhkan konsumen. Setelah bagian penjualan menjelaskan dan ketersediaan produk yang dimaksudkan ada maka bagian penjualan akan menginformasikan dan konsumen bias memesan, bagian penjualan menghitung dan mengkonfirmasi biaya ke konsumen. Konsumen melakukan pembayaran melalui metode transfer atau COD (*Cash On Delivery*), kemudian bagian penjualan membuat data order pada surat pesanan sebanyak 3 rangkap. Surat pesanan biru disimpan oleh bagian penjualan, surat pesanan kuning diberikan ke bagian gudang dan surat pesanan putih diberikan kepada bagian administrasi untuk membuat nota sebanyak 2 rangkap setelah menerima konfirmasi pembayaran. Nota biru disimpan oleh admin dan nota putih diserahkan ke bagian gudang dan kurir untuk diserahkan ke konsumen beserta barang yang dibeli. Lalu bagian admin membuat laporan penjualan yang berdasarkan dari nota biru yang kemudian diberikan ke Direktur.



Gambar III.2. Activity Diagram Proses Bisnis

3.3. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan

Spesifikasi Sistem Berjalan merupakan pembahasan mengenai bentuk dari dokumen-dokumen sistem berjalan yang mempunyai pemahaman dalam proses pelayanan dan penjualan produk pada PT. Dunia Digital. Spesifikasi sistem berjalan tersebut terdiri dari dokumen masukan dan dokumen keluaran yang dilakukan dalam proses penjualan.

- Nama Dokumen : Data Barang
 Fungsi : Sebagai informasi tentang barang
 Sumber : Pemilik / Owner

- Tujuan : Administrasi
- Frekuensi : Setiap ada barang masuk
- Media : Kertas
- Jumlah : 2 Rangkap
- Bentuk : Lampiran A.1
2. Nama Dokumen : SuratPesanan
- Fungsi : Sebagai Data PemesananProduk
- Sumber : BagianPenjualan
- Tujuan : Administrasi
- Frekuensi : Setiap ada Pemesanan
- Media : Kertas
- Jumlah : 3 Rangkap
- Bentuk : Lampiran A.2
3. Nama Dokumen : Nota Penjualan
- Fungsi : Sebagai Bukti Pembayaran
- Sumber : Administrasi
- Tujuan : Konsumen
- Frekuensi : Setiap ada Transaksi
- Media : Kertas
- Jumlah : 2 Rangkap
- Bentuk : Lampiran A.3
4. Nama Dokumen : Laporan Penjualan
- Fungsi : Sebagai Laporan Penjualan
- Sumber : Administrasi
- Tujuan : Pemilik / *Owner*

Frekuensi : Setiap bulan
Media : Kertas
Jumlah : 2 Rangkap
Bentuk : Lampiran A.4

BAB IV

RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN

4.1. Analisis Kebutuhan Software

A. Tahapan Analisis

Rancangan sistem penjualan pada PT. Dunia Digital sebagai berikut : analisis di bagi menjadi dua bagian yaitu bagian user/pembeli dan admin. Berikut ini spesifikasi kebutuhan *software* dari sistem informasi penjualan berbasis *web*.

Halaman Pengunjung :

- A1. Pengunjung dapat melihat halaman beranda yang berisikan produk terbaru.
- A2. Pengunjung dapat melihat halaman tentang kami.
- A3. Pengunjung dapat melihat halaman cara pembelian.
- A4. Pengunjung dapat melihat halaman kategori produk.
- A5. Pengunjung dapat melakukan pendaftaran member.

Halaman Member :

- B1. Member dapat melakukan *login*.
- B2. Member dapat membeli produk terbaru pada hal beranda.
- B3. Member dapat mengelola halaman keranjang belanja.
- B4. Member dapat melakukan konfirmasi pembayaran.
- B5. Member dapat memfilter produk berdasarkan kategori produk.
- B6. Member dapat mengelola halaman profil.
- B7. Member melakukan *logout*.

Halaman Admin :

- C1. Admin dapat melakukan *login*.
- C2. Admin dapat mengelola data produk.
- C3. Admin dapat mengelola data kategori produk.
- C4. Admin dapat mengelola data ongkir.
- C5. Admin dapat mengelola data order pemesanan.

C6. Admin dapat mengelola data konfirmasi pembayaran.

C7. Admin dapat mengelola data laporan.

C8. Admin dapat mengelola data member.

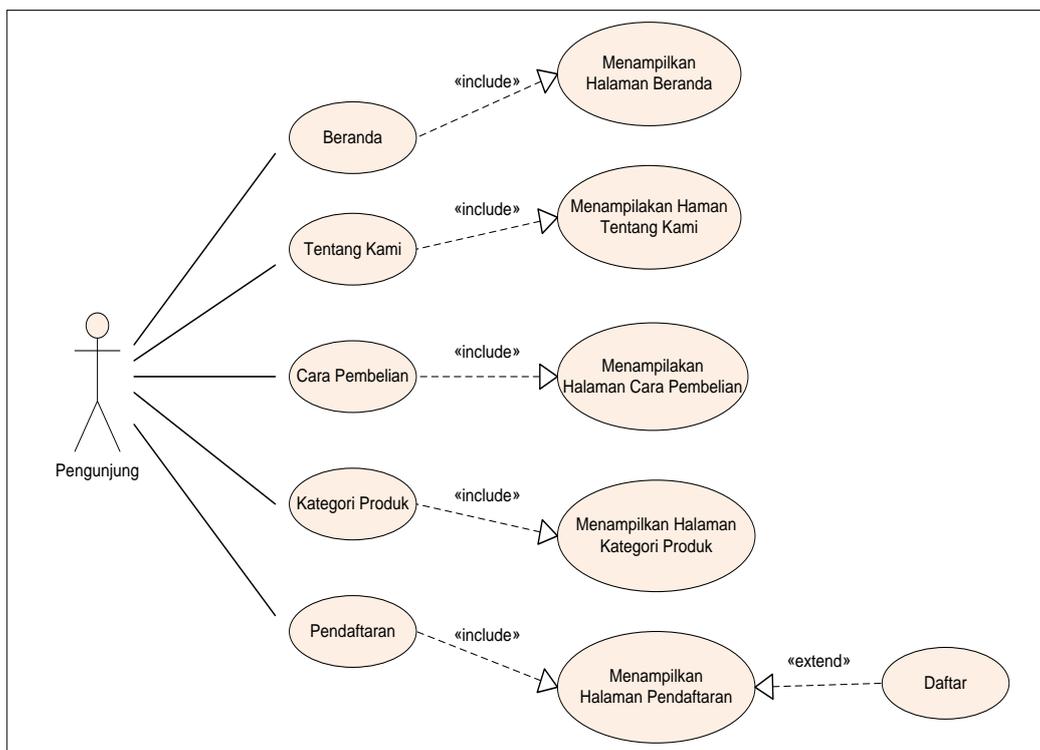
C9. Admin dapat mengelola ganti password.

C10. Admin dapat melakukan *logout*.

B. Use Case Diagram

Diagram *use case* digunakan untuk menggambarkan apa yang seharusnya dilakukan oleh sistem penjualan, berikut ini gambaran pengunjung, *member* dan *admin* jika menggunakan dan berinteraksi melalui aplikasi berbasis *web*.

1. Use Case Diagram halaman Pengunjung



Gambar IV.1

Use Case Diagram halaman Pengunjung

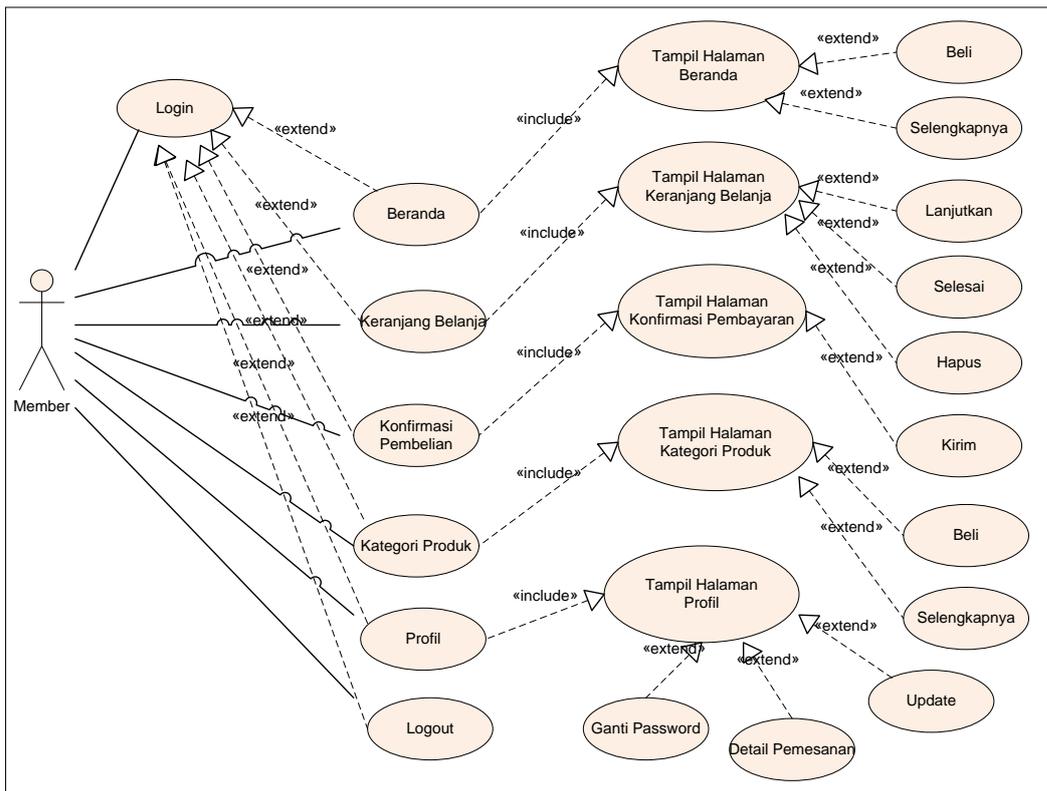
Deskripsi Use Case Diagram Penjualan *Online* Halaman Pengunjung :

Tabel IV.1.

Deskripsi *Use Case* Penjualan *Online* halaman Pengunjung

| | |
|------------------------------|---|
| <i>Use Case Name</i> | Pengunjung |
| Requirements | A1-A5 |
| Goal | Pengunjung dapat menjadi member di website <i>online</i> PT. Dunia Digital. |
| Pre Conditions | Pengunjung mengisi formulir pendaftaran di website <i>online</i> PT. Dunia Digital. |
| Post Conditions | Pengunjung dapat <i>login</i> sebagai member. |
| Failed end condition | Pengunjung tidak mengisi data formulir pendaftaran secara lengkap. |
| Primary Actors | Pengunjung |
| Main Flow / Basic Path | <ol style="list-style-type: none">1. Pengunjung melihat produk terbaru pada halaman beranda.2. Pengunjung melihat cara pembelian.3. Pengunjung melakukan pendaftaran member.4. Pengunjung mengisi data formulir pendaftaran.5. Pengunjung terdaftar member. |
| Alternate Flow / Invariant 1 | - |

2. *Use Case Diagram* Belanja *Online* halaman Member



Gambar IV.2
Use Case Diagram Belanja Online halaman Member

Deskripsi Use Case Diagram Penjualan Online Halaman User :

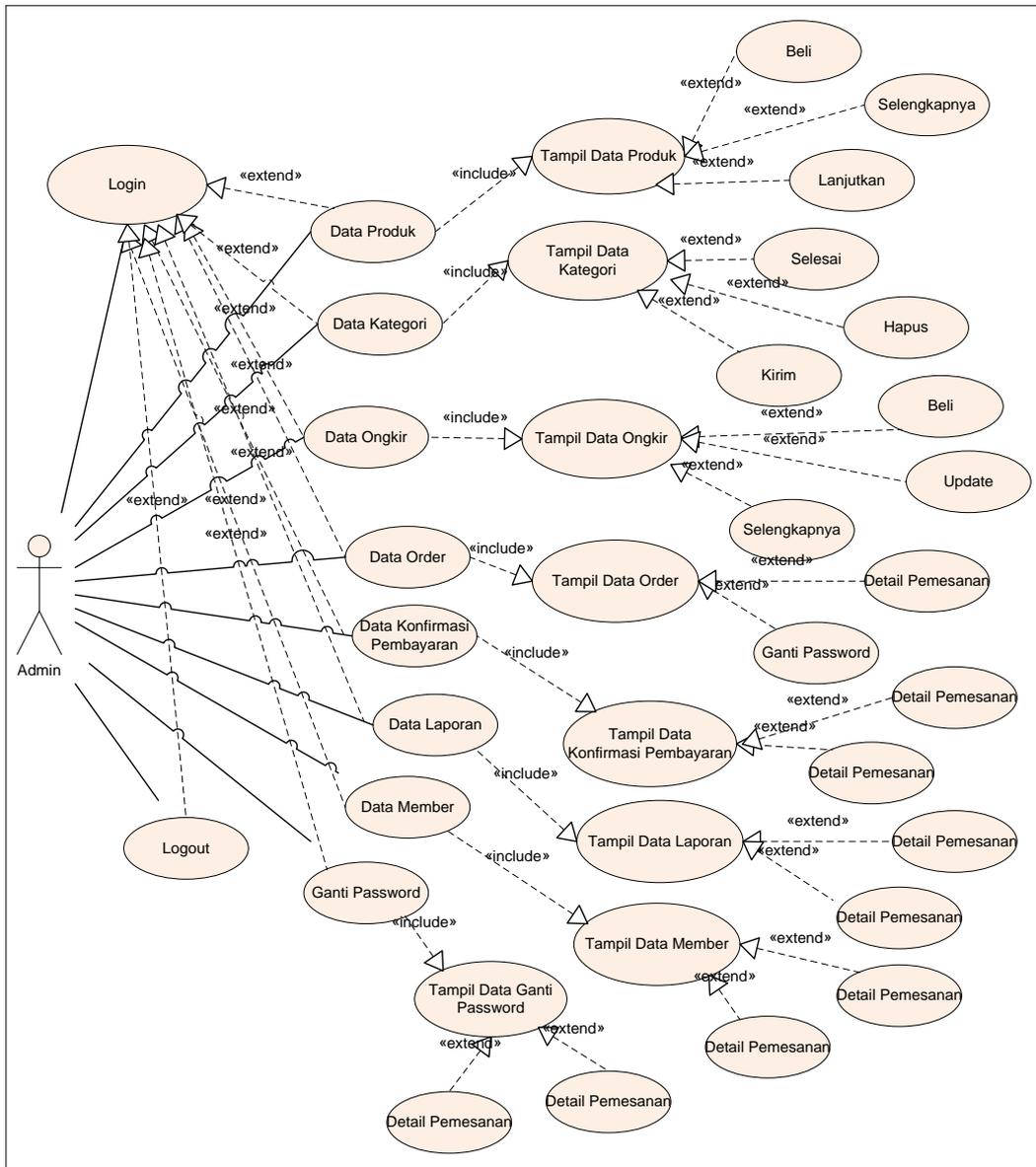
Tabel IV.2

Deskripsi Use Case Penjualan Online halaman Member

| Use Case Name | Belanja Online |
|----------------------|--|
| Requirements | B1-B7 |
| Goal | Member dapat melakukan pembelian produk secara <i>online</i> via <i>website</i> PT. Dunia Digital. |
| Pre Conditions | Member melihat situs dari sistem belanja <i>onlinewebsite</i> PT. Dunia Digital. |
| Post Conditions | Member membeli barang secara <i>online</i> . |
| Failed end condition | Member membatalkan belanja <i>online</i> . |
| Primary Actors | Member |

| | |
|------------------------------|--|
| Main Flow / Basic Path | <ol style="list-style-type: none"> 1. Member memfilter produk berdasarkan kategori 2. Member melakukan registrasi. 3. Member melakukan login berdasarkan data yang sudah diregistrasi. 4. Member membeli barang. 5. Sistem mengkalkulasi jumlah dan total produk. 6. Member melakukan konfirmasi pembayaran. |
| Alternate Flow / Invariant 1 | - |

3. Use Case Diagram PenjualanOnline halaman Admin



Gambar IV.3
Use Case Diagram halaman Admin

Tabel IV.3

Deskripsi Use Case Penjualan Online halaman Admin

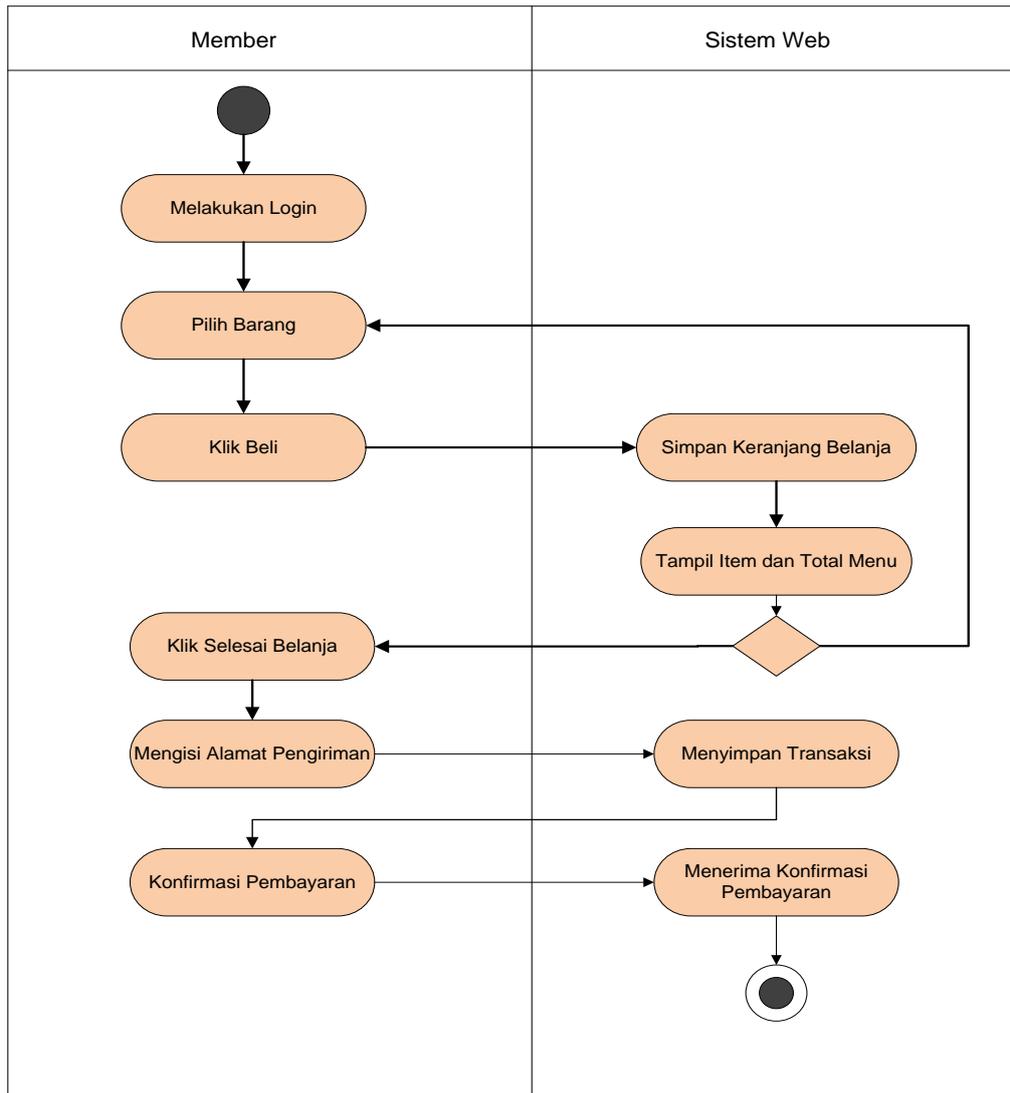
| | |
|----------------------|---|
| <i>Use Case Name</i> | Administrator |
| <i>Requirements</i> | C1-C10 |
| <i>Goal</i> | Admin dapat mengelola data produk, member, order pesanan dan pembuatan laporan penjualan. |

| | |
|------------------------------|--|
| Pre Conditions | Admin telah login. |
| Post Conditions | Data produk, member, order pesanan tersimpan, terupdate , terhapus, menampilkan laporan penjualan. |
| Failed end condition | Gagal tersimpan, terupdate dan terhapus, gagal menampilkan laporan. |
| Primary Actors | Admin |
| Main Flow / Basic Path | <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin melihat daftar produk 2. Admin menambah data produk 3. Admin menyimpan data produk 4. Admin melihat daftar member 5. Admin menghapus data member 6. Admin melihat data order pesanan 7. Admin memilih detail pesanan 8. Status pesanan diubah 9. Admin melihat daftar laporan penjualan 10. Admin mencetak laporan |
| Alternate Flow / Invariant 1 | <ol style="list-style-type: none"> 2a. Admin mengedit data produk 2b. Admin menghapus data produk 2c. Admin merubah status pesanan 2d. Admin mencetak struk 2e. Admin menghapus data member |

C. *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Berikut ini gambaran activity diagram penjualan :

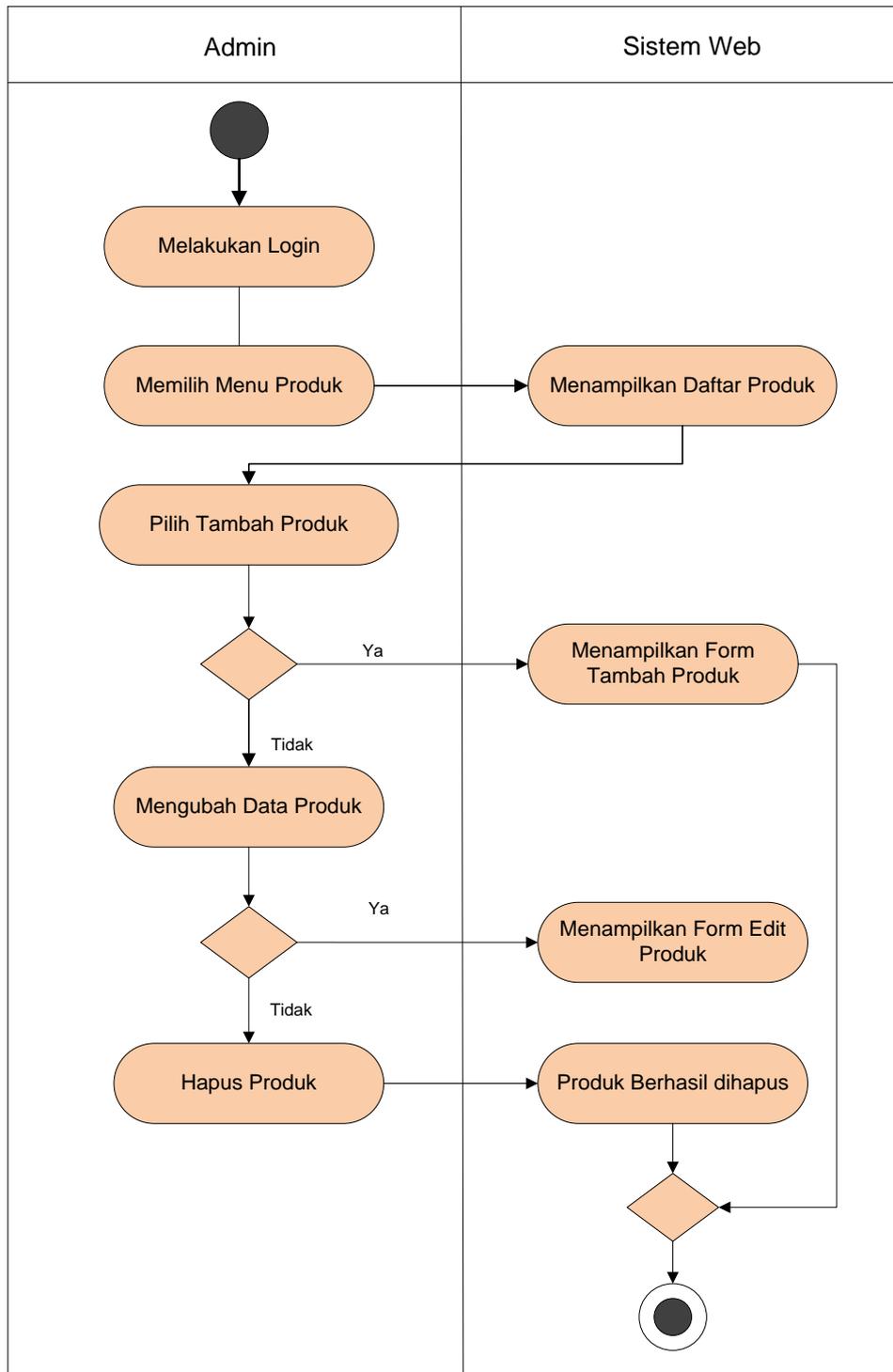
1. *Activity Diagram Belanja Online Halaman Member*



Gambar IV.4.

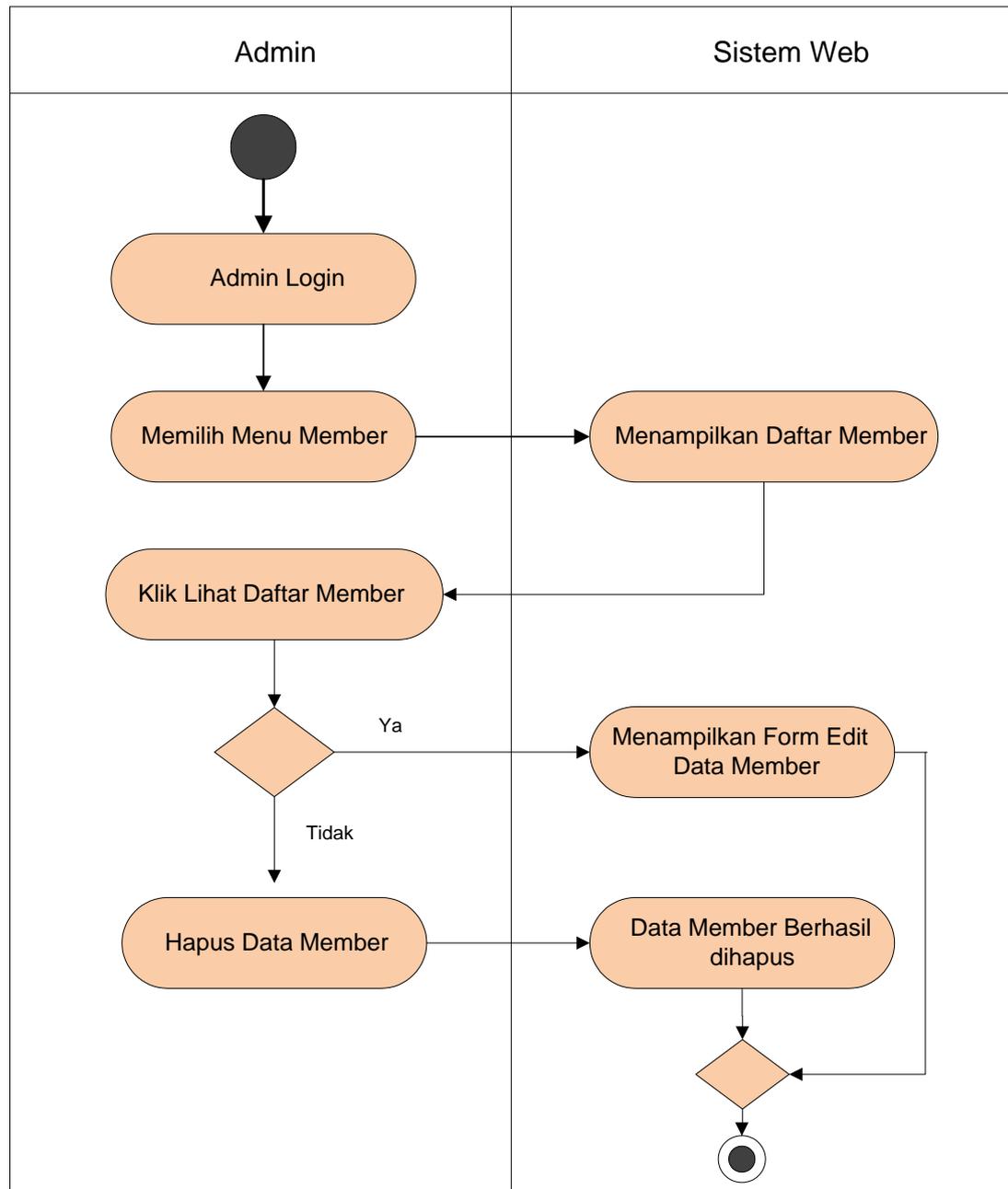
Activity Diagram Belanja Online Halaman Member

2. Activity Diagram Admin KelolaDataProduk



Gambar IV.5. Activity Diagram Admin Kelola Data Produk

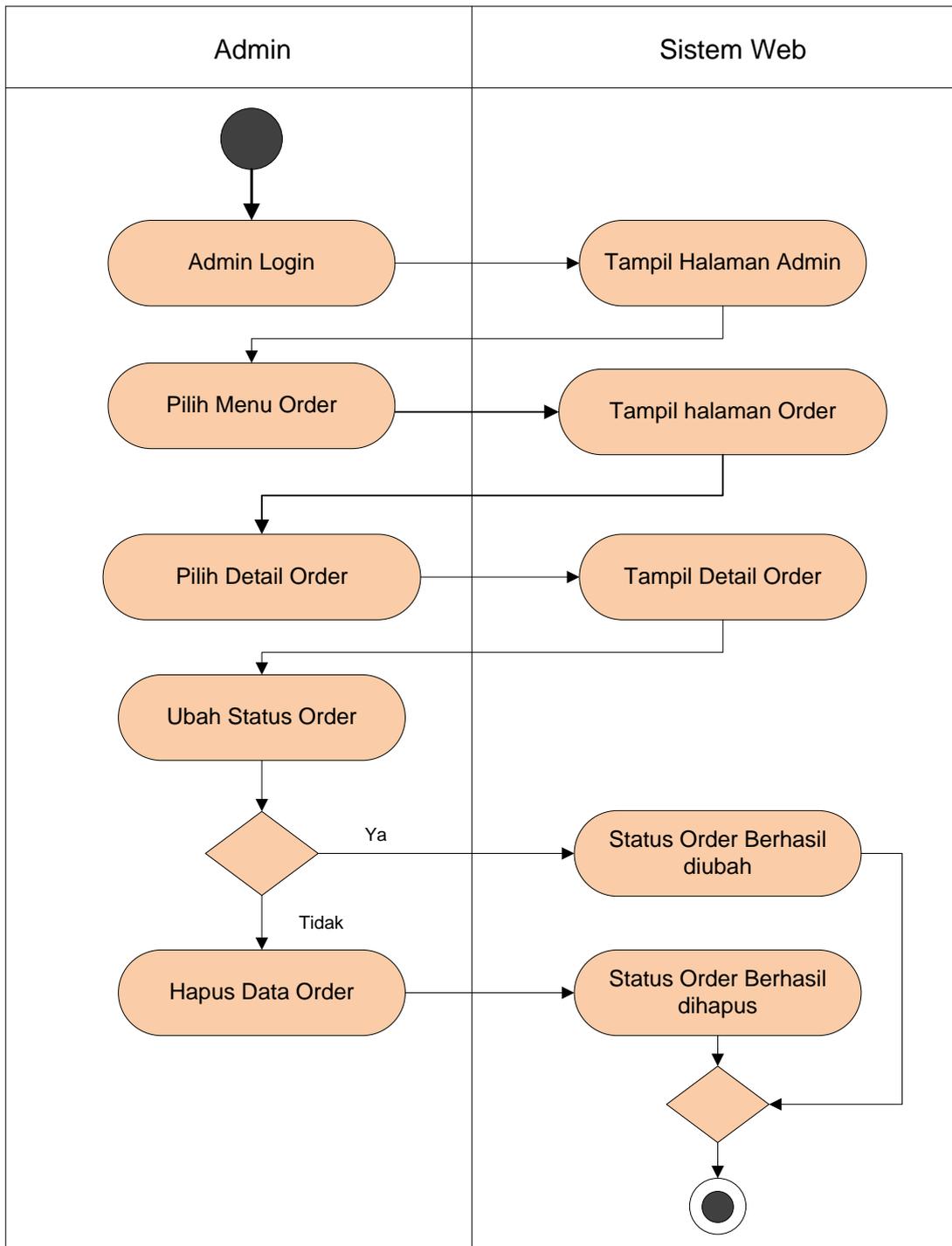
3. Activity Diagram Admin Kelola Data Member



Gambar IV.6.

Activity Diagram Admin Kelola Data Member

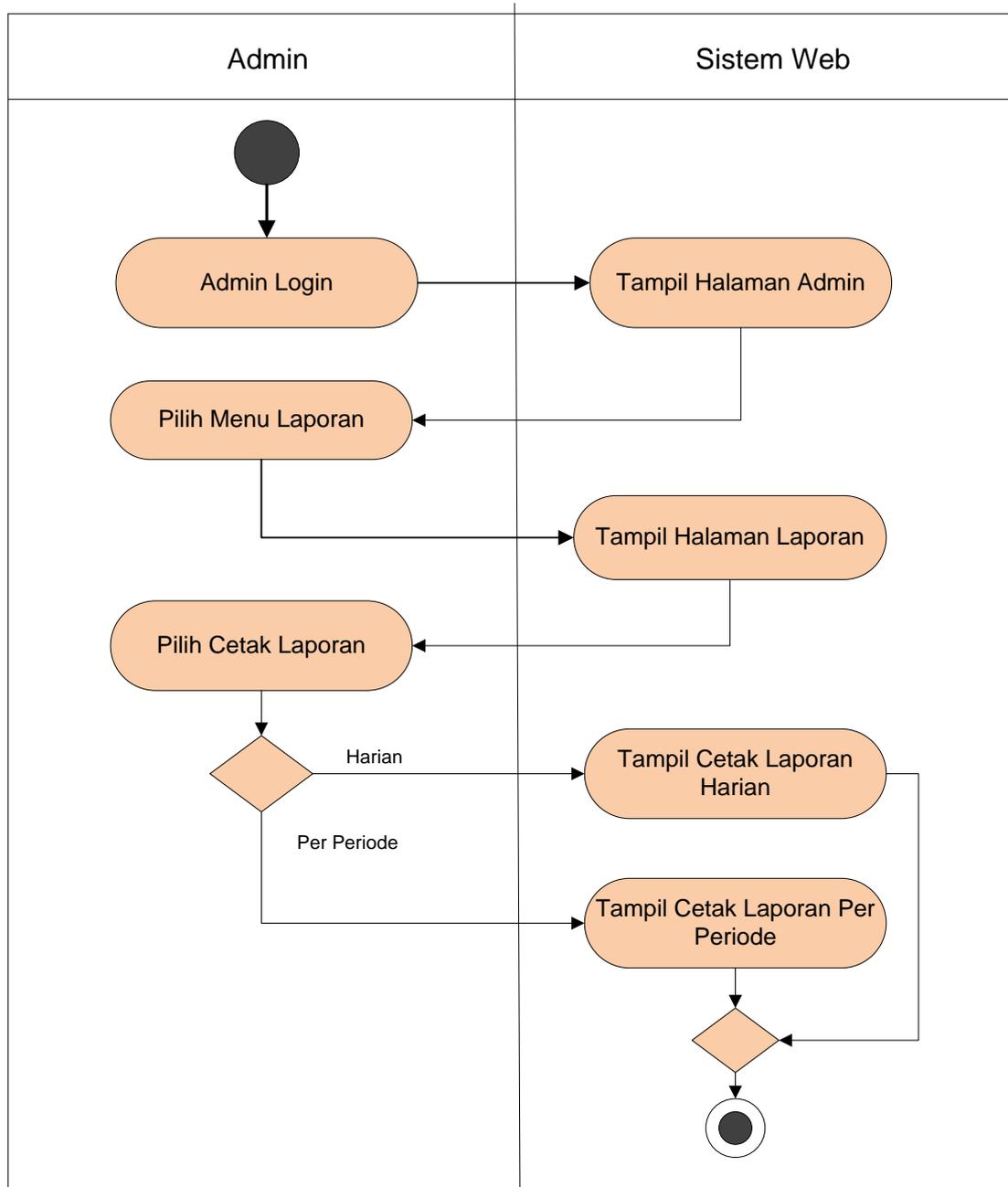
4. Activity Diagram Admin Kelola Data Order



Gambar IV.7.

Activity Diagram Admin Kelola Data Order

5. Activity Diagram Pembuatan Laporan Penjualan



Gambar IV.8.

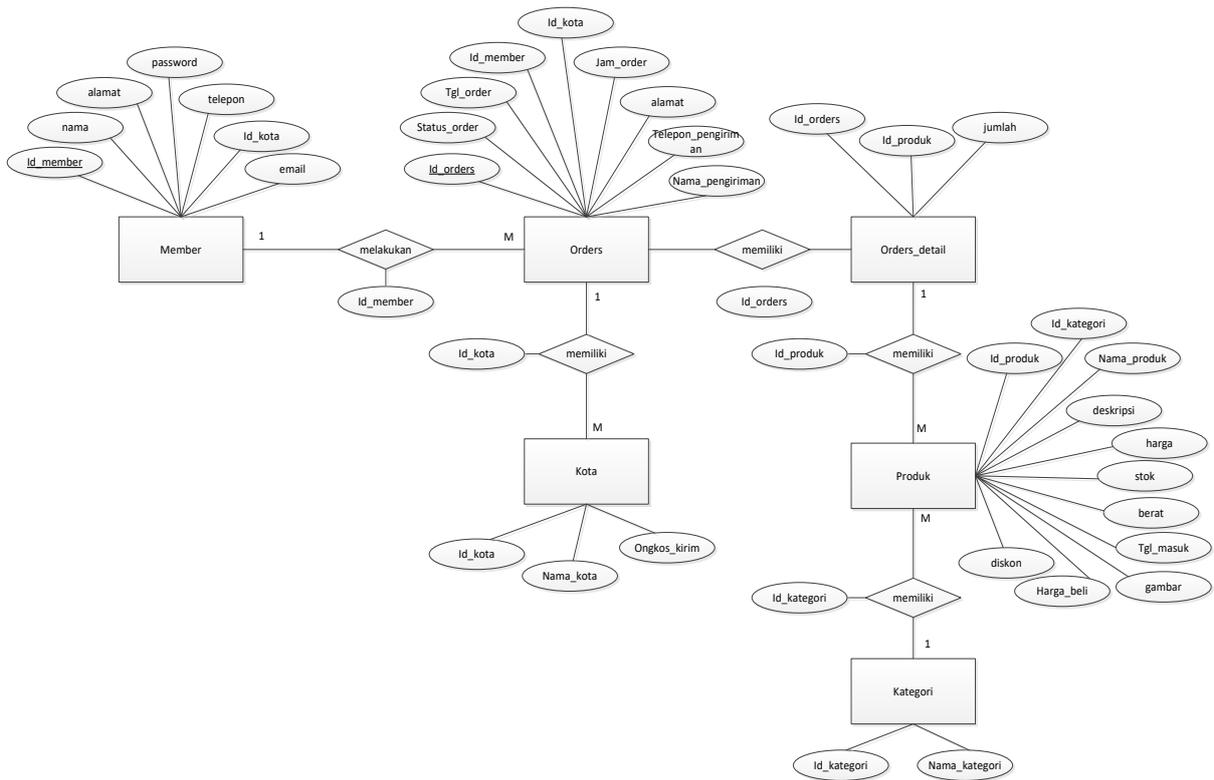
Activity Diagram Pembuatan Laporan Penjualan

4.2. Desain

4.2.1. Database

Entity Relationship Diagram menjelaskan hubungan antar data dalam basisdata yang terdiri dari *object-object* dasar yang mempunyai hubungan atau relasi antar *object-object* tersebut.

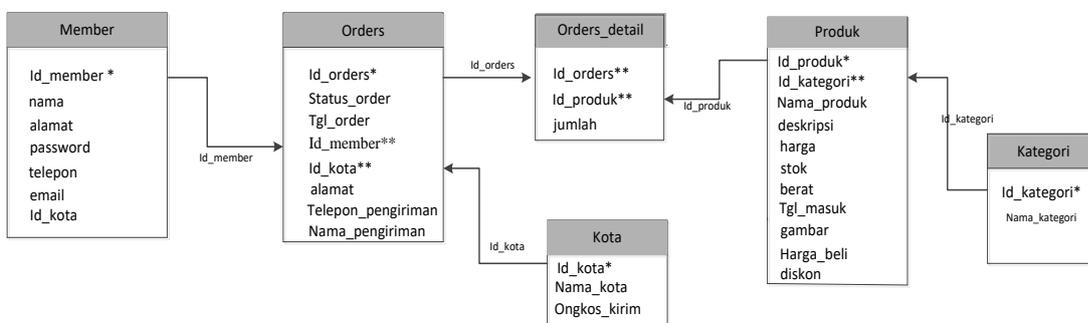
1. Entity Relationship Diagram



Gambar IV.9.

Entity Relationship Diagram

2. Logical Record Structure



Gambar IV.10.

Logical Record Structure

3. Spesifikasi File

Spesifikasi *file* menjelaskan tentang *file-file* yang akan digunakan dalam rancangan aplikasi program yang diajukan dan sebagai media penyimpanan data dari proses yang terjadi pada rancangan aplikasi program.

Database adalah sekumpulan data yang saling berkaitan satu sama lain, terpusat dan terorganisir sehingga dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah untuk berbagai macam kebutuhan pengolahan data. Penulis membuat satu *database* yang bernama: *duniadigital.mdb*.

Adapun spesifikasi *file-file* tersebut antara lain:

1. Spesifikasi *File* Data Member

| | |
|-----------------------|-------------------------|
| Nama Tabel | : member |
| Nama <i>File</i> | : <i>filemember</i> |
| Akronim | : <i>member.myd</i> |
| Fungsi | : mengelola data member |
| Tipe <i>File</i> | : <i>file</i> master |
| Panjang <i>Record</i> | : 185 karakter |
| Media <i>File</i> | : <i>hardisk</i> |
| <i>Field Key</i> | : <i>id_member</i> |

Tabel IV.4.

Tabel Member

| No | Elemen Data | Akronim | Type | Width | Ket |
|----|-----------------|-----------|---------|-------|--------------------|
| 1 | Id Member | Id_member | int | 5 | <i>Primary Key</i> |
| 2 | Nama Member | Nama | Varchar | 30 | |
| 3 | Alamat Lengkap | Alamat | Text | | |
| 4 | Telepon | Telepon | Varchar | 15 | |
| 5 | Id Kota | id_kota | Int | 5 | |
| 6 | <i>Email</i> | Email | Varchar | 30 | |
| 7 | <i>Password</i> | Password | Varchar | 100 | |

2. Spesifikasi *File* Data produk

Nama Tabel : produk

Nama File : *file*produk

Akronim : produk.myd

Fungsi : data-data produk

Tipe File : *file* master

Panjang Record : 250 karakter

Media File : *hardisk*

Field Key : *id_produk*

Tabel IV.5.

Tabel Produk

| No | Elemen Data | Akronim | Type | Width | Ket |
|----|---------------|-------------|----------------|-------|--------------------|
| 1 | Id Produk | id_produk | Int | 5 | <i>Primary Key</i> |
| 2 | Id Kategori | id_kategori | Int | 5 | |
| 3 | Nama Produk | nama_produk | Varchar | 100 | |
| 4 | Deskripsi | Deskripsi | Text | | |
| 5 | Harga | Harga | Int | 20 | |
| 6 | Stok | Stok | Int | 5 | |
| 7 | Berat | Berat | <i>decimal</i> | 5,2 | |
| 8 | Tanggal Masuk | tgl_masuk | date | | |
| 9 | Gambar | Gambar | Varchar | 100 | |
| 10 | Harga Beli | harga_beli | Int | 5 | |
| 11 | Diskon | Diskon | Int | 5 | |

3. Spesifikasi *File Data orders*

Nama Tabel : *orders*

Nama File : *file orders*

Akronim : orders.myd

Fungsi : untuk mengetahui order pemesanan produk

Tipe *File* : *file* master
 Panjang *Record* : 133 karakter
 Media *File* : *hardisk*
Field Key : id_orders

Tabel IV.6.

Tabel *Orders*

| No | Elemen Data | Akronim | Type | Width | Ket |
|----|--------------------|--------------------|----------------|-------|--------------------|
| 1 | Id orders | id_orders | <i>Int</i> | 5 | <i>Primary Key</i> |
| 2 | Status Orders | status_order | Varchar | 10 | |
| 3 | Tanggal orders | tgl_order | <i>Date</i> | 10 | |
| 4 | Jam Order | jam_order | <i>Time</i> | | |
| 5 | Id Member | id_member | Int | 5 | |
| 6 | Id Kota | id_kota | Int | 3 | |
| 7 | Nama Pengiriman | nama_pengiriman | <i>Varchar</i> | 50 | |
| 8 | Telepon Pengiriman | telepon_pengiriman | <i>Varchar</i> | 50 | |
| 9 | Alamat | Alamat | Text | | |

4. Spesifikasi *File* Data orders detail

Nama Tabel : orders_detail
 Nama *File* : *file* orders detail
 Akronim : orders_detail.myd
 Fungsi : data-data pemesanan produk lebih banyak
 Tipe *File* : *file* master
 Panjang *Record* : 15 karakter

Media File : *hardisk*

Field Key : *id_orders*

Tabel IV.7.

Tabel Orders detail

| No | Elemen Data | Akronim | Type | Width | Ket |
|----|-------------|-----------|----------------|-------|--------------------|
| 1 | Id Orders | id_orders | <i>Varchar</i> | 5 | <i>Primary Key</i> |
| 2 | Id produk | id_poduk | <i>Int</i> | 5 | |
| 3 | Jumlah | Jumlah | <i>Int</i> | 5 | |

5. Spesifikasi *File Data* Kategori

Nama Tabel : *katehori*

Nama *File* : *file kategori*

Akronim : *kategori.myd*

Fungsi : *data-data kategori produk*

Tipe *File* : *file master*

Panjang *Record* : *105 karakter*

Media *File* : *hardisk*

Field Key : *id_kategori*

Tabel IV.8.

TabelKategori

| No | Elemen Data | Akronim | Type | Width | Ket |
|----|-------------|---------|------|-------|-----|
|----|-------------|---------|------|-------|-----|

| | | | | | |
|---|---------------|---------------|----------------|-----|--------------------|
| 1 | Id Kategori | id_kategori | <i>Int</i> | 5 | <i>Primary Key</i> |
| 2 | Nama Kategori | nama_kategori | <i>Varchar</i> | 100 | |

6. Spesifikasi *File Data Kota*

Nama Tabel : kota

Nama *File* : *file kota*

Akronim : kota.myd

Fungsi : data-data kota

Tipe *File* : *file master*

Panjang *Record* : 43 karakter

Media *File* : *hardisk*

Field Key : id_kota

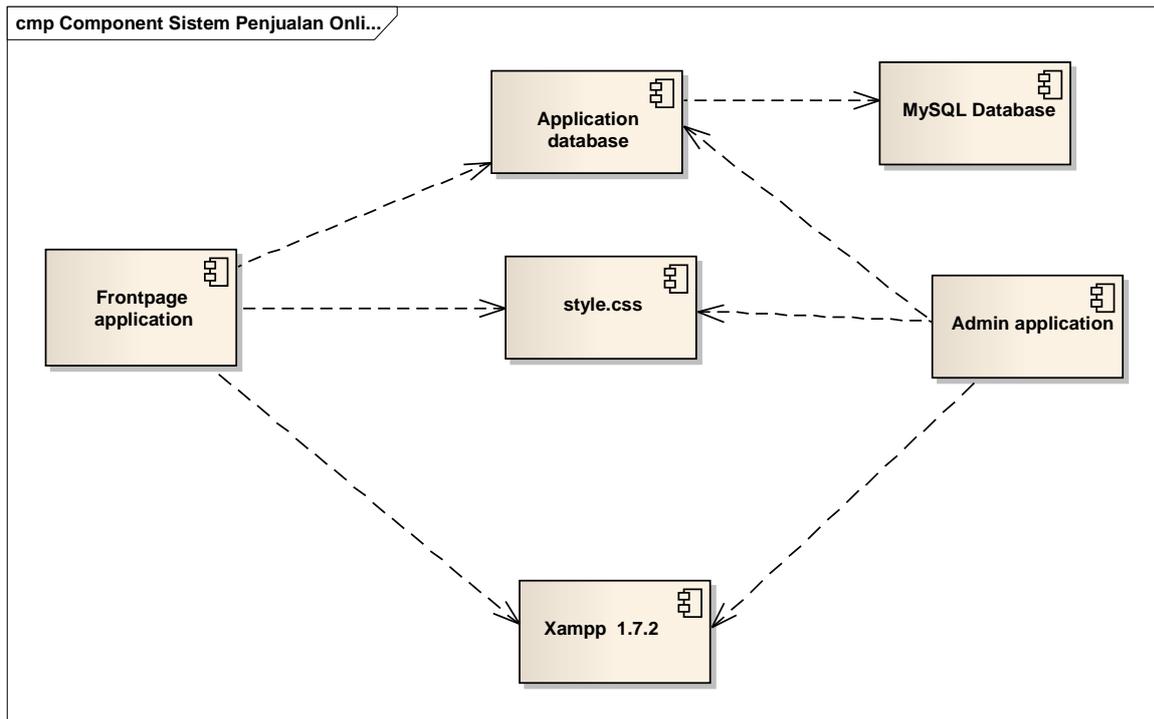
Tabel IV.9. TabelKota

| No | Elemen Data | Akronim | Type | Width | Ket |
|----|--------------|--------------|----------------|-------|--------------------|
| 1 | Id Kota | id_kota | <i>Int</i> | 3 | <i>Primary Key</i> |
| 2 | Nama Kota | nama_kota | <i>Varchar</i> | 30 | |
| 3 | Ongkos Kirim | ongkos_kirim | <i>Int</i> | 10 | |

4.2.2 . Software Architecture

A. Component Diagram

Componentdiagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) diantaranya.

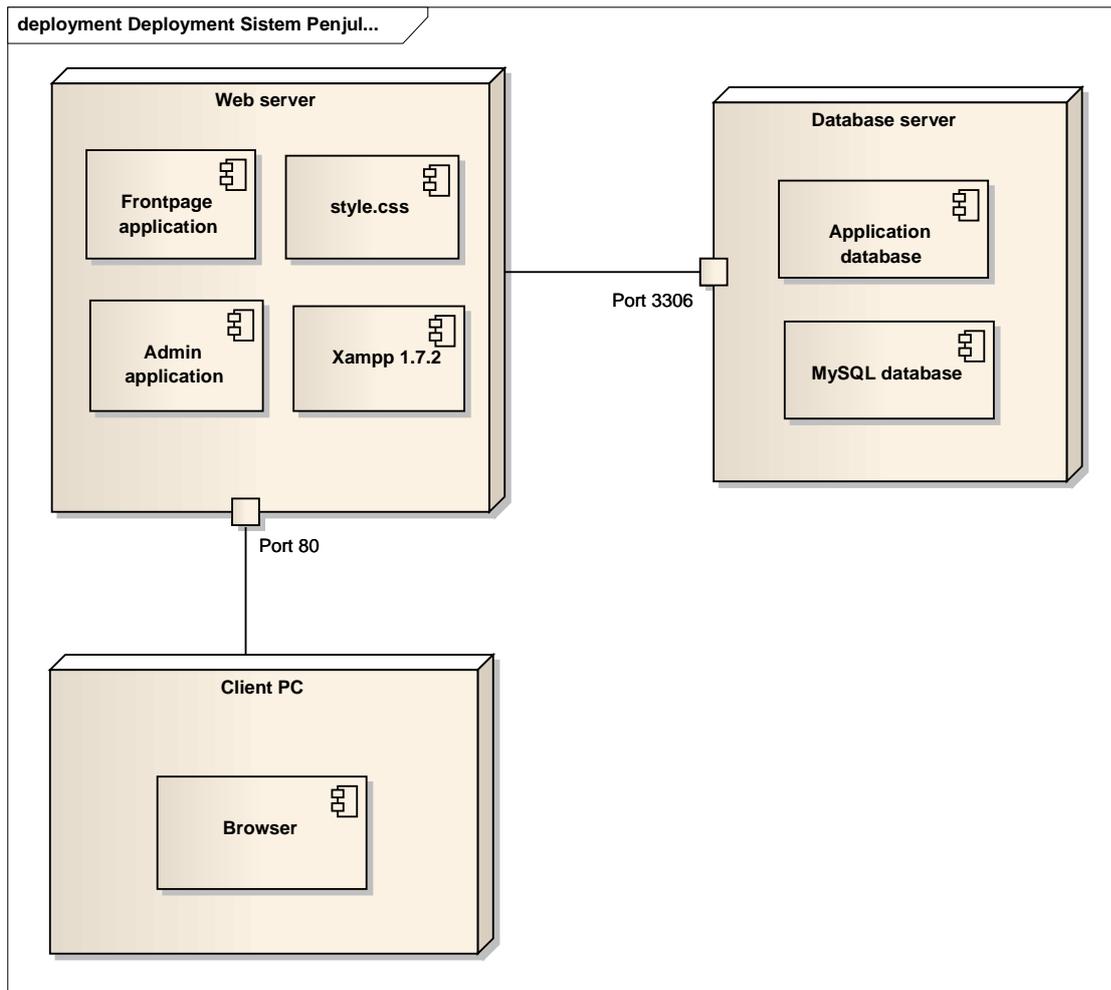


Gambar IV.11.

Component Diagram Sistem Penjualan Online

B. *Deployment Diagram*

Deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak pada mesin, *server* dan piranti keras lainnya.



Gambar IV.12.

Deployment Diagram Sistem Penjualan Online

4.2.3. User Interface

A. Index Halaman Beranda Pengunjung



Gambar IV.13.

Tampilan Index Beranda Pengunjung

B. Halaman Beranda Member



Gambar IV.14.

Tampilan Index Beranda Member

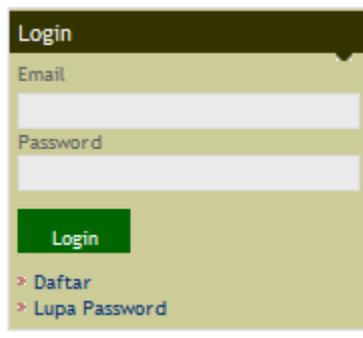
C. Halaman Form Daftar Member



Gambar IV.15.

Tampilan Form Daftar Member

D. Halaman Form *Login* Member



Gambar IV.16.

Tampilan *Login* Member

E. Halaman Keranjang Belanja

Buy Now
 Komplek Daan Mogot prima Blok A1 no 10
 Jl. Daan mogot Raya km 12.8 Cengkareng Jakarta Barat

DUNIA DIGITAL

Keranjang Belanja
 Produk: 1 Total: 406.000

Garanda Tentang Kami Cara Pembelian Keranjang Belanja Sertifikasi Pembayaran

Keranjang Belanja

| No | Produk | Nama Produk | Jumlah | Harga | Diskon | Subtotal | Hapus |
|----|---|---------------------------------|--------|--------------|--------------------|--------------|---|
| 1 |  | RECEIVER MATRIX GARUDA HD MERAH | 1 | Rp 580.000,- | Rp 174.000,- | Rp 406.000,- |  |
| | | | | | Total: Rp. 406.000 | | |

[Lanjutkan](#) [Selesai](#)

* Total harga diatas belum termasuk ongkos kirim yang akan dihitung saat Selesai Belanja.

Kategori Produk
 Alat Elektronik
 Produk Kecantikan
 Produk Kesehatan

Akun Anda
 Selamat Datang
 Kita
 Profil | Logout

Pengunjung

Gambar IV.17.

Tampilan Keranjang Belanja

F. Halaman Struk Transaksi

Komplek Daan Mogot prima Blok A1 no 10
 Jl. Daan mogot Raya km 12,9 Cengkareng Jakarta Barat

DUNIA DIGITAL

Keranjang Belanja
 Produk: 1 Total: 406.000

Beranda Tentang Kami Cara Pembelian Keranjang Belanja Konfirmasi Pembayaran

Selesai Transaksi

Data pemesanan beserta orderannya adalah sebagai berikut:

Nama Lengkap : titaa
 Alamat Lengkap : Jl. Semanan
 Telpone : 08976543224
 E-mail : titaa28@gmail.com

Nomor Order: 49

| No | Nama Produk | Berat/Kg | Harga Satuan | Sub Total |
|--------------------------------------|---------------------------------|----------|--------------|---------------------|
| 1 | RECEIVER MATRIX GARUDA HD MERAH | 1.00 | 1 | 560.000 |
| | | | | Total : Rp. 406.000 |
| Dngkos Kirim untuk Tujuan Kota Anda: | | | | Rp. 8.000/Kg |
| Total Berat : | | | | 1 Kg |
| Total Dngkos Kirim : | | | | Rp. 8.000 |
| Grand Total : | | | | Rp. 414.000 |

Data order dan nomor rekening transfer sudah terkirim ke email Anda.
 Apabila Anda tidak melakukan pembayaran dalam 1 hari, maka transaksi dianggap batal.

Kategori Produk

- Alat Elektronik
- Produk Kecantikan
- Produk Kesehatan

Akun Anda

Selamat Datang
 titaa
 Profil | Logout

0 item produk

Total:
Rp. 0

Pengunjung

- Pengunjung hari ini : 1
- Total pengunjung : 53
- Hits hari ini : 46
- Total hits : 3151
- Pengunjung Online: 1

Gambar IV.18.

Tampilan Struk Transaksi

G. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Komplek Daan Mogot prima Blok A1 no 10
Jl. Daan mogot Raya km 12.8 Cengkareng Jakarta Barat

DUNIA DIGITAL

Keranjang Belanja
Produk: 0 Total: 0

Beranda Tentang Kami Cara Pembelian Keranjang Belanja Konfirmasi Pembayaran

Konfirmasi Pembayaran

Nama:

Email:

Subject:

No. Transaksi:

Bank Pembayaran:

No. Rekening:

Pendek Rekening:

Tanggal Pembayaran:

Pesan:

(masukkan 6 kode di atas)

Kategori Produk

- Alat Elektronik
- Produk Kacantikan
- Produk Kesehatan

Akun Anda

Selamat Datang
tita
[Profil](#) | [Logout](#)

0 item produk

Total:
Rp. 0

Pengunjung

- Pengunjung hari ini : 1
- Total pengunjung : 54
- Hits hari ini : 1
- Total Hits : 2152
- Pengunjung Online: 1

Gambar IV.19.

Tampilan Konfirmasi Pembayaran

H. Form *Login Admin*

SELAMAT DATANG ADMIN

USERNAME:

PASSWORD:

Gambar IV.20.

Tampilan *Login Admin*

I. Halaman Form Tambah Produk

The screenshot displays the 'Tambah Produk' (Add Product) form. The form fields are as follows:

- Nama Produk:
- Kategori:
- Berat:
- Harga:
- Harga beli:
- diskon:
- Stok:
- Deskripsi:

Rich text editor area with a toolbar.
- Gambar: Tidak ada berkas dipilih.
Tipe gambar harus JPG/JPEG dan ukuran lebar maks: 400 px.

Buttons:

Menu (Right Sidebar):

- Ganti Password
- Produk
- Kategori
- Order Kiri
- Orders
- Konfirmasi Pembayaran
- Laporan
- Member
- Logout

© 2014 PC Dunia Digital

Gambar IV.21.

Tampilan Tambah Data Produk Admin

J. Halaman Data Member



| NO | NAMA | TELEPON | KOTA | EMAIL | AKSI |
|----|------------|-------------|---------|------------------|---------------|
| 1 | calon aaya | 0996043333 | Carijur | calon@gmail.com | Lihat Hapus |
| 2 | lita | 0987554 | Jakarta | member@gmail.com | Lihat Hapus |
| 3 | lita new | 0813121415 | Jakarta | lita@gmail.com | Lihat Hapus |
| 4 | lita | 05976543224 | Jakarta | lita2@gmail.com | Lihat Hapus |

Hal : 1 |

© 2016 PT. Dunia Digital

Gambar IV.22.

Tampilan Data Member

K. Halaman Mengelola Data Order



| NO ORDER | NAMA KONSUMEN | TGL ORDER | JAM | STATUS | AKSI |
|----------|---------------|------------------|----------|--------|----------------|
| 49 | lita | 01 Februari 2017 | 23:59:28 | Baru | Detail Hapus |

Hal : 1 |

© 2016 PT. Dunia Digital

Gambar IV.23.

Tampilan Data Order

L. Halaman Detail Order Admin

Detail Order

| | |
|------------------|--|
| No. Order | : 49 |
| Tgl. & Jam Order | : 01 Februari 2017 & 23:59:28 |
| Status Order | : <input type="button" value="Baru"/> <input type="button" value="Ubah Status"/> |

| NAMA PRODUK | BERAT | JUMLAH | HARGA SATUAN | SUB TOTAL |
|---------------------------------|---------|--------|--------------|---------------|
| RECEIVER MATRIX GARUDA HD MERAH | 1.00 Kg | 1 | Rp. 406.000 | Rp. 406.000 |
| Total Rp. : | | | | 406.000 ,- |
| Ongkos Kirim Rp. : | | | | 8.000 ,- |
| Grand Total Rp. : | | | | 414.000 ,- |

| DATA KUSTOMER | |
|-------------------|---------------------|
| Nama Pembeli | : tita |
| Alamat Pengiriman | : jl Semanan |
| No. Telpon/HP | : 08976543224 |
| Email | : titaa28@gmail.com |

| DATA PENERIMA | |
|-------------------|-------------------|
| Nama Pembeli | : Tita |
| Kota | : Jakarta |
| Alamat Pengiriman | : Jl Semanan Raya |
| No. Telpon/HP | : 08976543224 |

Menu

- Ganti Password
- Produk
- Kategori
- Ongkos Kirim
- Orders
- Konfirmasi Pembayaran
- Laporan
- Member
- Logout

Gambar IV.24.

Tampilan Data Detail Order

M. Halaman Mengelola Data Laporan



Gambar IV.25.

Tampilan Kelola Data Laporan

4.3. Code Generation

Form Keranjang Belanja

```
<?php

if(empty($_SESSION['email']) or empty($_SESSION['password']) or
empty($_SESSION['nama']))

    {

        echo"<script>alert('Anda Harus Login')</script>";

        echo"<script>location='index.php'</script>";

    }

else

    {

echo"<h2>Keranjang Belanja<h2><br>";

        $sid=session_id();

        $sql = mysql_query("SELECT * FROM orders_temp, produk

                            WHERE id_session='$sid' AND

orders_temp.id_produk=produk.id_produk");

        $ketemu=mysql_num_rows($sql);

        if($ketemu < 1)

            {

                echo"<script>window.alert('Keranjang Belanja Masih

Kosong')</script>";

                echo"<script>window.location=('index.php')</script>";

            }

    }

}
```

```

else
    {
        echo"<div id=tabel align=center><form method=post
action=aksi.php?module=keranjang&act=update>

        <table>

            <tr bgcolor= #FFFFFF>

                <td>No</td>

                <td>Produk</td>

                <td>Nama Produk</td>

                <td>Jumlah</td>

                <td>Harga</td>

                <td>Diskon</td>

                <td>Subtotal</td>

                <td colspan=3>Hapus</td>

            </tr>";

        $no=1;

        while($r=mysql_fetch_array($sql))
            {

                $harga_rp      = format_rupiah($r[harga]);

                $disc          = ($r[diskon]/100)*$r[harga];

                $disc_rp       = format_rupiah($disc);

                $subtotal      = ($r[harga]-$disc) * $r[jumlah];

                $total=$total + $subtotal;

```

```

$subtotal_rp=format_rupiah($subtotal);

$total_rp=format_rupiah($total);

$harga_disc=$r[harga] - $disc;

$harga=format_rupiah($harga_disc);

echo"<tr>

                                <td>$no</td><input type=hidden
name=id[$no] value=$r[id_orders_temp]>

                                <td align=center><br><a
href='foto_produk/$r[gambar]'title='$r[nama_produk]' class='lightbox'><img
src='foto_produk/$r[gambar]' height=100 width=100 ></a></td>

                                <td>$r[nama_produk]</td>

<td><select name='jml[$no]' value=$r[jumlah] onChange='this.form.submit()'>";

for ($j=1;$j <= $r[stok];$j++){

    if($j == $r[jumlah]){

        echo "<option selected>$j</option>";

    }else{

        echo "<option>$j</option>";

    }

}

echo "</select></td>                                <td>Rp
$harga_rp,-</td>

<td>Rp $disc_rp,-</td>

<td>Rp $subtotal_rp,-</td>

```

```

        <td colspan=3 align=center><a
href='aksi.php?module=keranjang&act=hapus&id=$r[id_orders_temp]`><img
src=gambar/hapus.png border=0 title=hapus></a></td>

        </tr>";

        $no++;

    }

    echo"<tr>

<td colspan=5 align=right><br><b>Total</b>:</td>

<td colspan=2><br>Rp. <b>$total_rp</b><td>

</tr></table></div>

<table align=center>

<tr>

<td><a href=index.php><input type=button value=Lanjutkan Berbelanja></a></td>

<td><a href='pengiriman.html'`><input type=button width=100 height=50 value=Selesai
Berbelanja></a></td>

</tr></table></form><br>";

    echo"* ) Total harga diatas belum termasuk ongkos kirim yang akan dihitung saat <b>Selesai
Belanja</b>.<br /><br />";

    }}

?>

```

4.4. Testing

A. Form Daftar Member

Tabel IV.10.

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Form Daftar Member

| No. | Skenario Pengujian | Test Case | Hasil yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|-----|--|---|---|-----------------|------------|
| 1 | Mengosongkan semua isian data form daftar member lalu klik daftar | Semua data masih : (kosong) | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 2 | Hanya mengisi Email saja lalu klik daftar | Hanya mengisi email | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 3 | Hanya mengisi email dan password lalu klik tombol daftar | Hanya mengisi email dan Password | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 4 | Hanya mengisi email,password dan ulangi password lalu klik tombol daftar | Hanya mengisi email, Password dan ulangi Password | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 5 | Hanya mengisi email,password ,ulangi password dan nama lalu klik tombol daftar | Hanya mengisi email, Password, ulangi Password dan nama | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 6 | Hanya mengisi email,password ,ulangi password,nama dan alamat lalu klik tombol daftar | Hanya mengisi email, Password, ulangi Password, nama dan alamat | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 7 | Hanya mengisi email,password ,ulangi password,nama ,alamat dan memilih kota saja lalu klik tombol daftar | Hanya mengisi email, Password, ulangi Password, nama, alamat dan memilih kota | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 8 | Hanya mengisi email,password ,ulangi password,nama ,alamat,memilih | Hanya mengisi email, Password, ulangi | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |

| | | | | | |
|---|--|--|---|----------------|-------|
| | kota dan mengisi telepon lalu klik tombol daftar | Password, nama, alamat, milih kota dan mengisi telepon | | | |
| 9 | Mengisi email, password, ulangi password, nama, alamat, memilih kota, mengisi telepon dan memasukkan kode keamanan lalu klik tombol daftar | Mengisi email, Password, ulangi Password, nama, alamat, milih kota, mengisi telepon dan memasukkan kode keamanan | Sistem akan menerima dan menampilkan pesan "Data Berhasil Disimpan" | Sesuai harapan | Valid |

B. Form Login

Tabel IV.11.

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Form Login

| No. | Skenario Pengujian | Test Case | Hasil yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|-----|---|---|--|-----------------|------------|
| 1 | Mengosongkan semua isian data login pada form login, lalu langsung mengklik tombol "Login" | <i>Email</i> : (kosong) <i>Password</i> : (kosong) | Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "Username dan Password Tidak Cocok!" | Sesuai harapan | Valid |
| 2 | Hanya mengisi data <i>Email</i> dan mengosongkan data password, lalu langsung mengklik tombol "Login" | <i>Email</i> : member@gmail.com <i>Password</i> : (kosong) | Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "Username dan Password Tidak Cocok!" | Sesuai harapan | Valid |
| 3 | Hanya mengisi data password dan mengosongkan | <i>Email</i> : (kosong) | Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "Username dan Password | Sesuai harapan | Valid |

| | | | | | |
|---|--|--|--|----------------|-------|
| | data <i>Email</i> , lalu langsung mengklik tombol "Login" | Password : (rahasia) | Tidak Cocok!" | | |
| 4 | Menginputkan dengan kondisi salah satu data benar dan satu lagi salah, lalu langsung mengklik tombol "Login" | <i>Email</i> : (benar) Password : (salah) | Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "Username dan Password Tidak Cocok!" | Sesuai harapan | Valid |
| 5 | Menginputkan data login yang benar, lalu mengklik tombol "Login" | <i>Email</i> : Member@ gmail.con Password : member | Sistem menerima akses login dan menampilkan pesan "Selamat Datang Member" kemudian langsung menampilkan form Beranda | Sesuai harapan | Valid |

C. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Tabel IV.12.

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Form Konfirmasi Pembayaran

| No. | Skenario Pengujian | Test Case | Hasil yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|-----|--|--|---|-----------------|------------|
| 1 | Mengosongkan semua isian data form konfirmasi lalu klik tombol kirim | Nama :titaa Email : member@gmail.com Subject: (kosong) Notransakaksi : (kosong) Bank Pembayaran : (kosong) NO rekening : (kosong) Pemilik Rekening : (kosong) Tgl pemnayaran : (kosong) Pesan : (kosong) Dan tidak memasukan kode Captcha | Sistem akan menolak kirim dan menampilkan pesan "Anda Belum Mengisikan Subject" | Sesuai harapan | Valid |

| | | | | | |
|---|--|---|--|----------------|-------|
| 2 | Hanya mengisi Subject klik tombol kirim | <p>Nama :titaa</p> <p>Email : member@gmail.com</p> <p>Subject: Pemesanan Receiver</p> <p>Notransakaksi : (kosong)</p> <p>Bank Pembayaran : (kosong)</p> <p>NO rekening : (kosong)</p> <p>Pemilik Rekening : (kosong)</p> <p>Tgl pemnayaran : (kosong)</p> <p>Pesan : (kosong)</p> <p>Dan tidak memasukan kode Captcha</p> | Sistem akan menolak kirim dan menampilkan pesan “ <i>Anda Belum Mengisikan no transaksi</i> ” | Sesuai harapan | Valid |
| 3 | Hanya mengisi subject, no transaksi lalu klik tombol kirim | <p>Nama :titaa</p> <p>Email : member@gmail.com</p> <p>Subject: Pemesanan Receiver</p> <p>Notransakaksi : 41</p> <p>Bank Pembayaran : (kosong)</p> <p>NO rekening : (kosong)</p> <p>Pemilik Rekening : (kosong)</p> <p>Tgl pemnayaran : (kosong)</p> <p>Pesan : (kosong)</p> <p>Dan tidak memasukan kode</p> | Sistem akan menolak kirim dan menampilkan pesan “ <i>Anda Belum Mengisikan Bank Pembayaran</i> ” | Sesuai harapan | Valid |

| | | Captcha | | | |
|---|---|--|---|----------------|-------|
| 4 | Hanya mengisi subject, no transaksi dan Bank Pembayaran lalu klik tombol kirim | <p>Nama :titaa</p> <p>Email : member@gmail.com</p> <p>Subject: Pemesanan Receiver</p> <p>Notransakaksi : 41</p> <p>Bank Pembayaran : BCA</p> <p>NO rekening : (kosong)</p> <p>Pemilik Rekening : (kosong)</p> <p>Tgl pemnayaran : (kosong)</p> <p>Pesan : (kosong)</p> <p>Dan tidak memasukan kode Captcha</p> | Sistem akan menolak kirim dan menampilkan pesan “ <i>Anda Belum Mengisikan No Rekening</i> ” | Sesuai harapan | Valid |
| 5 | Hanya mengisi subject, no transaksi, Bank Pembayaran dan No Rekening lalu klik tombol kirim | <p>Nama :titaa</p> <p>Email : member@gmail.com</p> <p>Subject: Pemesanan Receiver</p> <p>Notransakaksi : 41</p> <p>Bank Pembayaran : BCA</p> <p>NO rekening : 5478111764</p> <p>Pemilik Rekening : (kosong)</p> <p>Tgl pemnayaran : (kosong)</p> <p>Pesan : (kosong)</p> <p>Dan tidak</p> | Sistem akan menolak kirim dan menampilkan pesan “ <i>Anda Belum Mengisikan Pemilik Rekening</i> ” | Sesuai harapan | Valid |

| | | | | | |
|---|---|---|---|----------------|-------|
| | | memasukan kode Captcha | | | |
| 6 | Hanya mengisi subject, no transaksi, Bank Pembayaran, No Rekening dan Pemilik rekening lalu klik tombol kirim | <p>Nama :tita</p> <p>Email : member@gmail.com</p> <p>Subject: Pemesanan Receiver</p> <p>Notransakaksi : 41</p> <p>Bank Pembayaran : BCA</p> <p>NO rekening : 5478111764</p> <p>Pemilik Rekening : tita</p> <p>Tgl pembayaran : (kosong)</p> <p>Pesan : (kosong)</p> <p>Dan tidak memasukan kode Captcha</p> | Sistem akan menolak kirim dan menampilkan pesan “ <i>Anda Belum Mengisikan Tanggal Pembayaran</i> ” | Sesuai harapan | Valid |
| 7 | Hanya mengisi subject, no transaksi, Bank Pembayaran, No Rekening, Pemilik rekening dan tanggal pembayaran lalu klik tombol kirim | <p>Nama :tita</p> <p>Email : member@gmail.com</p> <p>Subject: Pemesanan Receiver</p> <p>Notransakaksi : 41</p> <p>Bank Pembayaran : BCA</p> <p>NO rekening : 5478111764</p> <p>Pemilik Rekening : tita</p> <p>Tgl pembayaran : 2017-02-02</p> <p>Pesan : (kosong)</p> | Sistem akan menolak kirim dan menampilkan pesan “ <i>Anda Belum Mengisikan Pesan</i> ” | Sesuai harapan | Valid |

| | | | | | |
|---|--|---|---|----------------|-------|
| | | Dan tidak memasukan kode Captcha | | | |
| 8 | Hanya mengisi subject, no transaksi, Bank Pembayaran, No Rekening, Pemilik rekening, tanggal pembayaran dan Pesan lalu klik tombol kirim | <p>Nama :titaa</p> <p>Email : member@gmail.com</p> <p>Subject: Pemesanan Receiver</p> <p>Notransakaksi : 41</p> <p>Bank Pembayaran : BCA</p> <p>NO rekening : 5478111764</p> <p>Pemilik Rekening : tita</p> <p>Tgl pembayaran : 2017-02-02</p> <p>Pesan : “Mohon dicek dan segera kirim, terimakasih”</p> <p>Dan tidak memasukan kode Captcha</p> | Sistem akan menolak kirim dan menampilkan pesan “ <i>Anda Belum Mengisikan Kode Captcha</i> ” | Sesuai harapan | Valid |
| 9 | Mengisi semua data form konfirmasi | <p>Nama :titaa</p> <p>Email : member@gmail.com</p> | Sistem menerima akses login dan menampilkan pesan “Terimakasih telah Menghubungi, Kami | Sesuai Harapan | Valid |

| | | | | | |
|--|------------|---|--|--|--|
| | pembayaran | om Subject: Pemesanan Receiver Notransakaksi : 41 Bank Pembayaran : BCA NO rekening : 5478111764 Pemilik Rekening : tita Tgl pembayaran : 2017-02-02 Pesan : “Mohon dicek dan segera kirim, terimakasih” Dan memasukan kode Captcha | Segera Akan Meresponnya” kemudian kembali menampilkan form Menu Beranda | | |
|--|------------|---|--|--|--|

D. Halaman Form Login Admin

Tabel IV.13.

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Form LoginAdmin

| No. | Skenario Pengujian | Test Case | Hasil yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|-----|--|---|---|-----------------|------------|
| 1 | Mengosongkan semua isian data login pada form login admin, lalu langsung mengklik tombol “Login” | Username : (kosong) Password : (kosong) | Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "Username dan Password Tidak Cocok" | Sesuai harapan | Valid |
| 2 | Hanya mengisi data <i>Username</i> dan mengosongkan data password, lalu langsung mengklik tombol “Login” | Username : admin Password : (kosong) | Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "Username dan Password Tidak Cocok" | Sesuai harapan | Valid |
| 3 | Hanya mengisi data password dan mengosongkan data <i>Username</i> , lalu langsung mengklik tombol | Username : (kosong) Password : (rahasia) | Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "Username dan Password Tidak Cocok" | Sesuai harapan | Valid |

| | | | | | |
|---|--|--|--|----------------|-------|
| | "Login" | | | | |
| 4 | Menginputkan dengan kondisi salah satu data benar dan satu lagi salah, lalu langsung mengklik tombol "Login" | Username : (benar) Password : (salah) | Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan "Username dan Password Tidak Cocok" | Sesuai harapan | Valid |
| 5 | Menginputkan data login yang benar, lalu mengklik tombol "Login" | Username : admin Password : admin | Sistem menerima akses login dan menampilkan pesan "Selamat Datang Administrator" kemudian langsung menampilkan form Menu Utama Admin | Sesuai harapan | Valid |

E. Halaman Form Tambah Data Produk

Tabel IV.14.

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Form Tambah Data Produk

| No. | Skenario Pengujian | Test Case | Hasil yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|-----|--|--|---|-----------------|------------|
| 1 | Mengosongkan semua isian data form produk lalu klik tombol simpan | Semua data masih : (kosong) | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 2 | Hanya mengisi Nama Produk lalu klik tombol simpan | Hanya mengisi nama Produk | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 3 | Hanya mengisi Nama Produk dan memilih Kategori lalu klik tombol simpan | Hanya mengisi nama Produk dan memilih kategori | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 4 | Hanya mengisi Nama Produk, memilih Kategori dan mengisi berat lalu klik tombol simpan | Hanya mengisi nama Produk, memilih kategori, dan mengisi berat | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 5 | Hanya mengisi Nama Produk, memilih Kategori, mengisi berat dan harga lalu klik tombol simpan | Hanya mengisi nama Produk, memilih kategori, mengisi berat dan harga | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |

| | | | | | |
|----|---|---|---|----------------|-------|
| 6 | Hanya mengisi Nama Produk, memilih Kategori, mengisi berat, harga dan harga beli lalu klik tombol simpan | Hanya mengisi nama Produk, memilih kategori, mengisi berat, harga dan harga beli | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 7 | Hanya mengisi Nama Produk, memilih Kategori, mengisi berat dan harga, harga beli dan diskon lalu klik tombol simpan | Hanya mengisi nama Produk, memilih kategori, mengisi berat, harga, harga beli dan diskon | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 8 | Hanya mengisi Nama Produk, memilih Kategori, mengisi berat dan harga, harga beli, diskon dan stok lalu klik tombol simpan | Hanya mengisi nama Produk, memilih kategori, mengisi berat, harga, harga beli, diskon dan stok | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 9 | Hanya mengisi Nama Produk, memilih Kategori, mengisi berat dan harga, harga beli, disko, stok dan deskripsi lalu klik tombol simpan | Hanya mengisi nama Produk, memilih kategori, mengisi berat, harga, harga beli, diskon, stok dan deskripsi | Sistem akan menolak dan akan memblok pada textbox yang masih kosong | Sesuai harapan | Valid |
| 10 | Hanya mengisi Nama Produk, memilih Kategori, mengisi berat dan harga, harga beli, disko, stok, deskripsi dan memilih gambar lalu klik tombol simpan | Hanya mengisi nama Produk, memilih kategori, mengisi berat, harga, harga beli, diskon, stok, deskripsi dan memilih gambar | Sistem menerima input data barang dan “data berhasil di simpan” | Sesuai harapan | Valid |

4.5. Support

4.5.1. Publikasi Web

Dalam mengakses *website* yang penulis buat diperlukan adanya *menghosting*. Sebagaimana domain, web hosting juga ada yang menyediakan secara gratis dan adapula berbayar. Yang gratis cenderung memiliki banyak keterbatasan. Baik dari segi kualitas maupun kekuasaan. Misalnya pada webhosting berbayar kita bisa mengontrol akun kita sesuka hati, sementara di webhosting gratisan amat-sangat dibatasi kekuasaan kita. Bahkan

bukan tidak mungkin data kita dihapus secara sepihak oleh webhosting. Beda halnya dengan hosting berbayar, mereka tidak boleh seenaknya menghapus data.

Berikut beberapa hal yang harus diketahui sebelum mempublikasikan *web*, antara lain:

1. Nama Domain

Nama domain (*domain name*) adalah sebuah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi sebuah *web*, yang berfungsi untuk mempermudah pengguna di *internet* pada saat melakukan akses ke sebuah *server*, selain juga dipakai untuk mengingat nama *server* yang dikunjungi tanpa harus mengenal deretan angka yang rumit yang dikenal sebagai *IPAddress*, nama domain ini juga dikenal sebagai kesatuan dari sebuah situs *web* atau alamat *web* seperti contohnya “Detik.com”. Untuk itu penulis membeli domain dengan nama duniadigital.web.id sesuai dengan nama perusahaan tersebut.

1. *Hosting* dan Analisa Biaya

Hosting adalah jasa layanan *internet* yang menyediakan *server-server* untuk disewakan sehingga memungkinkan organisasi atau individu menempatkan informasi di *internet*. Kapasitas *hosting* yang ditawarkan penyedia jasa *hosting* pun cukup beragam. Dalam hal ini, penulis memanfaatkan jasa dari salah satu perusahaan penyedia *hosting* yaitu www.dapurhosting.com. Berikut *detail* daftar biaya untuk *hosting* di www.dapurhosting.com :



Rekening:
 Bank Central Asia
 KCP P. Jayakarta (Jakarta)
 No. Rek: 1940578737
 AN: PT Suratoka Digital Kreatif
 Bank Mandiri
 KCP P. Jayakarta (Jakarta)
 No. Rek: 119-000-886-9988
 AN: PT Suratoka Digital Kreatif

Invoice #110110

Invoice Date: 27/01/2017
 Due Date: 26/02/2017

Invoice To

Member:
 ATTN: Tika
 Jl. Ponggikan IV,
 Jakarta, Jakarta, 55643
 Indonesia

| Description | Total |
|---|--------------------------|
| Paket # (Server Indonesia)- duniadigital.web.id (27/01/2017 - 26/01/2018) | Rp.200.000,00 IDR |
| Domain Registrasi duniadigital.web.id - 1 Years (27/01/2017 - 26/01/2018) | Rp. 55.000,00 IDR |
| Sub Total | Rp255.000,00 IDR |
| Discount Member | Rp. -65.000,00 IDR |
| Total | Rp.190.000,00 IDR |

Transactions

| Transaction Date | Gateway | Transaction ID | Amount |
|------------------|---------------|----------------|-------------------|
| 27/01/2017 | Bank Transfer | | |
| | | Balance | Rp.190.000,00 IDR |

4.5.2. Spesifikasi Hardware and Software

Tabel IV.15.

Spesifikasi Hardware dan Software

| Kebutuhan | Keterangan |
|----------------|---|
| Sistem Operasi | Windows 10 pro |
| Processor | Intel(R) Celeron(R) CPU N3050 @1.60GHz 1.60 GHz |
| RAM | 2.00 GB |
| Harddisk | 160 GB |
| DVD RW | Super Multi |
| Monitor | SVGA 14 Inch |
| Keyboard | 108 key |
| Printer | Canon Pixma MG2520 |
| Mouse | Standart |

| | |
|----------|---|
| Browser | Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer |
| Software | Dreamweaver, Php MyAdmin |

4.6. Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan

Spesifikasi sistem usulan yang dimaksudkan adalah rancangan pada sistem informasi yang diusulkan mengenai masukan-masukan dan keluaran-keluaran yang dapat berupa tampilan-tampilan layar atau berupa laporan-laporan pada kertas.

- A. Nama dokumen : Struk Pemesanan
- Fungsi : Sebagai bukti transaksi pemesanan barang
- Sumber : Admin
- Tujuan : Member
- Media : Tampilan
- Frekuensi : Setiap terjadi transaksi penjualan
- Bentuk dokumen : Lampiran B.1.
-
- B. Nama dokumen : Laporan Penjualan
- Fungsi : Sebagai laporan penjualan
- Sumber : Admin
- Tujuan : Direktur
- Media :Tampilan
- Frekuensi : Setiap ada perubahan data dan setiap dibutuhkan
- Bentuk dokumen : Lampiran B.2.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah penulis menyelesaikan pembuatan program pada skripsi ini, penulis menarik kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya mengenai *E-Commerce Home Shopping* Pada PT Dunia Digital, bahwa kemajuan teknologi sekarang ini akan terus berkembang, hari demi hari, bulan maupun tahun tercipta teknologi-teknologi baru apalagi dalam bidang bisnis penjualan *online* atau *e-commerce*.

Untuk itu penulis mengambil beberapa kesimpulan dari Penjualan pada PT. Dunia Digital, antarlain :

1. Pengembangan aplikasi perancangan *E-commerce* yang berbasis Web pada PT. Dunia Digital relatif membantu dalam meningkatkan promosi, pemasaran dan penjualan produk.
2. Memberikan kemudahan kepada para pembel dalam memperoleh informasi produk, melakukan pemesanan dan bertransaksi secara *online* tanpa harus menelpon atau datang langsung ke PT. Dunia Digital sehingga meningkatkan kepuasan pelayanan pelanggan PT. Dunia Digital karena dalam menggunakan *Website*, waktu yang diperoleh dalam melakukan transaksi lebih efektif dan efisien.
3. Sistem basis data yang terintegrasi juga memudahkan dalam meng-*input* laporan, karena laporan akan otomatis *ter-update* apabila ada proses penjualan produk.

5.2. Saran

Dari kesimpulan yang penulis kemukakan di atas, maka penulis memberikan beberapa saran yang mungkin dapat membantu agar perancangan *e-commerce* ini dapat berfungsi secara optimal. Adapun saran-saran dari penulis adalah sebagai berikut :

1. Tampilan dapat diperluas atau diperbanyak *item* barang tanpa batasan sehingga pembeli memperoleh informasi yang lebih beragam dan mendetail mengenai produk yang dijual.
2. Melakukan pengembangan dan penyempurnaan sistem dengan penambahan fitur-fitur lainnya untuk melengkapi fasilitas yang telah ada , sehingga pembeli lebih dipermudah dalam bertransaksi.
3. Perlunya monitoring dan *maintance* terhadap sistem yang diusulkan sehingga apabila terdapat kesalahan maupun kerusakan dapat segera diketahui dan diperbaiki.

Dari saran yang penulis kemukakan di atas, program *E-commerce* yang sudah dirancang dapat terus dikembangkan lagi seiring dengan perkembangan teknologi dikesempatan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, Uswatun. 2013. Sistem Informasi On Line Pada Toko Kreatif Suncom Pacitan. Pacitan : ISSN : 2302-5700 Volume 2 No 4-Oktober 2013
- Irawan. 2009. Kamus Istilah Komputer Untuk Orang Awam. Palembang: Maxikom.
- Irmawati, Dewi. 2011. Pemanfaatan E-Commerce dalam dunia bisnis. Bandung. ISSN:2085-1375. Palembang: Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis, Politeknik Negeri Sriwijaya, Volume 4 Nomor 2, November 2011:95-112.
- Laudon, Kenneth C., & Laudon, Jane P. 2010. Manajemen Information System : Managing the Digital Firm. New Jersey: Prentice-Hall
- Nugroho, Adi. 2006. e-Commerce; Memahami Perdagangan Modern di Dunia Maya. Informatika Bandung. Bandung.
- Quthni, Darul. 2006. Terminology E-commerce. Di akses pada 21 Oktober 2011. Sumber : <http://www.piksiinputserang.ac.id>.
- Rejeki, Rara Sri Artati, dkk. 2011. Perancangan Dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada "Distro Smith" Berbasis E-Commerce, Semarang : ISSN:0854-9524. Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK, Universitas Stikubank Volume 16, Nomor 1, Juli 2011:150-159.
- Saputa, Agus. 2012. "Webtips : PHP, HTML5, dan CSS3". Jakarta: Jasakom.
- Sibero, Alexander F.K. 2011. Kitab Suci *Web Programming*. Yogyakarta : Mediakom.
- Stair, R. M., & G. W. Reynolds. 2010. Principles of Information Systems, a managerial Approach, 9th Edition. Course Technology, USA.
- Utami, Ema & Anggit Dwi Hartanto. 2012. Sistem Basis Data menggunakan Microsoft SQL Server 2005. Yogyakarta: Andi.
- Widodo, Prabowo Pudjo & Herlawati. 2011. Menggunakan UML. Bandung : Informatika.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Biodata Mahasiswa

NIM : 11135163
Nama Lengkap : Tita Lindiawati
Tempat,Tanggal Lahir : Tasikmalaya, 28 Januari 1995
Alamat Lengkap : Kp Gaga RT003 RW009 Semanan Kalideres
Jakarta Barat

2. Riwayat Pendidikan Formal

- a. SD Negeri Sukamukti – Tasikmalaya, Lulus Tahun 2007
- b. SMP Era Pembangunan 3 – Jakarta, Lulus Tahun 2010
- c. SMA Muhammadiyah 2 – Tangerang, Lulus Tahun 2013
- d. D3 Bina Sarana Informatika – Jakarta, Lulus Tahun 2016



Jakarta, 3 Februari 2017



Tita Lindiawati

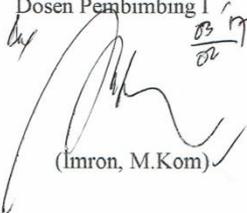
| | |
|---|---|
|  | LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI |
| | SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER NUSA MANDIRI |

- N I M : 11135163
- Nama Lengkap : Tita Lindiawati
- Dosen Pembimbing I : Imron, M.Kom
- Judul Skripsi : E-Commerce Home Shopping Pada PT. Dunia Digital Jakarta

| No | Tanggal Bimbingan | Pokok Bahasan | Paraf Dosen Pembimbing |
|----|-------------------|-------------------------------|---|
| 1 | 19 Oktober 2016 | Bimbingan Perdana |  |
| 2 | 27 Oktober 2016 | Pengajuan Judul & Bab 1 |  |
| 3 | 16 November 2016 | Acc Bab 1 dan Pengajuan Bab 2 |  |
| 4 | 25 November 2016 | Acc Bab 2 dan Pengajuan Bab 3 |  |
| 5 | 21 Desember 2016 | Acc Bab 3 dan Pengajuan Bab 4 |  |
| 6 | 19 Januari 2017 | Tes Program & Acc Bab 4 |  |
| 7 | 27 Januari 2017 | Acc Bab 5 |  |
| 8 | 3 Februari 2017 | Acc Keseluruhan |  |

Catatan untuk Dosen Pembimbing I.
Bimbingan Skripsi

- Dimulai pada tanggal : 19 Oktober 2016
- Diakhiri pada tanggal : 3 Februari 2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 kali pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing I

 (Imron, M.Kom)

SURAT KETERANGAN

Yang Bertanda Tangan di Bawah Ini :

Nama : MELLISA
Jabatan : Manager Operational

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut dibawah ini :

Nama : TITA LINDIAWATI
NIM : 11135163
Mahasiswa : STMIK NUSA MANDIRI
Jurusan : Sistem Informatika

Benar telah melakukan riset pada PT. DUNIA DIGITAL, terhitung sejak tanggal 21 November 2016 sampai dengan 24 Desember 2016 dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 26 Desember 2016

Manager Operational

A handwritten signature in black ink is written over a faint, rectangular stamp that contains the text 'DUNIA DIGITAL'.

MELLISA