

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN *WEBSITE E-COMMERCE* PENJUALAN
*SPAREPART HANDPHONE CV. INDONESIA ONLINE SHOP***



Diajukan Oleh :

- 1. Dedy Haryono / 011140023**
- 2. Syafana Fadly Harahap / 011150043**

Untuk memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat

Guna Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2019

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN *WEBSITE E-COMMERCE* PENJUALAN
*SPAREPART HANDPHONE CV. INDONESIA ONLINE SHOP***



Diajukan Oleh :

- 1. Dedy Haryono / 011140023**
- 2. Syafana Fadly Harahap / 011150043**

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-Syarat

Guna Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2019

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA / NPM : 1. DEDY HARYONO / 011140023
2. SYAFANA FADLY HARAHAP / 011150043
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (SI)
KONSENTRASI : JARINGAN
JUDUL SKRIPSI : RANCANG BANGUN *WEBSITE E-COMMERCE* PENJUALAN *SPAREPART HANDPHONE* CV. INDONESIA ONLINE SHOP

Tanggal : 7 Februari 2019

Mengetahui,

Pembimbing,

Ketua,

Adelin, S.T., M.Kom.

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN : 0211127901

NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA / NPM : 1. DEDY HARYONO / 011140023
2. SYAFANA FADLY HARAHAHAP / 011150043
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (SI)
KONSENTRASI : JARINGAN
JUDUL SKRIPSI : RANCANG BANGUN *WEBSITE E-COMMERCE* PENJUALAN *SPAREPART HANDPHONE* CV. INDONESIA ONLINE SHOP

Tanggal : 7 Februari 2019

Penguji 1,

Tanggal : 7 Februari 2019

Penguji 2,

D Tri Octafian, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0213108002

Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0217108001

Menyetujui,

Ketua,

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

“Ribuan lilin dapat dinyalakan dari satu lilin dan nyalanya tidak akan berkurang. Begitu pun kebahagiaan tidak akan pernah berkurang walau dibagi – bagi.”

-Siddharta Gautama-

Kupersembahkan Kepada:

- ♣ *Tuhan Yang Maha Esa*
- ♣ *Pada dan Mama Tercinta*
- ♣ *Saudara-saudaraku tersayang*
- ♣ *Dosen Pembimbing*
Ibu Adelin, S.T., M.Kom.
- ♣ *Teman Hidup Terkasih*
- ♣ *Teman Seperjuangan*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan baik. Laporan ini diberi judul **“Rancang Bangun Website E-Commerce Penjualan Sparepart Handphone CV Indonesia Online Shop”**. Adapun tujuan penulisan laporan Skripsi ini adalah sebagai bentuk pelaporan terhadap apa yang telah Penulis kerjakan, dan dapat diusulkan selama melakukan Skripsi, sehingga apabila laporan Skripsi ini dinilai layak, dapat memenuhi sebagai syarat guna penyusunan Skripsi.

Adapun selama penulisan dan penyusunan skripsi ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut, yaitu :

1. Kepada Ketua STMIK PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.,
2. Kepada Pembantu Ketua 1, Bapak D.Tri Octafian, S.Kom., M.Kom.,
3. Kepada Ketua Program Studi Teknik Informatika, Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.,
4. Kepada Dosen Pembimbing Skripsi Ibu Adelin, S.T., M.Kom.
5. Kepada Kedua Orang Tua Penulis tercinta.

6. Kepada Saudara yang selalu memberi dukungan.
7. Kepada Teman dan Sahabat Seperjuangan.
8. Kepada Semua Pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan Skripsi masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, 7 Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	5
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan	5
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	
2.1 Profil Perusahaan.....	8
2.1.1 Sejarah Indonesia Online Shop	8

2.1.2	Visi dan Misi Indonesia Online Shop Palembang.....	8
2.1.3	Struktur Organisasi Indonesia Online Shop Palembang	9
2.1.4	Tugas Wewenang	10

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1	Teori Pendukung	14
3.1.1	<i>E-Commerce</i>	14
3.1.2	<i>Website</i>	15
3.1.3	<i>MySQL</i>	16
3.1.4	<i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	17
3.1.5	<i>Database</i>	18
3.1.6	<i>Xampp</i>	18
3.1.7	<i>Rapid Application Development</i>	18
3.1.8	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	20
3.1.9	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	21
3.1.10	<i>Flowchart (Bagan Alir)</i>	22
3.2	Hasil Penelitian Terdahulu	23
3.3	Kerangka Penelitian	26
3.3.1	Identifikasi Masalah	26

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1	Jadwal dan Tempat Penelitian.....	27
4.1.1	Tempat Penelitian.....	27
4.1.2	Jadwal Penelitian.....	27
4.2	Jenis Data	27
4.2.1	Data Primer.....	27
4.2.2	Data Sekunder	28

4.3 Teknik Pengumpulan Data	28
4.3.1 Wawancara	28
4.3.2 Dokumentasi.....	29
4.3.3 Studi Pustaka	29
4.3.4 Observasi	29
4.4 Alat dan Teknik Pengembangan Sistem.....	30
4.4.1 Alat Pengembangan Sistem.....	30
4.4.2 Metode Pengembangan Sistem	34
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1 Hasil Penelitian	36
5.1.1 Perencanaan Syarat-Syarat	36
5.1.2 <i>RAD Design Workshop</i>	37
5.1.3 Implementation (Penerapan)	46
5.1.4 <i>Implementation</i> (Pelaksanaan)	59
5.1.5 Alat dan Teknik Pengujian	67
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan.....	72
6.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	xvi
HALAMAN LAMPIRAN.....	xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Inodneisa Online Shop	10
Gambar 3.1 RAD	19
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian	26
Gambar 4.1 Model <i>RAD</i>	34
Gambar 5.1 <i>Flowchart</i> yang berjalan.....	37
Gambar 5.2 <i>Flowchart</i> Pemesanan yang di usulkan.....	39
Gambar 5.3 Prosedur <i>Input</i> Produk.....	41
Gambar 5.4 Prosedur <i>view</i> laporan dan produk	42
Gambar 5.5 Diagram Konteks.....	43
Gambar 5.6 Data Flow Diagram	44
Gambar 5.7 Entity Relationship Diagram	46
Gambar 5.9 Desain Halaman <i>Login</i>	52
Gambar 5.10 Desain Halaman Menu <i>Home</i>	53
Gambar 5.11 Desain Halaman Pengguna.....	53
Gambar 5.12 Desain Halaman Kategori	54
Gambar 5.13 Desain Halaman Produk <i>Admin</i>	54
Gambar 5.14 Desain Halaman Promosi	55
Gambar 5.15 Desain Halaman Pelanggan.....	55
Gambar 5.16 Desain Halaman <i>Home</i>	56
Gambar 5.17 Desain Halaman <i>Home</i>	56
Gambar 5.18 Desain Halaman Produk.....	57

Gambar 5.19 Desain Halaman Daftar Belanja.....	57
Gambar 5.20 Desain Halaman Konfirmasi Pembayaran	58
Gambar 5.21 Desain Halaman Testimoni	58
Gambar 5.22 Tampilan <i>Login</i>	59
Gambar 5.23 Tampilan <i>Home</i>	59
Gambar 5.24 Tampilan Pengguna.....	60
Gambar 5.25 Tampilan Kategori.....	61
Gambar 5.26 Tampilan Produk.....	62
Gambar 5.27 Tampilan Promosi	63
Gambar 5.28 Tampilan Pelanggan.....	64
Gambar 5.29 Tampilan <i>Home</i>	64
Gambar 5.30 Tampilan Produk.....	65
Gambar 5.31 Tampilan Daftar Belanja	66
Gambar 5.32 Konfirmasi Pembayaran.....	66
Gambar 5.33 Testimoni.....	67
Gambar 5.34 Tampilan Laporan	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Simbol-Simbol DFD Menurut <i>Gane</i> dan <i>Yourdon</i>	20
Tabel 3.2 Simbol-Simbol Desain Entity Relationship Diagram	21
Tabel 3.3 Simbol-Simbol Desain Flowchart	22
Tabel 3.4 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	27
Tabel 4.2 Simbol-Simbol DFD Menurut <i>Gane</i> dan <i>Yourdon</i>	31
Tabel 4.3 Simbol – Simbol Desain Entity Relationship Diagram	32
Tabel 4.4 Simbol – Simbol Desain Flowchart	33
Tabel 5.1 Struktur Tabel <i>cart</i>	47
Tabel 5.2 Struktur Tabel <i>detail_penjualan</i>	47
Tabel 5.3 Struktur Tabel <i>kategori_barang</i>	48
Tabel 5.4 Struktur Tabel <i>kotak_keluar</i>	48
Tabel 5.5 Struktur Tabel <i>pelanggan</i>	48
Tabel 5.6 Struktur Tabel <i>Pembayaran</i>	49
Tabel 5.7 Struktur Tabel <i>pengguna</i>	49
Tabel 5.8 Struktur Tabel <i>penjualan</i>	50
Tabel 5.9 Struktur Tabel <i>produk</i>	50
Tabel 5.10 Struktur Tabel <i>promosi</i>	51
Tabel 5.11 Struktur Tabel <i>testimoni</i>	51
Tabel 5.12 Struktur Tabel <i>pengiriman</i>	51
Tabel 5.13 Pengujian Halaman Login Admin.....	68

Tabel 5.14 Pengujian Halaman Login Pelanggan	69
Tabel 5.15 Pengujian Halaman Login Pimpinan	70
Tabel 5.16 Pengujian Ganti Password Akun.....	70
Tabel 5.17 Pengujian Halaman Register Pelanggan	71

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)
7. Lampiran 7. *Listing Code*

ABSTRACT

DEDY HARYONO, SYAFANA FADLY HARAHAP. *Architecture E-Commerce Website selling sparepart handphone CV. Indonesia Online Shop.*

E-Commerce is a way of deploying, purchasing, selling, marketing and services over the internet. CV. Indonesia Online Shop is a company engaged in the sale of mobile spareparts in Palembang. CV. Indonesia Online Shop relies on the marketplace for sales outside the city. The problem that was found by the author during the research of the company was that it could not make the promotion as desired because of the marketplace that the promotion used had been determined by itself from the marketplace, In addition to these problems, the use of the marketplace is limited in terms of costumize the appearance of stalls or website displays so that the existing display cannot be adjusted to the needs, and payment of fees to the marketplace as a lease rental fund. With the e-commerce website, it can facilitate CV. Indonesia Online Shop in making promotions according to your needs,customizing websites as you wish, and only need to pay for hosting. Modeling methods in making this website use DFD (Data Flow Diagram) and ERD (Entity Relationship Diagram). The system development method uses RAD (Rapid Application Development) and performs testing techniques using blackbox.this research produce e-commerce website cellphone spare parts sales on CV Indonesia Online Shop.

Keyword : E-Commerce, RAD method, DFD, ERD.

ABSTRAK

DEDY HARYONO, SYAFANA FADLY HARAHAHAP. Rancang Bangun *Website E-Commerce* penjualan *Sparepart Handphone* CV Indonesia Online Shop.

E-Commerce merupakan cara dalam penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran dan jasa melalui internet. CV. Indonesia *Online Shop* merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan *sparepart handphone* yang berada di kota Palembang. CV. Indonesia *Online Shop* mengandalkan *Marketplace* untuk penjualan luar kota. Permasalahan yang ada pada *marketplace* adalah peraturan yang harus di taati pada setiap *marketplace*, promosi yang ditentukan oleh *marketplace*, tidak adanya *full costumize* untuk lapak, dan pembayaran *fee* pada setiap barang yang terjual yang membuat naiknya harga produk. Dengan dibuatnya *website* ini bertujuan untuk membantu para admin online dalam pemasaran dan juga memberikan kendali penuh terhadap *website*. Metode pemodelan dalam pembuatan *website* ini menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Metode pengembangan sistem menggunakan RAD (*Rapid Application Development*) serta melakukan teknik pengujian menggunakan *blackbox*. Penelitian ini menghasilkan *website e-commerce* penjualan *sparepart handphone* pada CV Indonesia *Online Shop*.

Kata kunci : *E-Commerce*, Metode RAD, DFD, ERD.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan bisnis yang semakin pesat dan ketat ini memicu perusahaan sejenis untuk terus meningkatkan kemampuan perusahaannya, salah satunya dengan peningkatan teknologi informasi. Dengan peningkatan kemampuan teknologi perusahaan saat ini diharapkan agar perusahaan dapat bersaing di pasar global. Pada zaman dahulu teknik untuk mempromosikan suatu produk masih manual yaitu dengan cara bercerita dari satu orang ke orang yang lain. Kemudian dengan cara membuat iklan di koran dan surat kabar untuk mempromosikan produk dari perusahaannya.

Saat ini *internet* telah menjadi salah satu infrastruktur komunikasi yang termurah dan jangkauan penerimaan yang luas dan tanpa batas, maka *internet* pun seiring digunakan sebagai media alternatif untuk menjalankan suatu usaha maupun bisnis. Selain digunakan sebagai media informasi dan komunikasi, *internet* juga dapat digunakan sebagai proses jual beli suatu produk, jasa dan media informasi yang lengkap secara *online*, atau suatu transaksi keuangan melalui *internet* antara penjual dan pembeli yang lebih di kenal dengan *e-commerce*. Dengan keunggulan internet yang dapat melakukan pelayanan tanpa ada batas waktu, akses yang mudah dan biaya yang terjangkau serta kemudahan-kemudahan lainnya, membuat semakin banyak pembisnis yang bergerak ke dalam *e-commerce*. Dengan dibangunnya

sistem penjualan *online* tersebut para pelaku bisnis atau usaha baik itu perusahaan menengah ke bawah atau perusahaan menengah ke atas dapat memanfaatkannya sebagai suatu media untuk mempromosikan perusahaannya serta produk-produk yang dimilikinya, agar dapat dikenal lebih luas dan diharapkan dapat mempermudah konsumen yang akan membeli produk-produk yang ditawarkan oleh pelaku perusahaan tanpa harus datang ke tempatnya secara langsung.

CV. Indonesia Online Shop merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan *sparepart handphone* yang berada di kota Palembang. Perusahaan ini memiliki dua *retail* di kota Palembang yakni di komplek area Palembang *Square Mall* dan di belakang *International Plaza* Palembang. *Retail* di Palembang *Square Mall* hanya berfokus pada penjualan langsung ke *user* dan *service handphone* sedangkan *retail* di belakang *International Plaza* berfokus pada penjualan langsung ke *user*, *service handphone* dan penjualan *online*. Produk yang dijual seperti *lcd*, *touchscreen*, *lcd touchscreen*, *backcover*, *flexible*, *power bank*, *cable usb*, *charger*, *batterai*, *keypad*, *connector*..

Sistem yang berjalan saat ini pada *divisi online* masih menggunakan perantara *marketplace* seperti *shopee*, *tokopedia* dan *bukalapak*. *Marketpalce* biasanya memiliki peraturan yang harus ditaati oleh penggunanya sendiri, jika melanggar peraturan tersebut maka *marketplace* tidak akan segan-segan untuk memblokir akun pengguna sehingga tidak dapat berjualan atau beraktifitas lagi di *marketplace* tersebut. Permasalahan yang ditemukan penulis selama penelitian perusahaan tersebut tidak dapat membuat promosi sesuai keinginan dikarenakan

dari *marketplace* yang digunakan promosi telah ditentukan sendiri dari *marketplace* tersebut.

Selain masalah tersebut penggunaan *marketplace* terbatas dalam hal *customize* tampilan lapak atau tampilan *website* sehingga tampilan yang ada tidak dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan oleh perusahaan misalnya adanya tampilan *slide* foto perusahaan pada *website*.

Saat ini perusahaan harus membayar *fee* kepada pihak *marketplace* sebagai dana penyewaan lapak yang berdampak pada harga produk yang dijual mengalami kenaikan persentase yang disesuaikan dengan besaran *fee* yang dibayarkan.

Marketplace sendiri belum dapat menghasilkan laporan stok maupun seperti stock yang akan habis maupun yang sudah habis. Hal ini membuat perusahaan kesulitan dalam pengontrolan stok untuk penjualan yang berdampak pada indennya beberapa produk ketika terjadinya transaksi penjualan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis memutuskan membuat sebuah sistem informasi berbasis *web* yang dapat digunakan khusus untuk perusahaan. Yang diharapkan dapat membantu *divisi online* di CV. Indonesia Online Shop untuk membuat promosinya sendiri dan dapat menyesuaikan tampilan *website* yang diperlukan perusahaan. Maka dari itu penulis memutuskan mengangkan judul skripsi **“Rancang Bangun Website E-Commerce Penjualan Sparepart Handphone CV. Indonesia Online Shop”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan pada pembahasan sebelumnya, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah Bagaimana membangun *website e-commerce* penjualan *sparepart handphone* pada CV. Indonesia Online Shop.

1.3 Ruang Lingkup

1. Aplikasi yang akan dihasilkan berupa *website e-commerce* penjualan *sparepart handphone* CV. Indonesia Online Shop.
2. Teknik pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan *Rapid Application Development (RAD)*.
3. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *Database Management System*.
4. Aplikasi *web* ini dapat di akses oleh tiga pengguna yaitu konsumen, *admin* *bonline* dan pimpinan.
5. Pengujian sistem menggunakan *blackbox testing*.
6. Perusahaan melakukan penjualan dengan sistem *Business to Customer (B2C)*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun *Website E-Commerce* Penjualan *Sparepart Handphone* CV. Indonesia Online Shop yang dapat memudahkan *divisi online* untuk memproses pesanan pelanggan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat yang akan penulis dapatkan dari adanya penelitian ini meliputi :

1. Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pemrograman yang didapatkan selama belajar di STMIK PalComTech Palembang.
2. Penulisan dapat membuat *website e-commerce* penjualan *sparepart handphone* pada CV. Indonesia Online Shop.

1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan

Manfaat yang diharapkan dari *website e-commerce* penjualan *sparepart handphone* pada CV. Indonesia Online Shop adalah sebagai berikut:

1. Media promosi CV. Indonesia Online Shop serta produk-produknya agar dapat dikenal lebih luas.
2. Mempermudah *divisi online* dalam melakukan pengelolaan penjualan.
3. Dapat membuat tampilan *website* sesuai dengan kebutuhan perusahaan.
4. Perusahaan dapat membuat kode promosi sesuai dengan keinginan.

1.5.3 Manfaat Bagi Akademik

Manfaat bagi akademik dari penelitian ini adalah sebagai bahan referensi bagi penulis lain untuk dijadikan perbandingan dalam menyusun laporan penelitian selanjutnya dan menambah koleksi pustaka di perpustakaan STMIK PalComTech Palembang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang penulis buat dalam laporan penelitian ini terdiri dari enam bab, sistematika penulisan menjelaskan secara singkat isi yang akan dibahas, serta keterkaitan antar setiap bab. Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Pada bab ini menjelaskan secara rinci tentang sejarah perusahaan, visi dan misi, gambaran umum perusahaan, tugas wewenang dari setiap jabatan pada struktur organisasi.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis akan memuat teori yang berdasarkan penulisan skripsi ini yang terdiri dari teori pendukung, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka penelitian.

BAB IV METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis membahas lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, dan jenis penelitian dan alat serta teknik pengembangan sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penuli membahas hasil-hasil yang di peroleh dalam penelitian dan pembahasan terhadap hasil yang telah dicapai maupun masalah-masalah yang telah ditentukan selama penelitian, serta pengujian yang dibuat.

BAB VI PENUTUP

Pada bab terakhir, penulis menguraikan beberapa simpulan dan saran dari pembahasan dalam pembuatan *website e-commerce* penjualan *sparepart handphone CV. Indonesia Online Shop* yang terdapat pada bab-bab sebelumnya.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

2.1.1 Sejarah Indonesia Online Shop

Indonesia Online Shop merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang sparepart handphone di kota Palembang. Indonesia Online Shop memiliki nama lain yaitu Netcellindo. Netcellindo memiliki dua *retail* di kota Palembang yaitu di jalan Letkol Iskandar No.183-185, 24 Ilir, Bukit Kecil, Kota Palembang Sumatera Selatan 30134 di belakang *International Plaza* dan satu nya lagi di Komplek Area Palembang *Square Mall*. *Retail* Netcellindo di belakang *International Plaza* didirikan pada tanggal 05 Agustus 2017. Pada *retail* ini berfokus pada penjualan langsung ke *user* atau pembeli, *service handphone*, dan penjualan *online*. Sedangkan pada *retail* Palembang *Square* didirikan pada tanggal 25 September 2017 yang berfokus hanya penjualan langsung ke *user* atau pembeli dan *service handphone*. Produk yang dijual seperti *lcd*, *touchscreen*, *lcd touchscreen*, *backcover*, *flexible*, *power bank*, *cable usb*, *charger*, *batterai*, *keypad*, *connector*.

2.1.2 Visi dan Misi Indonesia Online Shop Palembang

1. Visi

- a. Menjadi distributor *sparepart handphone* terbaik dan terpercaya seluruh Indonesia

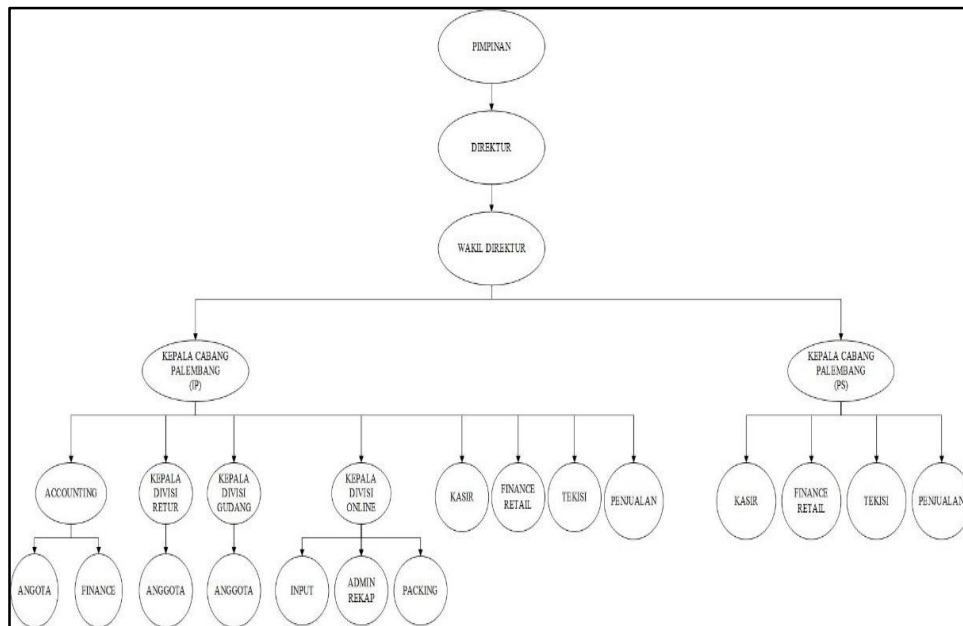
2. Misi

- a.** Memberikan pelayanan terbaik kepada seluruh pelanggan di Indonesia.
- b.** Menyalurkan barang-barang terbaik dan terjangkau untuk konsumen.
- c.** Menjalin kerja sama yang baik dan terpercaya kepada seluruh pelanggan.
- d.** Membuat tempat kerja yang baik untuk seluruh pekerja.

2.1.3 Struktur Organisasi Indonesia Online Shop Palembang

Pada dasarnya setiap perusahaan selalu memiliki struktur organisasi sendiri, struktur tersebut dapat digambarkan hubungan antara pemimpin perusahaan dan bawahan yang sering berinteraksi agar dapat didapat perwujudan tujuan perusahaan yang diinginkan atau diharapkan.

Struktur organisasi adalah satu susunan dan hubungan antar tiap bagian serta posisi yang ada dalam perusahaan. Struktur organisasi menjelaskan pembagian aktivitas kerja, serta memperhatikan hubungan fungsi dan aktivitas sampai batas-batas tertentu. Berikut merupakan struktur organisasi Indonesia Online Shop Palembang :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Inodneisa Online Shop

2.1.4 Tugas Wewenang

1. CEO

Tugas dari CEO merupakan sebagai berikut :

- 1) Merencanakan, mengelola, dan menganalisis sumber daya manusia, keuangan dan pemasaran.
- 2) Mengatur para manager.
- 3) Pengambil keputusan tertinggi.
- 4) Membuat kebijakan, prosedur pada perusahaan.

2. Direktur / Manager

Tugas dari Direktur / Manager merupakan sebagai berikut :

- 1) Memimpin perusahaan
- 2) Bertanggung jawab atas perusahaan.
- 3) Mengatur kepala divisi dan kepala cabang perusahaan.

- 4) Dapat mengambil keputusan standar.
- 5) Mempertahankan kualitas layanan.

3. Kepala Cabang

Tugas dari bagian Kepala Cabang merupakan sebagai berikut :

- 1) Bertanggung jawab atas cabang.
- 2) Mengatur kerja karyawan.
- 3) Mengolah stok barang.
- 4) Mengolah harga barang.
- 5) Mengejar omset penjualan.
- 6) Memberikan laporan kemajuan cabang.

4. Kepala Divisi

Tugas dari bagian Kepala Divisi merupakan sebagai berikut :

- 1) Bertanggung jawab atas divisi yang dipegang.
- 2) Mengatur anggota dan kerja setiap divisi.

5. Divisi *Online*

Tugas dari bagian Divisi *Online* merupakan sebagai berikut :

- 1) Merekap pesanan yang masuk.
- 2) Mengecek resi yang belum hilang.
- 3) Mengecek barang dari gudang.
- 4) Mengirim paket.

6. *Accounting*

Tugas dari bagian *Accounting* merupakan sebagai berikut :

- 1) Mengatur keuangan perusahaan.

- 2) Membuat anggaran pengeluaran dan pemasukan.
- 3) Membuat peraturan perusahaan.
- 4) Melakukan pembayaran gaji karyawan.
- 5) Membuat laporan perpajakan perusahaan.

7. Kepala Gudang

Tugas dari bagian Kepala Gudang merupakan sebagai berikut :

- 1) Mengawasi dan mengontrol operasional gudang.
- 2) Bertanggung jawab atas persediaan yang ada di dalam gudang.
- 3) Mengontrol semua barang yang masuk dan keluar sesuai dengan surat operasional perusahaan yang berlaku.
- 4) Memastikan persediaan *sparepart* sesuai dengan kebutuhan.
- 5) Mengawas pekerjaan *staff* gudang lainnya agar sesuai dengan standar kerja yang berlaku.
- 6) Melakukan pengecekan pada barang yang diterima sesuai dengan surat jalan yang dibuat.
- 7) Meningkatkan kapasitas dan kemampuan organisasi pergudangan lebih efektif dan efisien pada saat diperlukan.
- 8) Mengatur dan membagikan tugas kepada setiap *staff* gudang.

8. Kasir

Tugas dari bagian Kasir merupakan sebagai berikut :

- 1) Menjalankan proses pembayaran
- 2) Membantu memberikan informasi mengenai suatu produk.
- 3) Melakukan pengecekan atas jumlah barang pada saat penerimaan barang

- 4) Menghitung pemasukan sebelum pulang kerja.
- 5) Memberi laporan pemasukan setiap hari.

9. Finance Retail

Tugas dari bagian *Finance Retail* merupakan sebagai berikut :

- 1) Membantu bagian penjualan.
- 2) Menerima catatan dari bagian penjualan.
- 3) Menerima uang dari pembeli.
- 4) Memberi catatan dan uang ke kasir.
- 5) Memberi kembalian atau nota pembelian ke pembeli.
- 6) Mengambil catatan dari teknisi.

10. Teknisi

Tugas dari bagian Teknisi merupakan sebagai berikut :

- 1) Melayani dan mencatat keluhan pembeli.
- 2) Memberi catatan kepada *finance retail*.
- 3) Membenarkan *handphone* pembeli yang rusak.

11. Penjualan

Tugas dari bagian Penjualan merupakan sebagai berikut :

- 1) Melayani pembeli yang datang ke toko.
- 2) Menanyakan jumlah stok dan harga barang ke kepala cabang.
- 3) Memberi tahu stok dan harga barang ke user.
- 4) Mencatat barang dan harga yang ingin di beli oleh pembeli.
- 5) Memberi catatan ke *finance retail*.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Teori Pendukung

3.1.1 E-Commerce

Menurut Makmur (2018:1) *E-Commerce* merupakan istilah pemasaran *online*, *internet* merupakan makna yang sama dengan *e-commerce*. Mungkin banyak yang mengikuti dan menggunakan berbagai macam *platform online* yang berkembang, baik hanya sekedar menjual barang bekas via *webstore marketplace*, mengambil foto dan mengupload foto produk di *social media* dan menawarkannya kepada teman, sampai dengan mengikuti berbagai macam bisnis *afiliasi* dengan hanya bermodalkan link untuk *registrasi*. Berikut adalah istilah *e-commerce* yang digunakan untuk pembuatan *website* yaitu :

3.1.1.1 E-Commerce Business to Business (B2B)

B2B merupakan jenis bisnis yang identik dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Antara pelaku bisnis yang satu dengan lainnya memiliki kepentingan bisnis yang saling berhubungan dan saling bergantung.
- b. Adanya suatu proses bisnis dalam suatu sistem yang terintegrasi.
- c. Adanya ikatan bisnis yang jelas antara pihak yang satu dengan lainnya dengan masa kontrak kerja waktu tertentu.
- d. B2B pada umumnya dilakukan oleh kalangan industri yang menyediakan barang dan jasa dalam skala besar untuk mencukupi kebutuhan perusahaan.

- e. Pelaku B2B bekerja secara *professional* dan menggunakan promosi melalui *website* perusahaan (*online*), presentasi melalui pameran, serta presentasi dengan memberikan penawaran langsung (*Supply Chain Management*).

3.1.1.2 E-Commerce Business to Customer (B2C)

Jenis bisnis ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. *Direct Business*. Adanya interaksi pelaku antara produsen/supplier/distributor dengan konsumen atau pelanggan secara langsung.
- b. Tidak adanya kontak dalam waktu tertentu antara kedua belah pihak.

3.1.1.3 E-Commerce Consumer to Business (C2B)

Jenis bisnis ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Adanya suatu kebutuhan atas permintaan khusus dari konsumen terhadap produsen.
- b. Jenis bisnis ini didominasi oleh bisnis dalam bidang jasa.

3.1.2 Website

Menurut Abdulloh (2018:1) *Website* adalah kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan *video* atau gabungan dari semua yang disediakan melalui jalur koneksi *internet* sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman *website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu *HTML*, *Skript HTML* ini akan diterjemahkan oleh *web browser* sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang. Secara umum *website* dibagi menjadi 3 jenis, yaitu *website statis*, *dinamis*, dan *interaktif*.

3.1.2.1 Website Statis

Website statis yaitu jenis *website* yang isinya tidak diperbaharui secara berkala sehingga isinya dari waktu ke waktu akan selalu tetap. *Website* jenis ini biasanya hanya digunakan untuk menampilkan profil dari pemilik *website* seperti profil perusahaan atau organisasi.

3.1.2.2 Website Dinamis

Website dinamis yaitu jenis *website* yang isinya terus diperbaharui secara berkala oleh pengelola *web* atau pemilik *website*. *Website* jenis ini banyak dimiliki oleh perusahaan atau perorangan yang aktifitas bisnisnya memang berkaitan dengan *internet*. Contoh paling mudah dari *website* jenis ini yaitu *web* blog dan *website* berita.

3.1.2.3 Website Interaktif

Website interaktif pada dasarnya termasuk dalam kategori *website* dinamis, dimana isi informasinya selalu diperbaharui dari waktu ke waktu. Hanya saja, isi informasi tidak hanya diubah oleh pengelola *website* tetapi lebih banyak dilakukan oleh pengguna *website* itu sendiri. Contoh *website* jenis ini yaitu *website* jejaring sosial seperti *facebook*, dan *twitter* atau *website marketplace* seperti *bukalapak*, *tokopedia*, dan sebagainya.

3.1.3 MySQL

Menurut Prasetio (2014:29), MySQL adalah sebuah *database*, dan dapat anda bayangkan seperti sebuah tempat penyimpanan katakanlah anda menyimpan data blog anda yang berisi 2 hal yaitu artikel dan tanggal *posting*.

Menurut Christian (2015:2), MySQL (*My Structure Query Language*) adalah salah satu *Database Management System (DBMS)* dari sekian banyak DBMS, seperti *Oracle, MS SQL, Postagre SQL*, dan lainnya.

Berdasarkan beberpa pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa *MySQL* adalah sebuah perangkat lunak dimana dapat digunakan untuk menyimpan data dalam tabel terpisah dan di tempatkan semua data dalam satu ruangan besar.

3.1.4 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Abdulloh (2016:3), PHP singkatan dari *Hypertext preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu bahasa pemrogramman yang diproses di sisi server. Fungsi utama PHP dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. Data *website* akan dimasukkan ke *database*, *diedit*, dihapus dan ditampilkan pada *website* yang diatur oleh PHP.

Menurut Hariyanto (2017:12), PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang bisa membantu kita dalam membuat aplikasi apa saja yang bisa di akses oleh siapa saja dengan menggunakan teknologi *server-side*. *Server-side* adalah PHP hanya akan berjalan pada aplikasi berbasis *server*, baik itu *server* yang berjalan di komputer local (*localhost*) maupun *server* yang berjalan secara *online*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa *PHP* adalah bahasa pemrogramman yang digunakan untuk pembuatan dan pengembangan suatu *web*.

3.1.5 Database

Menurut Sianipar (2015:6). *Database* merupakan sebuah fungsi yang menghasilkan nama dari *database* yang sedang digunakan di *server*. Jika tidak ada *database* yang sedang digunakan di *server*, maka fungsi ini akan menghasilkan sebuah *string* kosong.

3.1.6 Xampp

Menurut Murya (2017:1), Xampp adalah perangkat lunak gratis yang bebas digunakan. Xampp berfungsi sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri dari *Apache HTTP server*, *MySQL database* dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*.

3.1.7 Rapid Application Development

Menurut Mulyani (2016:31), *Rapid Application Development (RAD)* merupakan metode yang memfokuskan pada kecepatan dalam pengembangan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna atau pemilik sistem seperti *prototyping* namun mempunyai cakupan yang lebih luas.

Menurut Anofrizen dan Alfi Dadlan (2015). *Rapid application Development (RAD)* atau *Rapid Prototyping* adalah model proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong dalam teknik *incremental* (bertingkat). RAD menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat dan cepat. Waktu yang singkat adalah batasan yang penting untuk model ini. *Rapid Application Development* menggunakan metode iteratif (berulang) dalam mengembangkan sistem di mana *working* model (model kerja) sistem dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan

menetapkan kebutuhan (*requirement*) pengguna. Berikut adalah tahap-tahap pengembangan aplikasi dari tiap-tiap fase pengembangan aplikasi.



Gambar 3.1 RAD

Sumber : Anofrizen dan Alfi Dadlan

a. Perencanaan syarat-syarat (*Requirement Planning*)

Dalam fase ini, pengguna dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta untuk mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Orientasi dalam fase ini adalah menyelesaikan masalah-masalah perusahaan. Meskipun teknologi informasi dan sistem bisa mengarahkan sebagian dari sistem yang diajukan, fokusnya akan selalu tetap pada upaya pencapaian tujuan perusahaan.

b. *Workshop* Desain RAD (*RAD Design Workshop*)

Fase ini adalah fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambar sebagai *workshop*. Penganalisis dan pemrograman dapat bekerja membangun dan menunjukan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna. *Workshop* desain ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi

yang akan dikembangkan. Selama *workshop* desain RAD, pengguna memrespon prototipe yang ada dan penganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respons pengguna.

c. Implementasi (*Implementation*)


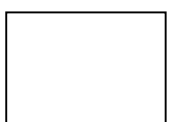
Pada fase implementasi ini, penganalisis bekerja sama dengan para pengguna secara intens selama *workshop* dan merancang aspek-aspek bisnis dan non-teknis perusahaan. Segera setelah aspek-aspek ini disetujui dan sistem-sistem baru atau bagian dari sistem diuji coba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi.

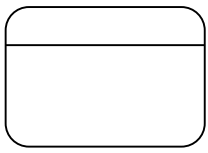
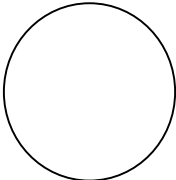
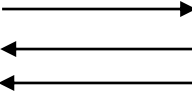
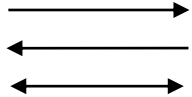


3.1.8 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Saputra (2018:11), *Data Flow Diagram* merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau ke entitas. *Data Flow Diagram* juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari *input* atau masukan menuju keluaran atau *output*.

Simbol *Data Flow Diagram* menurut Gane atau Sarson serta Yourdon atau De Marco :

Tabel 3.1 Simbol-Simbol DFD Menurut Gane dan Yourdon

Gane / Sarson	Yourdon/De Marco	Nama Simbol	Keterangan
		Entitas Luar	Entitas eksternal dapat berupa orang atau unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar <i>System</i> .


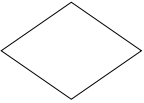
Gane / Sarson	Yourdon/De Marco	Nama Simbol	Keterangan
		Proses	Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
		Aliran Data	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
		Data Store	Penyimpanan data atau tempat data <i>direfer</i> oleh proses

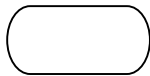
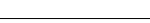
Sumber : Saputra (2018:11)

3.1.9 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Aditama (2017:41), *Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan hubungan antara entitas dalam basis data berdasarkan objek-objek yang mempunyai hubungan antar relasi, sehingga dari perancangan *Entity Relationship Diagram* tersebut dapat diketahui elemen-elemen apa saja yang akan menjadi sebuah entitas, yang berguna sebagai fondasi bagi proses secara teknis selanjutnya

Tabel 3.2 Simbol-Simbol Desain Entity Relationship Diagram

No	Simbol	Fungsi
1	<i>Entitas / entiti</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel basis data.
2	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.




No	Simbol	Fungsi
3	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu <i>entiti</i> .
4	Garis 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.




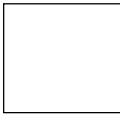
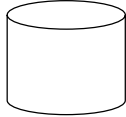
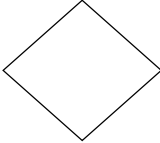

Sumber : Aditama (2017:41)

3.1.10 Flowchart (Bagan Alir)

Menurut Sitorus (2015:14), *Flowchart* merupakan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu. Diagram Alir ini akan menunjukkan alur di dalam program secara logika. *Flowchart* bertujuan untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, teratur, rapi dan jelas menggunakan simbol-simbol standar.

Tabel 3.3 Simbol-Simbol Desain Flowchart

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Dokumen	Dokumen atau laporan: dokumen tersebut dapat dipersiapkan dengan tulisan tangan atau dicetak dengan komputer.
2		Beberapa tembusan dari satu dokumen	Digambarkan dengan cara menumpuk simbol dokumen dan mencetak nomor dokumen di bagian depan sudut kanan atas.
3		<i>Input/output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.

No	Simbol	Nama	Keterangan
4		Pengetikan <i>Online</i>	Memasukkan (<i>entry</i>) data melalui peralatan <i>online</i> seperti terminal atau personal <i>computer</i> .
5		Manual Proses	Pelaksanaan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
6		Pemrosesan dengan komputer	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan dengan komputer, biasanya menghasilkan perubahan atas data atau informasi.
7		Proses Pendukung	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
8		<i>Disk magnetis</i>	Data disimpan secara permanen di dalam <i>disk magnetis</i> dipergunakan untuk <i>file</i> utama dan <i>database</i>
9		Keputusan	Langkah pengambilan keputusan, dipergunakan dalam sebuah program komputer bagan alir untuk memperlihatkan pembuatan cabang ke jalan alternatif.
10		Terminal	Menyatakan permulaan atau akhir dari suatu program.

Sumber : Sitorus (2015:14)

3.2 Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan referensi penulis sebagai acuan dalam pengambilan judul Perancangan *Website E-Commerce* Penjualan *Sparepart Handphone* CV. Indonsia Online Shop. Berikut penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

Tabel 3.4 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis	Hasil
1	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan <i>Furniture</i> Pada Galeri Ukir Mebel Berbasis Web. Vol. 11, No.1. 2017 ISSN : 2301-8364	Andi Wicaksono Arie S. M, Lumenta Brave A. Sugiarto	Dengan dibuat nya Sistem Informasi Penjualan <i>Furniture</i> pada Galeri Ukir Mebel berbasis Web ini, wilayah pemasaran dapat diperluas sehingga dapat mencakup wilayah di luar Sulawesi.
2	Perancangan Elektronik Commerce Berbasis B2C Pada Toko ATK Sindoro Vol, 8, No 1.2017 ISSN : 2339-1103	Dedi Irawan Yoeyang Rahsel Taufik Udin	Hasil penelitian ini adalah dengan pembuatan <i>website</i> ini dapat meningkatkan kemampuan dalam program dan perancangan sistem.
3	Rancang Bangun Sisten Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus Vol, 3, No 1. 2011 ISSN : 1979-9330	Sri Haryanti Tri Irantto	Sistem E-Commerce ini akan menampilkan semua persediaan yang ditawarkan lengkap dengan spesifikasi dan harga yang ditawarkan.
4	Pengembangan Aplikasi Siste Informasi Laporan Keuangan Walisantri Di Pondok Pesantren Al-Halim Garut Vol, 12. No.1.2015 ISSN : 2302-7339	Muhammad Jamil Bunyamin	Dengan <i>system</i> baru yang dikembangkan data-data yang dibutuhkan disimpan pada suatu <i>database</i> sistem terpusat yang memudahkan pencarian dan pengolahan data.

Penelitian terdahulu ini menjadi pembanding antara penelitian yang pernah ada dan yang akan penulis lakukan penelitian tersebut sebagai berikut.

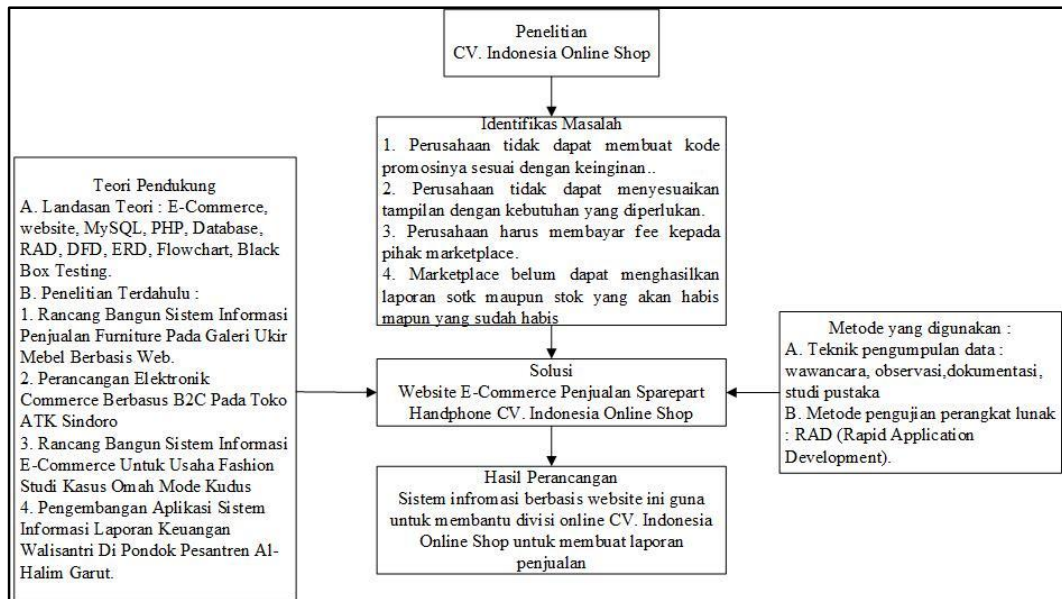
Andi Wicaksono, Arie S. M. Lumenta, Brave A. Sugiarto (2017), pada penelitian yang berjudul rancang bangun sistem informasi *furniture* pada galeri ukir mebel berbasis *web*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperluas pemasaran

bagian luar kota. *Web* ini memiliki kesamaan dengan *web* yang sedang penulis rancang yaitu *Rapid Application Development* pada metode pengembangan aplikasi.

Dedi Irawan, Yoeyang Rahsel, Taufik Udin (2017), pada penelitian yang berjudul Perancangan Elektronik Commerce Berbasis B2C Pada Toko ATK Sindoro, aplikasi ini memiliki kesamaan dengan *web* yang sedang penulis rancang yaitu Elektronik Commerce berbasis B2C yang menjadi acuan bagi penulis dalam pembuatan *website*.

Pada penelitian Sri Haryanti Tri, Iranto (Rancang Bangun Sistem Informasi *E-Commerce* untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kuus (2011), dan Muhammad Jamil, Bunyamin (Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Laporan keuangan Walisantri di Pondok Pesantren Al-halim Garut (2015), penelitian ini memiliki kesamaan metode penelitian yang menggunakan alat dan teknik pembuatan sistem yang menjadi acuan penulis dalam pembuatan *website*.

3.3 Kerangka Penelitian



Gambar 3.2 Kerangka Penelitian

3.3.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang ditemukan penulis selama penelitian perusahaan tersebut belum adanya *website* khusus penjualan *online* yang dapat membuat kesulitan pihak perusahaan agar dapat membuat kode promosi sesuai dengan keinginan perusahaan, agar perusahaan dapat menyesuaikan tampilan *website* sesuai dengan kebutuhan, dan dapat mengetahui stok barang yang sudah mau habis maupun yang sudah habis.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Jadwal dan Tempat Penelitian

4.1.1 Tempat Penelitian

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, maka penulis memilih tempat CV. Indonesia Online Shop, yang beralamatkan Jalan Letkol Iskandar No.183-185, 24 Ilir, Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30134.

4.1.2 Jadwal Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menyusun kegiatan dalam sebuah jadwal penelitian yang berlangsung selama kurang lebih selama empat bulan, dapat dilihat pada tabel 4.1 :

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No	Uraian	Bulan Ke-															
		1				2				3				4			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Requirement Planning</i>	■	■	■	■	■											
2	<i>RAD Design Workshop</i>																
	<i>Design Interface</i>					■	■	■	■	■							
3	<i>Implementation</i>											■	■	■	■	■	■

4.2 Jenis Data

4.2.1 Data Primer

Menurut Ernanda (2017 : 5), data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari responden yang menjadi sasaran penelitian. Dalam hal ini penulis

memperoleh langsung data primer dari CV Indonesia Online Shop. Beberapa data primer berdasarkan dari proses wawancara, wawancara dilakukan penulis dengan *accounting* perusahaan untuk mendapatkan data produk, data rekapan.

4.2.2 Data Sekunder

Menurut Massie (2017:4489), data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara yaitu melalui hasil-hasil penelitian, buku-buku, artikel dan berbagai publikasi serta instansi terkait yang relevan dengan masalah yang diangkat. Data tersebut diperoleh dari CV Indonesia Online Shop berupa data produk, data rekap, sejarah perusahaan, struktur organisasi perusahaan, visi dan misi perusahaan.

4.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini, yaitu teknik pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi, dokumentasi dan studi pustaka.

4.3.1 Wawancara

Menurut Suprpto (2017:94), dalam wawancara terdapat dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) dan yang diwawancarai (*interview*). Tergantung siapa yang akan mendominasi dari kegiatan wawancara tersebut, apakah didominasi oleh *interviewer* atau oleh *interviewee*. Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan secara lisan kepada subjek penelitian. Hasil wawancara kemudian dicatat oleh pewawancara sebagai data penelitian.

Dalam wawancara penulis langsung bertatap muka dengan Ibu Valentine selaku pembimbing lapangan CV. Indonesia Online Shop untuk mendapatkan informasi mengenai perusahaan. Penulis mendapatkan informasi sistem penjualan barang menggunakan perantara seperti *shopee*, *bukalapak* dan *tokopedia*.

4.3.2 Dokumentasi

Menurut Hikmawati (2017:84), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Pada metode ini penulis melakukan dokumentasi yaitu data produk, data rekap online, struktur organisasi, visi dan misi perusahaan.

4.3.3 Studi Pustaka

Menurut Pamungkas (2016), studi pustaka merupakan data-data bersifat teoritis yaitu dengan cara membaca literature yang relevan dengan pengamatan yang penulis lakukan. Penulis mencari referensi melalui buku-buku, jurnal yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis angkat.

4.3.4 Observasi

Menurut Silaen (2018:153), Pengamatan adalah kegiatan yang meliputi pemusatan perhatian terhadap suatu objek penelitian dengan menggunakan seluruh indra. Dalam kegiatan ini, dilakukan pencatatan yang sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak atau yang dirasakan indra mengenai gejala-gejala yang muncul pada objek penelitian.

Penelitian mengamati secara langsung terhadap permasalahan yang akan dianalisa. Metode ini dilakukan dengan cara mengamati langsung bagaimana cara

kerja sistem *online* pada *marketplace*. Hasil observasi yang diperoleh adalah peneliti dapat mengetahui bahwa kurang efektif perusahaan tidak dapat membuat kode promosinya sendiri, perusahaan juga tidak dapat menyesuaikan tampilan *website* sesuai dengan kebutuhan, pembayaran *fee* kepada *marketplace*, dan belum dapat menghasilkan laporan stok maupun stok yang akan habis dan yang sudah habis.

4.4 Alat dan Teknik Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem, penulis menggunakan metode analisis terstruktur. Dimana metode analisis terstruktur tersebut terdiri dari *flowchart*, *Data Flow Diagram (DFD)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.



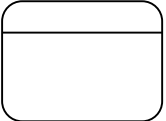
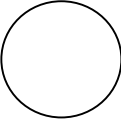
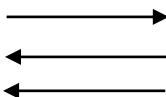
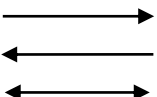
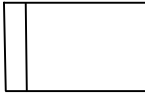
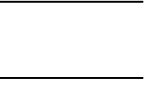
4.4.1 Alat Pengembangan Sistem

4.4.1.1 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Saputra (2018:11), *Data Flow Diagram* merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau ke entitas. *Data Flow Diagram* juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan *transformasi* yang digunakan sebagai perjalanan data dari *input* atau masukan menuju keluaran atau *output*.

Simbol *Data Flow Diagram* menurut *Gane* atau *Sarson* serta *Yourdon* atau *De Marco* :

Tabel 4.2 Simbol-Simbol DFD Menurut Gane dan Yourdon


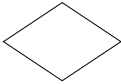
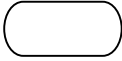
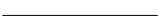
<i>Gane / Sarson</i>	<i>Yourdon / De Marco</i>	Nama Simbol	Keterangan
		Entitas Eksternal	Entitas eksternal dapat berupa orang atau unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar <i>System</i> .
		Proses	Proses Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data, komponen fisik tidak diidentifikasi.
		Aliran Data	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.
		<i>Data Store</i>	Penyimpanan data atau tempat data <i>direfer</i> oleh proses.

Sumber : Saputra (2018:11)

4.4.1.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Aditama (2017:41), *Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan hubungan antara entitas dalam basis data berdasarkan objek-objek yang mempunyai hubungan antar relasi sehingga dari perancangan *Entity Relationship Diagram* tersebut dapat diketahui elemen-elemen apa saja yang akan menjadi sebuah entitas, yang berguna sebagai fondasi bagi proses secara teknis selanjutnya.

Tabel 4.3 Simbol – Simbol Desain Entity Relationship Diagram


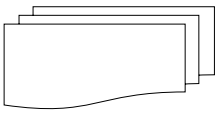
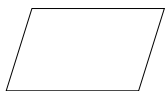
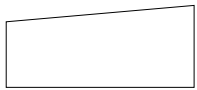



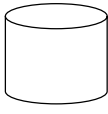
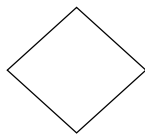
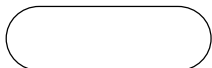
No	Simbol	Fungsi
1	<i>Entitas / Entity</i> 	<i>Entitas</i> merupakan data inti yang akan disimpan, bakal tabel basis data.
2	<i>Relasi</i> 	<i>Relasi</i> yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.
3	<i>Attribute</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu <i>entity</i> .
4	Garis 	Penghubung antara <i>relasi</i> dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

Sumber : Aditama (2017:41)

4.4.1.3 Flowchart (Bagian Alir)

Menurut Sitorus (2015:14), *Flowchart* merupakan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu. Diagram Alir ini akan menunjukkan alur di dalam program secara logika. *Flowchart* bertujuan untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi dan jelas menggunakan simbol-simbol standar.

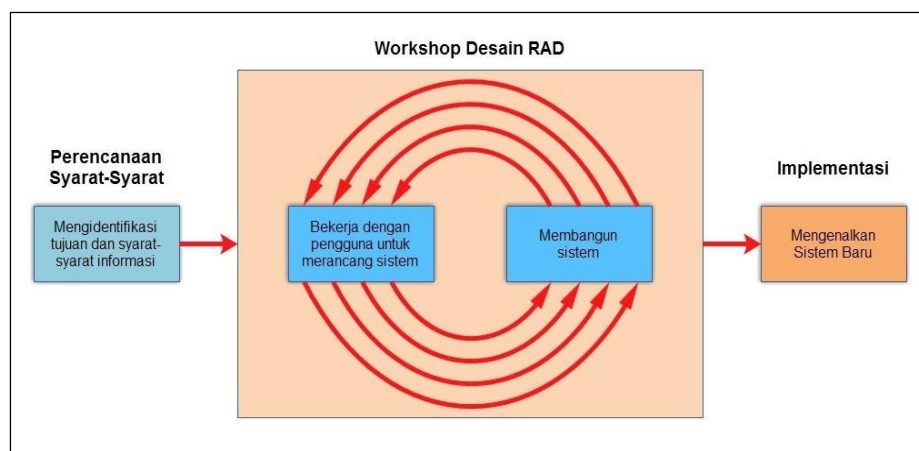
Tabel 4.4 Simbol – Simbol Desain Flowchart

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Dokumen	Dokumen atau laporan dokumen tersebut dapat dipersiapkan dengan tulisan tangan atau dicetak dengan komputer.
2		Beberapa tembusan dari satu dokumen	Digambarkan dengan cara menumpuk simbol dokumen dan mencetak nomor dokumen di bagian depan sudut kanan atas.
3		<i>Input / Output</i>	Menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.
4		Pengetikan <i>Online</i>	Memasukkan (<i>entry</i>) data melalui peralatan <i>online</i> seperti terminal atau personal <i>computer</i> .
5		Manual Proses	Pelaksanaan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual
6		Pemrosesan dengan komputer	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan dengan komputer, biasanya menghasilkan perubahan atas data atau informasi.
7		Proses Pendukung	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
8		<i>Disk Magnetis</i>	Data disimpan secara permanen di dalam <i>disk magnetis</i> dipergunakan untuk <i>file</i> utama dan <i>database</i> .
9		Keputusan	Langkah pengambilan keputusan, dipergunakan dalam sebuah program komputer bagan alir untuk memperlihatkan pembuatan cabang ke jalan alternatif.
10		Terminal	Menyatakan Permulaan atau akhir dari suatu program.

Sumber : Sitorus (2015:14)

4.4.2 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Anofrizen dan Alfi Dadlan (2015), *Rapid Application Development (RAD)* atau *Rapid Prototyping* adalah model proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong dalam teknik *incremental* (bertingkat). RAD menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat dan cepat. Waktu yang singkat adalah batasan yang penting untuk model ini. *Rapid Application Development* menggunakan metode iteratif (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana *working model* (model kerja) sistem dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (*requirement*) pengguna. Berikut adalah tahap-tahap pengembangan aplikasi dari tiap-tiap fase pengembangan aplikasi.



Gambar 4.1 Model RAD

Sumber : Anofrizen dan Alfi Dadlan

a. Perencanaan syarat-syarat (*Requirement Planning*)

Dalam tahapan perencanaan syarat-syarat penulis melakukan teknik pengumpulan data seperti wawancara, dokumentasi, observasi dan study pustaka.

b. *Workshop Desain RAD (RAD Design Workshop)*

Dalam tahapan *workshop* desain RAD ini penulis membuat *flowchart*, *dfd*, *erd*, diagram konteks, struktur tabel dan desain *website*.

c. *Implementasi (Implementation)*

Pada tahapan implementasi ini penulis mengajarkan kepada karyawan perusahaan pada divisi *online* tentang cara penggunaan *website* yang dibuat.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian

Selama melakukan penelitian mengenai rancang bangun *website e-commerce* penjualan *sparepart handphone* CV Indonesia Online Shop, didapatkan hasil penelitian yang akan dijelaskan dengan menggunakan metode pengembangan sistem yaitu metode *Rapid Application Development*. Adapun tahapan-tahapan dari metode *Rapid Application Development* adalah Perencanaan Syarat-Syarat, *RAD Design Workshop*, dan Implementasi.

5.1.1 Perencanaan Syarat-Syarat

Pada tahap ini peneliti (analisis) dan user (pihak-pihak yang terlibat) melakukan pertemuan untuk mengidentifikasi tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi. Adapun beberapa langkah yang telah dilakukan adalah :

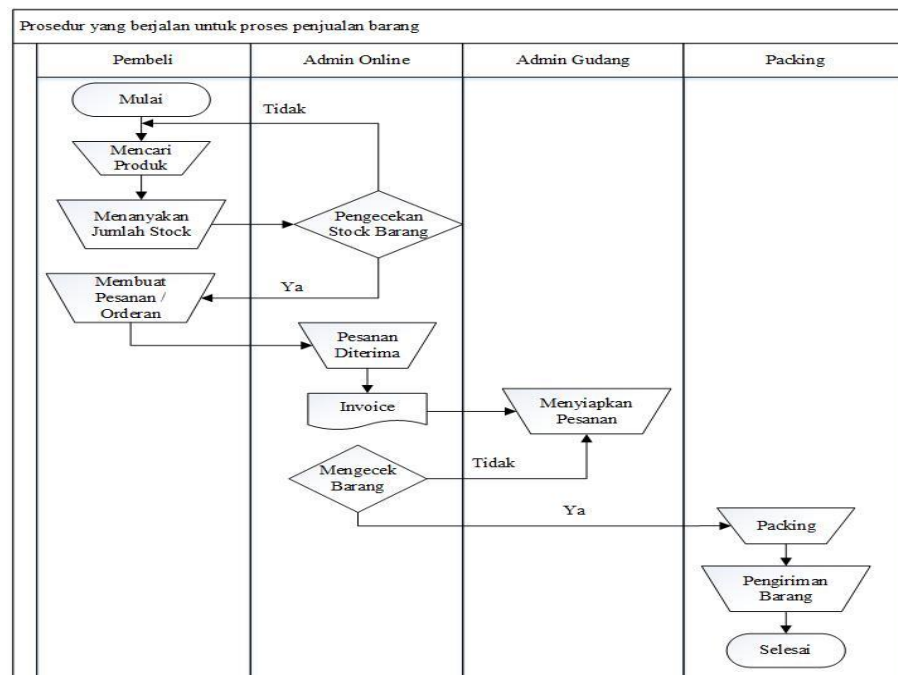
1. Melakukan wawancara langsung dengan ibu Valentine selaku *accounting* mengenai permasalahan yang ada di CV Indonesia Online Shop yaitu belum adanya *website* khusus untuk penjualan online di perusahaan tersebut, penjualan *online* yang ada di perusahaan tersebut juga masih terekap secara terpisah, dana pembayaran yang tertahan di *marketplace* yang digunakan.
2. Melakukan observasi dengan mengamati secara langsung alur kerja dan proses penjualan *online sparepart handphone* pada CV Indonesia Online Shop.

3. Melakukan dokumentasi dalam penelitian ini dimaksud untuk memperoleh data berbentuk dokumentasi.
4. Melakukan studi pustaka tentang pembuatan sistem berbasis *website*.

5.1.2 RAD Design Workshop

5.1.2.1 Alur Sistem Yang Berjalan

Adapun bagan alur yang berjalan pada CV. Indonesia Online Shop adalah sebagai berikut :



Gambar 5.1 Flowchart yang berjalan

Berdasarkan gambar 5.1 di atas, berikut adalah penjelasan dari *flowchart* sistem yang sedang berjalan :

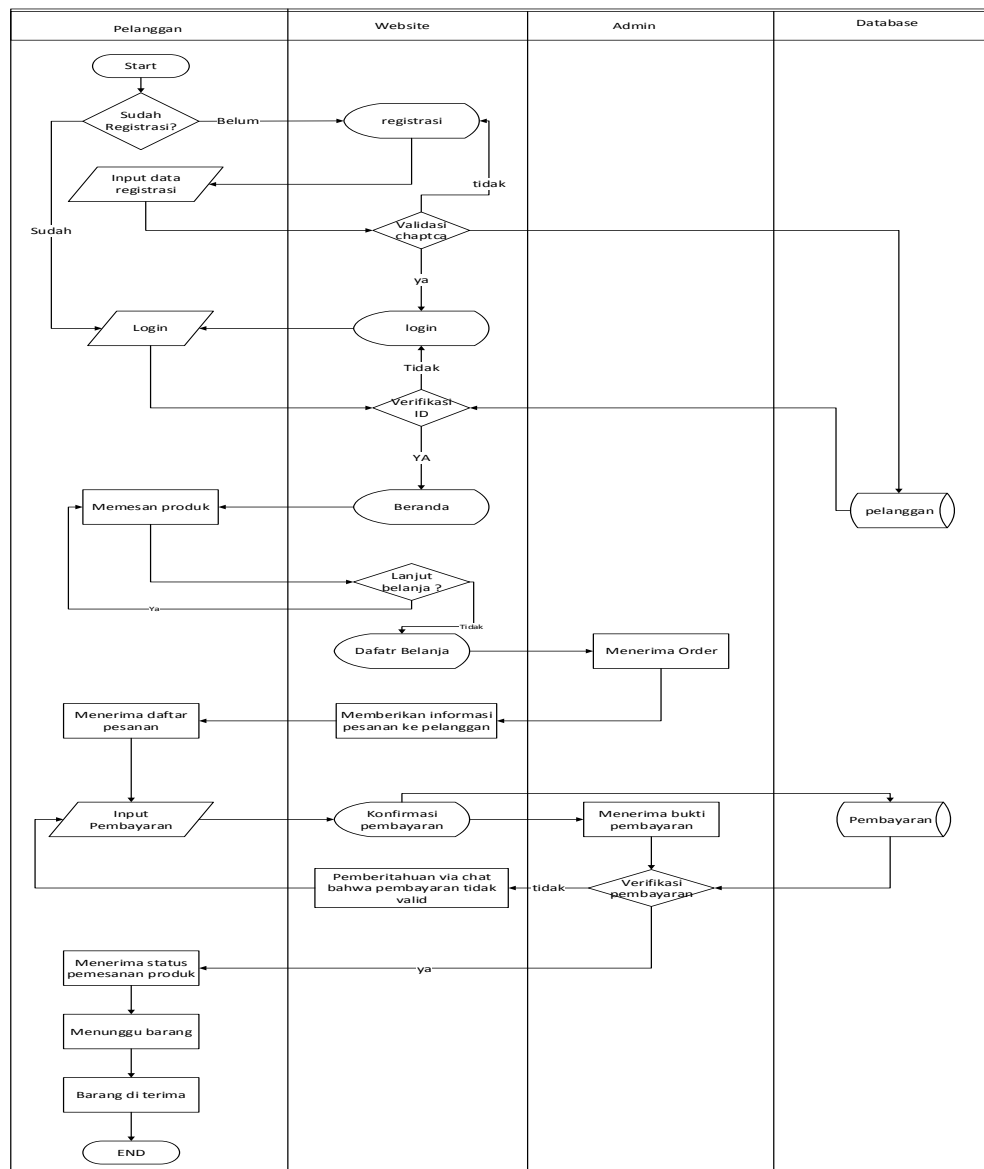
1. Pembeli mencari produk yang ingin di cari.

2. Pembeli menanyakan apakah produk masih ada atau tidak kepada *admin online*.
3. *Admin online* mengecek produk yang sedang dicari oleh pembeli.
4. Pembeli merespon pertanyaan pembeli, jika produk yang dicari pembeli tidak ada maka pembeli akan mencari barang lain atau tidak jadi membeli, jika produk yang di cari ada maka pembeli akan membuat pesanan atau *orderan*.
5. *Admin online* menerima pesanan / *orderan* dari pembeli.
6. *Admin online* mengeluarkan invoice penjualan lalu memberikan *invoice* tersebut kepada *admin* gudang.
7. *Admin* gudang menyiapkan produk pesanan sesuai dengan *invoice* yang diberikan *admin online*.
8. *Admin online* mengecek produk yang diberikan *admin* gudang sesuai *invoice* yang ada.
9. Jika produk tidak sesuai dengan *invoice* maka *admin online* akan kembalikan produk tersebut ke *admin* gudang untuk ditukarkan produk yang sesuai *invoice*.
10. Jika produk sesuai dengan *invoice* maka *admin online* akan memberikan produk dan *invoice* tersebut kepada *packing* untuk di kemas.
11. Setelah *packing* sudah selesai maka tinggal proses pengiriman barang pesanan.

5.1.2.2 Alur Sistem yang diusulkan

Adapun alur sistem yang diusulkan pada CV Indonesia Online Shop merupakan tindak lanjut dari analisis sistem yang sedang digunakan, dan pada sistem yang diusulkan ini merupakan perbaikan sistem yang sedang berjalan. Adapun sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

a. Prosedur yang diusulkan untuk pemesanan

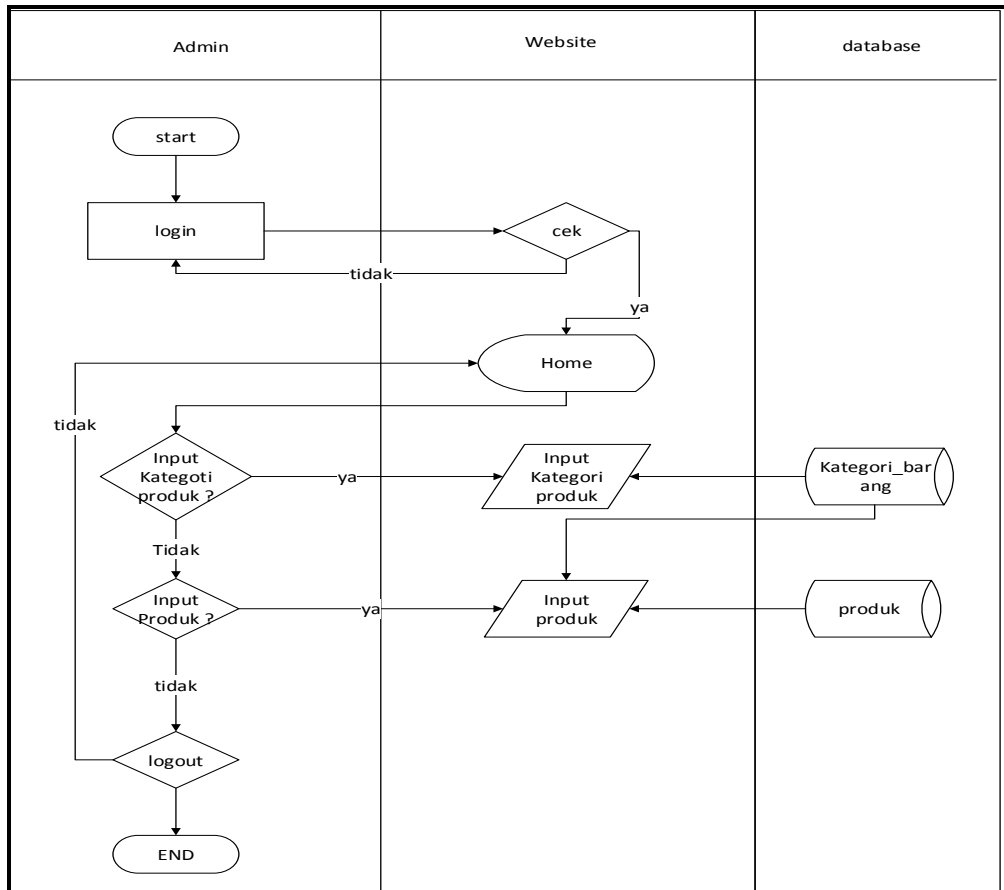


Gambar 5.2 Flowchart Pemesanan yang di usulkan

Berdasarkan gambar 5.2, berikut adalah penjelasan dari *flowchart* sistem yang sedang berjalan :

1. Dimulai dengan pelanggan yang mendaftar jika tidak mempunya id, tetapi jika sudah pelanggan dapat langsung login ke dalam website.
2. Pelanggan lalu memilih produk yang ingin dipesan.
3. Jika pelanggan masih ingin berbelanja, maka pelanggan lanjut berbelanja.
4. Jika tidak maka pesanan masuk ke daftar belanja.
5. *Admin online* mendapatkan order pembelian dari pelanggan.
6. Lalu pelanggan mendapatkan daftar pesanan.
7. Pelanggan lalu menginput pembayaran ke halaman konfirmasi pembayaran.
8. *Admin online* menerima bukti pembayaran dan memverifikasi pembayaran.
9. Jika pembayaran tidak valid maka *admin online* akan memberikan pemberitahuan via chat kepada pelanggan.
10. Jika pembayaran valid maka *admin online* akan memberikan status pengiriman kepada pelanggan.
11. Barang dan *invoice* dikirim dan diterima oleh pelanggan.

b. Prosedur yang diusulkan untuk *input* produk



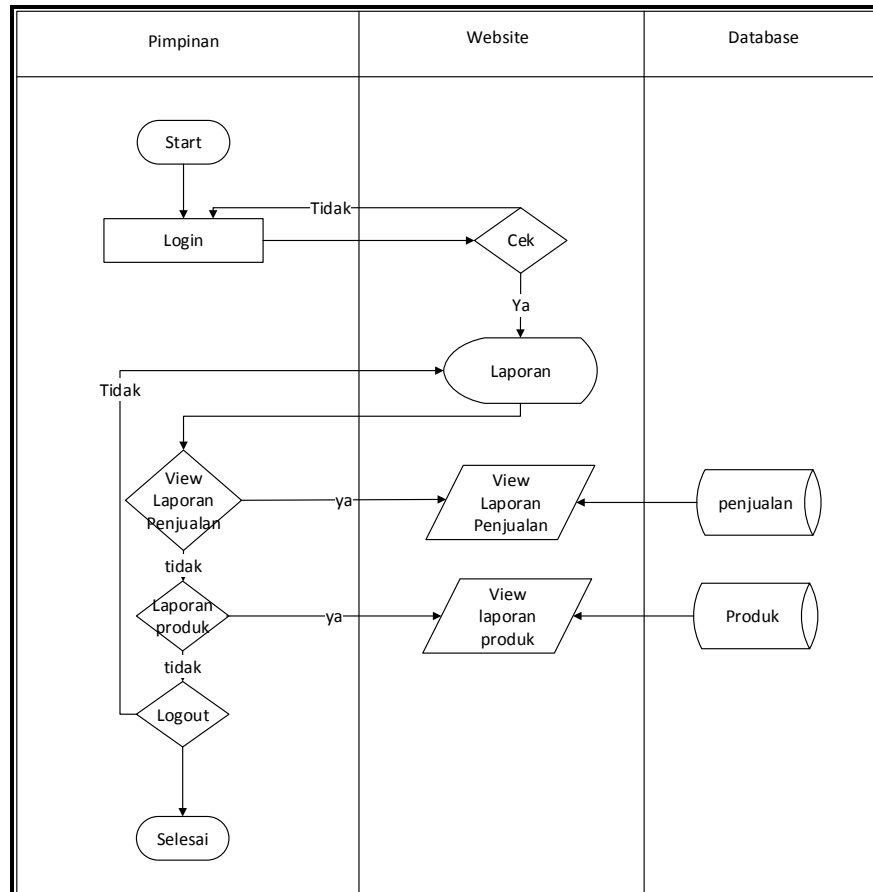
Gambar 5.3 Prosedur *Input* Produk

Berdasarkan gambar 5.3, berikut adalah penjelasan dari *flowchart* sistem yang sedang berjalan :

1. Dimulai dengan *admin online* login ke dalam website.
2. Jika *valid* maka masuk ke dalam *home*, jika tidak maka *admin online* harus kembali memasukkan *email* dan *password* yang benar.
3. Di halaman *home*, *admin online* memasukkan data kategori produk jika belum ada kategori produk pada *website*. Jika ada, maka *admin online* tinggal langsung memasukkan produk.

4. Setelah memasukkan data produk, *admin online logout* atau kembali memasukkan data produk ke dalam *website*.

c. **Prosedur yang diusulkan untuk *view* laporan produk dan penjualan**



Gambar 5.4 *Prosedur view laporan dan produk*

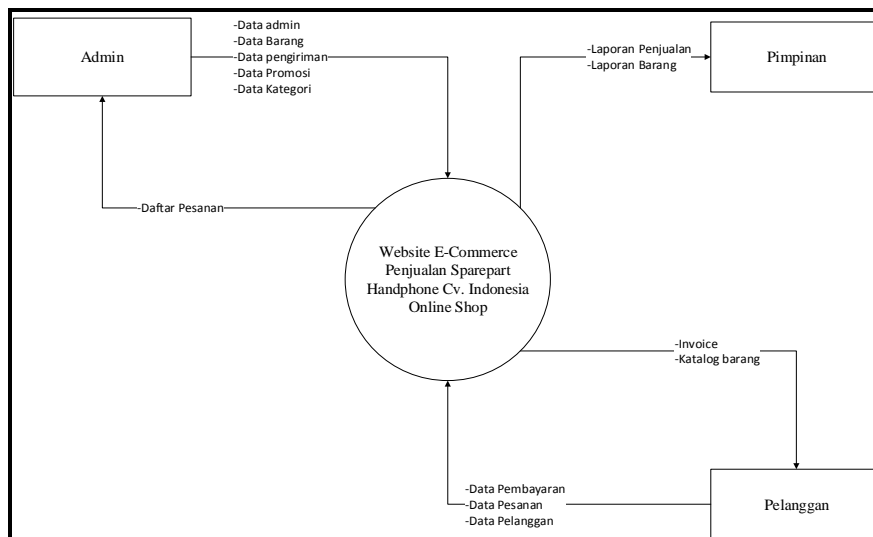
Berdasarkan gambar 5.4, berikut adalah penjelasan dari *flowchart* sistem yang sedang berjalan :

1. Dimulai dengan pimpinan login ke dalam *website*.
2. Jika *valid* maka masuk ke dalam laporan , jika tidak maka pimpinan harus kembali memasukkan *email* dan *password* yang benar.

3. Di halaman laporan, pimpinan dapat memilih antara *view* produk dan *view* penjualan pada *website*.

5.1.2.3 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah sebagian besar dari gambaran dalam data aplikasi rancang bangun *website e-commerce* penjualan *sparepart handphone CV Indonesia Online Shop*. Diagram konteks tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5.5 Diagram Konteks

Berdasarkan gambar 5.5, berikut adalah penjelasan dari Diagram Konteks :

Pada Rancang Bangun *Website E-Commerce* Penjualan *Sparepart Handphone CV. Indonesia Online Shop* ini mempunyai 3 kesatuan luar yaitu:

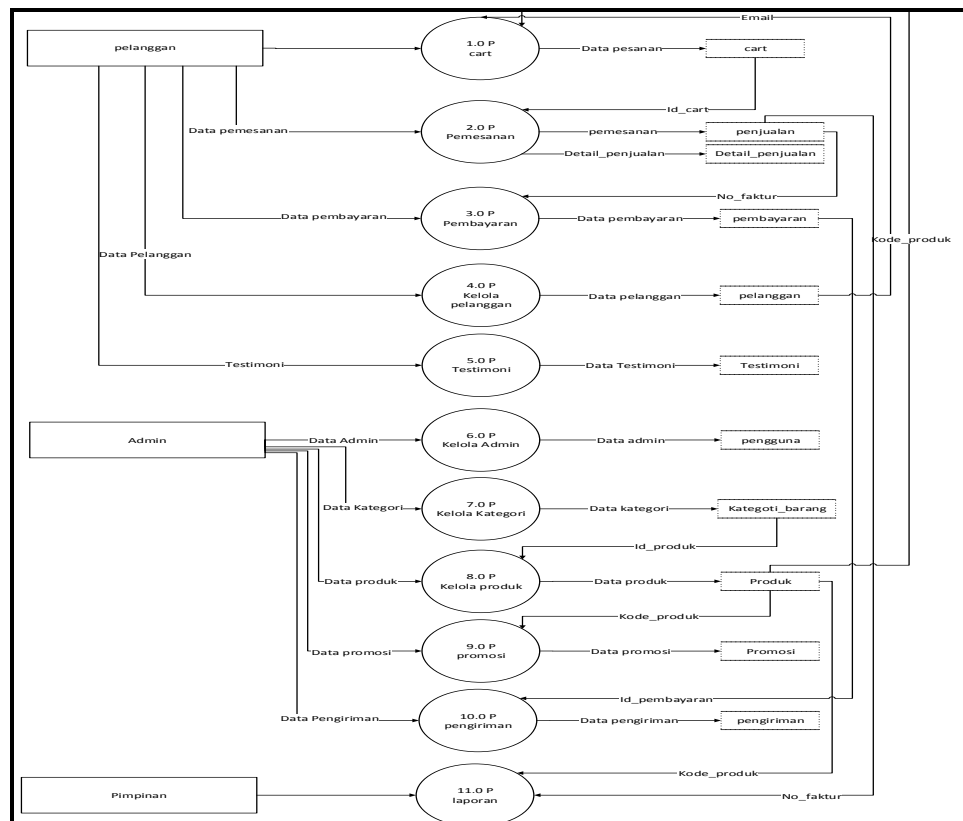
Admin online , Pelanggan dan Pimpinan. Data yang bersumber dari *admin online* berupa data produk. Data yang diinput dan di olah oleh *admin online* dapat menghasilkan informasi tentang produk kepada pelanggan. Sedangkan kepada pimpinan, informasi yang diberikan adalah laporan produk dan penjualan. Para

pelanggan mendapatkan informasi tentang produk dan jumlah harga produk yang mereka pesan.

5.1.2.4 Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram (DFD) adalah diagram yang menggambarkan bagian arus data suatu sistem yang telah ada atau baru dengan terstruktur dan jelas.

Diagram level 0 pada CV Indonesia Online Shop dapat dilihat seperti gambar di bawah :



Gambar 5.6 Data Flow Diagram

Berdasarkan gambar 5.6, berikut adalah penjelasan dari *Data Flow Diagram* diatas :

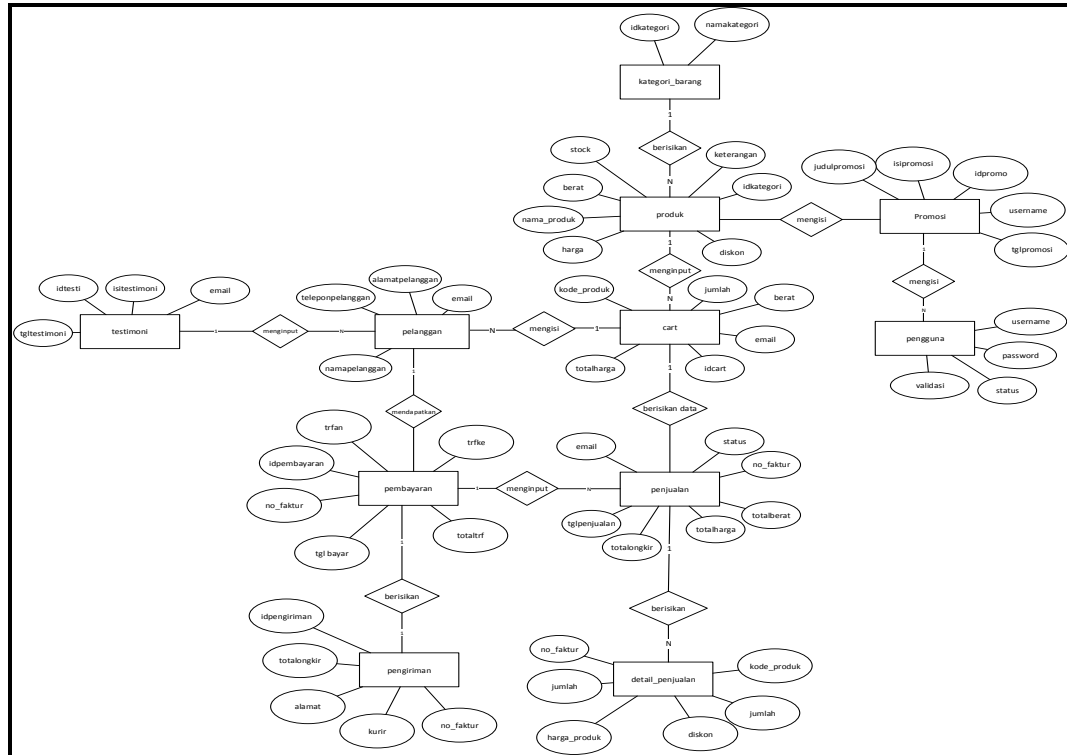
1. Proses 1.0 P adalah pelanggan mengolah data cart dan hasil proses direkam dalam database *cart*.

2. Proses 2.0 P adalah pelanggan mengolah data pemesanan dan hasil proses direkam dalam database penjualan dan detail_penjualan.
3. Proses 3.0 P adalah pelanggan mengolah data pembayaran dan hasil proses direkam dalam database pembayaran.
4. Proses 4.0 P adalah pelanggan mengolah data pelanggan dan hasil proses direkam dalam database pelanggan.
5. Proses 5.0 P adalah pelanggan mengolah data testimoni dan hasil proses direkam dalam database testimoni.
6. Proses 6.0 P adalah *admin* mengolah data *admin* dan hasil proses direkam dalam database pengguna.
7. Proses 7.0 P adalah *admin* mengolah data kategori dan hasil proses direkam dalam database pengguna.
8. Proses 8.0 P adalah *admin* mengolah data produk dan hasil proses direkam dalam database kategori_barang.
9. Proses 9.0 P adalah *admin* mengolah data promosi dan hasil proses direkam dalam database promosi.
10. Proses 10.0 P adalah *admin* mengolah data pengiriman dan hasil proses direkam dalam database pengiriman.
11. Proses 11.0 P adalah pimpinan mendapat laporan dari database penjualan dan pembayaran.

5.1.2.5 ERD (Entity Relationship Diagram)

Berikut ini adalah gambar *Entity Relationship Diagram (ERD)* yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing

dilengkapi atribut. *Entity Relationship Diagram*. Diagram ini dapat dilihat pada gambar 5.7



Gambar 5.7 Entity Relationship Diagram

5.1.3 Implementation (Penerapan)

Tahapan implementasi (penerapan) dilakukan berdasarkan data yang telah didapat, dari tahap sebelumnya, adapun implementasi yang diterapkan berupa sistem yang dibangun seperti tampilan berikut :

5.1.3.1 Desain Tabel

Database merupakan tempat untuk menampung data dari *server*, data tersebut nantinya akan diproses oleh program yang kita gunakan dalam pembuatan *website*, *database* terdiri dari tabel-tabel yang dibuat dengan menggunakan program *MySQL*.

Adapun *database* yang dibuat oleh penulis dengan tabel-tabel sebagai berikut :

Nama *database* : **dbolshop**

1. Desain tabel *cart*

Tabel *cart* digunakan untuk menampung data pembelian yang di *input* oleh pelanggan. Struktur tabel *cart* dapat dilihat pada tabel 5.1 .

Primary Key : ***idcart***

Tabel 5.1 Struktur Tabel *cart*

No	Field Name	Type	Width
1	<i>idcart</i>	<i>int</i>	11
2	<i>email</i>	<i>varchar</i>	50
3	<i>kode_produk</i>	<i>varchar</i>	10
4	<i>jumlah</i>	<i>int</i>	11
5	<i>berat</i>	<i>varchar</i>	10
6	<i>totalharga</i>	<i>int</i>	11

2. Desain tabel *detail_penjualan*

Tabel *detail_penjualan* digunakan untuk menampung data *detail* dari penjualan yang di *input* oleh pembeli. Struktur tabel *detail_penjualan*.dapat dilihat pada tabel 5.2 .

Primary Key : **iddetail**

Tabel 5.2 Struktur Tabel *detail_penjualan*

No	Field Name	Type	Width
1	<i>idtetail</i>	<i>int</i>	11
2	<i>no_faktur</i>	<i>varchar</i>	10
3	<i>kode_produk</i>	<i>varchar</i>	50
4	<i>jumlah</i>	<i>varchar</i>	50
5	<i>harga_produk</i>	<i>varchar</i>	50
6	<i>diskon</i>	<i>varchar</i>	50

3. Desain tabel kategori_barang

Tabel kategori_barang digunakan untuk menampung kategori barang yang akan di input oleh *admin*. Struktur tabel kategori_barang dapat dilihat pada tabel 5.3 .

Primary Key : *idkategori*

Tabel 5.3 Struktur Tabel kategori_barang

No	Field Name	Type	Width
1	Idkategori	Int	11
2	Namakategori	Varchar	50

4. Desain tabel kotak_keluar

Tabel kotak_keluar digunakan untuk menampung pesan yang dikirim oleh pelanggan untuk *admin*. Struktur tabel kotak_keluar dapat dilihat pada tabel 5.4 .

Primary Key : *id_kk*

Tabel 5.4 Struktur Tabel kotak_keluar

No	Field Name	Type	Width
1	<i>id_kk</i>	<i>int</i>	<i>11</i>
2	pesan_keluar	<i>text</i>	
3	id_pengirim	<i>varchar</i>	<i>50</i>
4	keterangan	<i>varchar</i>	<i>10</i>
5	pukul	<i>varchar</i>	<i>10</i>

5. Desain tabel Pelanggan

Tabel pelanggan digunakan untuk menampung data pelanggan. Struktur tabel pelanggan dapat dilihat pada tabel 5.5 .

Primary key : *email*

Tabel 5.5 Struktur Tabel pelanggan

No	Field Name	Type	Width
1	<i>email</i>	<i>varchar</i>	<i>50</i>

No	Field Name	Type	Width
2	namapelanggan	<i>varchar</i>	50
3	alamatpelanggan	<i>text</i>	
4	teleponpelanggan	<i>varchar</i>	20

6. Desain tabel Pembayaran

Tabel pembayaran digunakan untuk menampung data pembayaran yang di *input* oleh pelanggan. Struktur tabel pembayaran dapat dilihat pada tabel 5.6 .

Primary key : *idpembayaran*

Tabel 5.6 Struktur Tabel Pembayaran

No	Field Name	Type	Width
1	idpembayaran	int	11
2	no_faktur	varchar	10
3	tglbayar	date	
4	trfke	varchar	50
5	trfan	varchar	50
6	totaltrf	varchar	50

7. Desain tabel Pengguna

Tabel pengguna digunakan untuk menampung dan menambah data pengguna yang di *input* oleh *admin*. Struktur tabel pembayaran dapat dilihat pada tabel 5.7 .

Primary key : *username*

Tabel 5.7 Struktur Tabel pengguna

No	Field Name	Type	Width
1	<i>username</i>	<i>varchar</i>	50
2	<i>password</i>	<i>varchar</i>	50
3	<i>status</i>	<i>varchar</i>	50
4	<i>validasi</i>	<i>varchar</i>	40

8. Desain tabel Penjualan

Tabel penjualan digunakan untuk menampung seluruh data penjualan yang telah di bayar oleh pelanggan. Struktur tabel pembayaran dapat dilihat pada table 5.8 .

Primary key : no faktur

Tabel 5.8 Struktur Tabel penjualan

No	Field Name	Type	Width
1	<i>no_faktur</i>	<i>varchar</i>	<i>10</i>
2	<i>email</i>	<i>varchar</i>	<i>50</i>
3	<i>tglpenjualan</i>	<i>date</i>	
4	<i>totalongkir</i>	<i>varchar</i>	<i>40</i>
5	<i>totalberat</i>	<i>varchar</i>	<i>40</i>
6	<i>totalharga</i>	<i>varchar</i>	<i>40</i>
7	<i>status</i>	<i>varchar</i>	<i>50</i>

9. Desain tabel Produk

Tabel produk digunakan untuk menampung data produk yang akan di *input* oleh *admin*, *struktur* tabel produk dapat dilihat pada tabel table 5.9 .

Primary key : kode produk

Tabel 5.9 Struktur Tabel produk

No	Field Name	Type	Width
1	<i>kode_produk</i>	<i>varchar</i>	<i>10</i>
2	<i>idkategori</i>	<i>int</i>	<i>11</i>
No	Field Name	Type	Width
3	<i>nama_produk</i>	<i>varchar</i>	<i>50</i>
4	<i>berat</i>	<i>varchar</i>	<i>4</i>
5	<i>harga</i>	<i>int</i>	<i>11</i>
6	<i>diskon</i>	<i>varchar</i>	<i>20</i>
7	<i>stok</i>	<i>varchar</i>	<i>4</i>
8	<i>keterangan</i>	<i>text</i>	

10. Desain tabel Promosi

Tabel promosi digunakan untuk menampung data promosi yang akan di *input* oleh *admin*, struktur tabel promosi dapat dilihat pada tabel 5.10 .

Primary key : **idpromo**

Tabel 5.10 Struktur Tabel promosi

No	Field Name	Type	Width
1	idpromo	int	11
2	tglpromosi	date	
3	judulpromosi	varchar	40
4	isipromosi	text	
5	username	varchar	50

11. Desain tabel Testimoni

Tabel testimoni digunakan untuk menampung data testimoni yang di *input* oleh pengguna, struktur tabel testimoni dapat dilihat pada tabel 5.11 .

Primary key : **idtesti**

Tabel 5.11 Struktur Tabel testimoni

No	Field Name	Type	Width
1	idtesti	int	11
2	email	varchar	50
3	tgltestimoni	date	
4	isitestimoni	text	

12. Desain tabel Pengiriman

Tabel pengiriman digunakan untuk menampung data pengiriman, struktur tabel testimoni dapat dilihat pada tabel 5.12 .

Primary key : **idtpengiriman**

Tabel 5.12 Struktur Tabel pengiriman

No	Field Name	Type	Width
1	idpengiriman	int	11

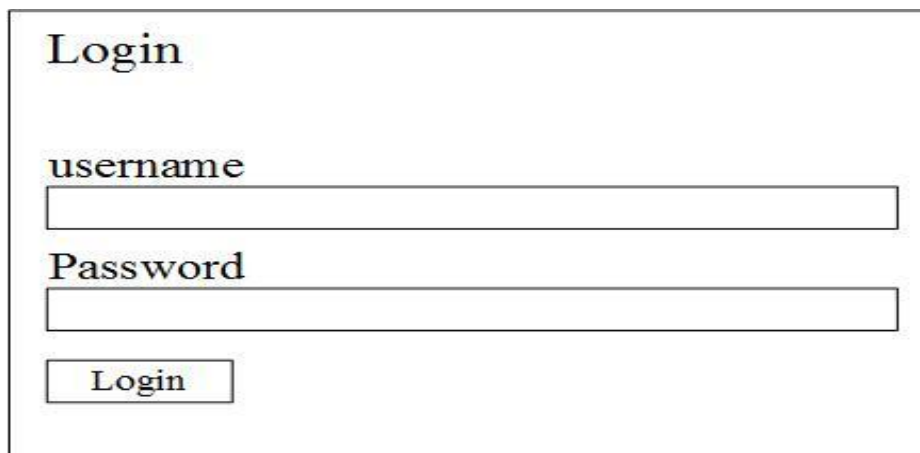
No	Field Name	Type	Width
2	no_faktur	varchar	10
3	alamat	text	
4	kurir	varchar	4
5	totalongkir	int	11

5.1.3.2 Desain Website

Untuk mempermudah dalam perancangan sistem maka penulis memvisualisasikan antarmuka halaman aplikasi yang dibangun sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang dihasilkan sebagai berikut :

1. Desain Halaman Admin

a. Desain Halaman Login



The image shows a wireframe of a login page. At the top left, the word "Login" is written in a serif font. Below it, the label "username" is followed by a horizontal input field. Underneath that, the label "Password" is followed by another horizontal input field. At the bottom left of the form area, there is a rectangular button with the text "Login" inside it.

Gambar 5.8 Desain Halaman Login

Pada gambar 5.8 merupakan rancangan tampilan menu login.

b. Desain Halaman menu *Home*

Gambar 5.9 Desain Halaman Menu *Home*

Pada gambar 5.9 merupakan rancangan tampilan *home*.

c. Desain Halaman Pengguna

Gambar 5.10 Desain Halaman Pengguna

Pada gambar 5.10 merupakan rancangan tampilan pengguna.

d. Desain Halaman Kategori

Gambar 5.11 Desain Halaman Kategori

Pada gambar 5.11 merupakan rancangan tampilan kategori.

e. Desain Halaman Produk

Gambar 5.12 Desain Halaman Produk Admin

Pada gambar 5.12 merupakan rancangan tampilan produk.

a. Desain Halaman Promosi

Gambar 5.13 Desain Halaman Promosi

Pada gambar 5.13 merupakan rancangan tampilan promosi

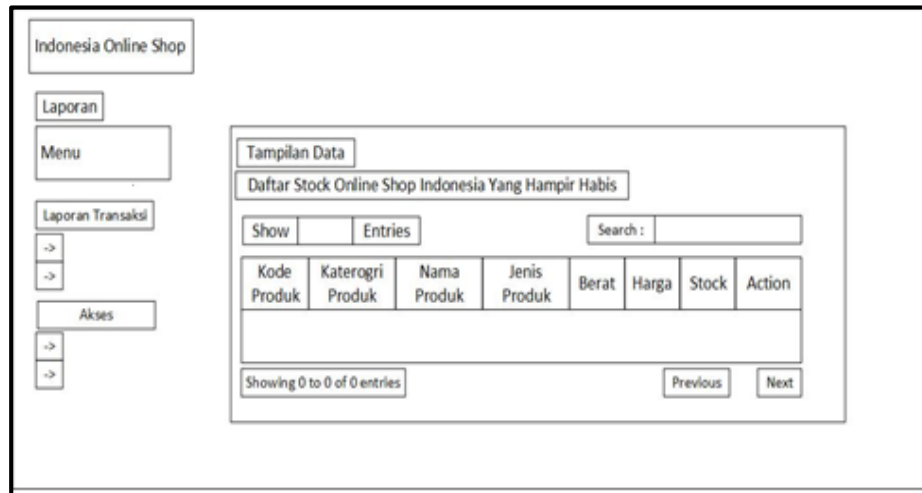
b. Desain Halaman Pelanggan

Gambar 5.14 Desain Halaman Pelanggan

Pada gambar 5.14 merupakan rancangan tampilan pelanggan.

2. Desain Halaman Pimpinan

a. Desain Halaman *Home*

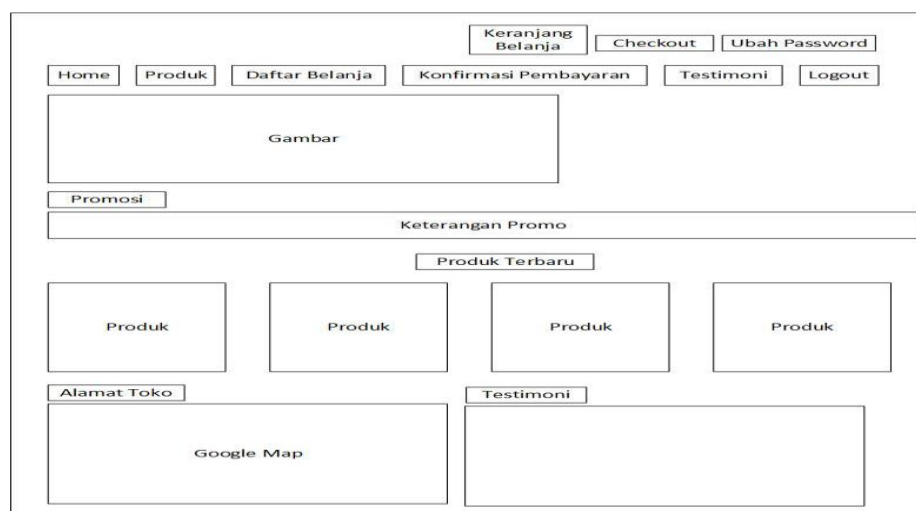


Gambar 5.15 Desain Halaman *Home*

Pada gambar 5.15 merupakan rancangan tampilan home

3. Desain Halaman Pelanggan

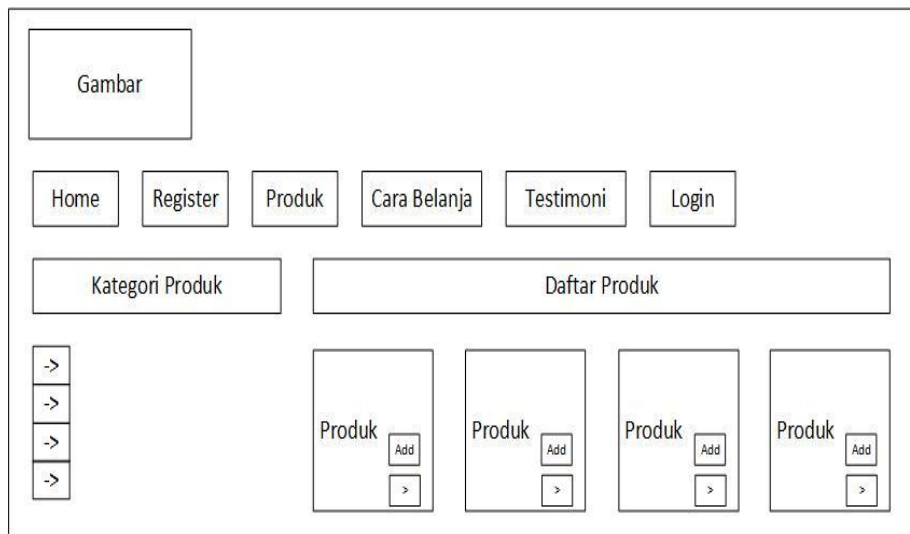
a. Desain Halaman *Home*



Gambar 5.16 Desain Halaman *Home*

Pada gambar 5.16 merupakan rancangan tampilan *home*.

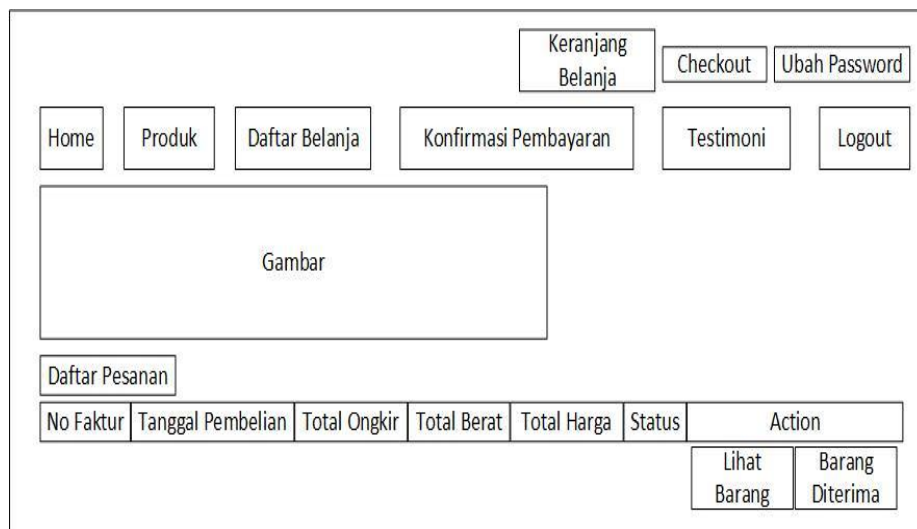
b. Desain Halaman Produk



Gambar 5.17 Desain Halaman Produk

Pada gambar 5.17 merupakan rancangan tampilan produk.

c. Desain Halaman Daftar Belanja



Gambar 5.18 Desain Halaman Daftar Belanja

Pada gambar 5.18 merupakan rancangan tampilan daftar belanja.

d. Desain Halaman Konfirmasi Pembayaran

						Keranjang Belanja	Checkout	Ubah Password
Home	Produk	Daftar Belanja	Konfirmasi Pembayaran	Testimoni	Logout			
Gambar								
Daftar Pesanan								
No Faktur	Tanggal Pembelian	Total Ongkir	Total Berat	Total Harga	Status	Action		
						Input Konfirmasi	History Pembayaran	

Gambar 5.19 Desain Halaman Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 5.19 merupakan rancangan tampilan pembayaran.

e. Desain Halaman Testimoni

						Keranjang Belanja	Checkout	Ubah Password
Home	Produk	Daftar Belanja	Konfirmasi Pembayaran	Testimoni	Logout			
Gambar								
Testimoni								
Isi Testimoni								
Input testimoni			Daftar Testimoni					

Gambar 5.20 Desain Halaman Testimoni

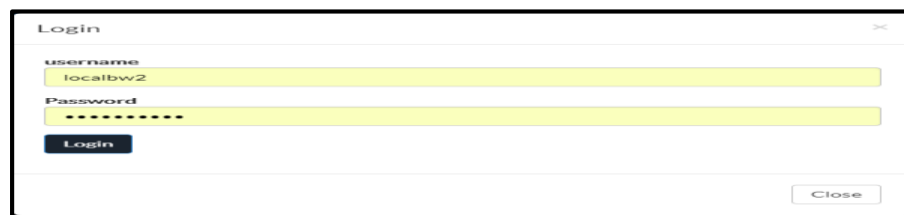
Pada gambar 5.20 merupakan rancangan tampilan testimoni.

5.1.4 Implementation (Pelaksanaan)

5.1.4.1 Website Admin

a. Tampilan Login

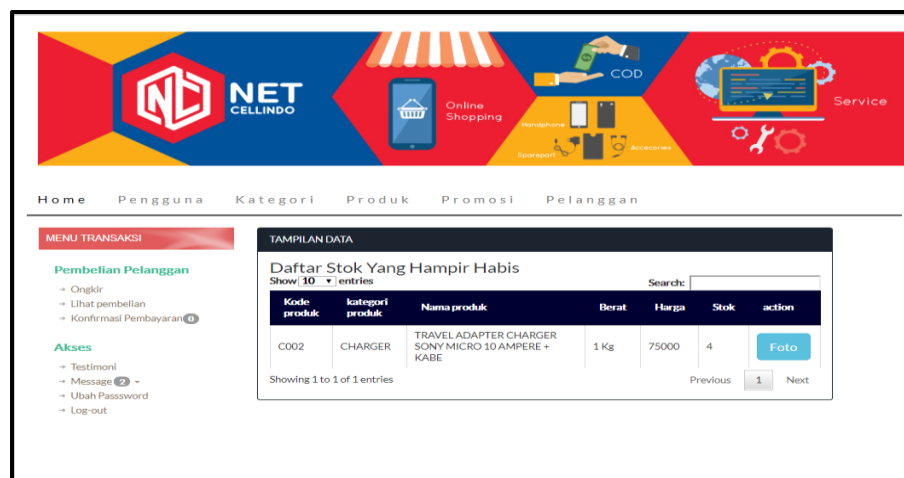
Tampilan ini berisikan *Form Login Admin online* untuk masuk ke *Home Admin*. Dengan cara ini mengisi kolom *username*, *password* lalu menekan tombol *Login*. Adapun tampilan *Form Login* seperti pada Gambar 5.21.



Gambar 5.21 Tampilan Login

b. Tampilan Home

Tampilan *Home* berisikan tampilan data daftar stock yang hampir habis. Tampilan yang ada meliputi kode produk, kategori produk, nama produk, berat, harga, stok, dan action. Pada action *admin online* dapat melihat foto produk tersebut. Adapun tampilan *Home* seperti pada gambar 5.22

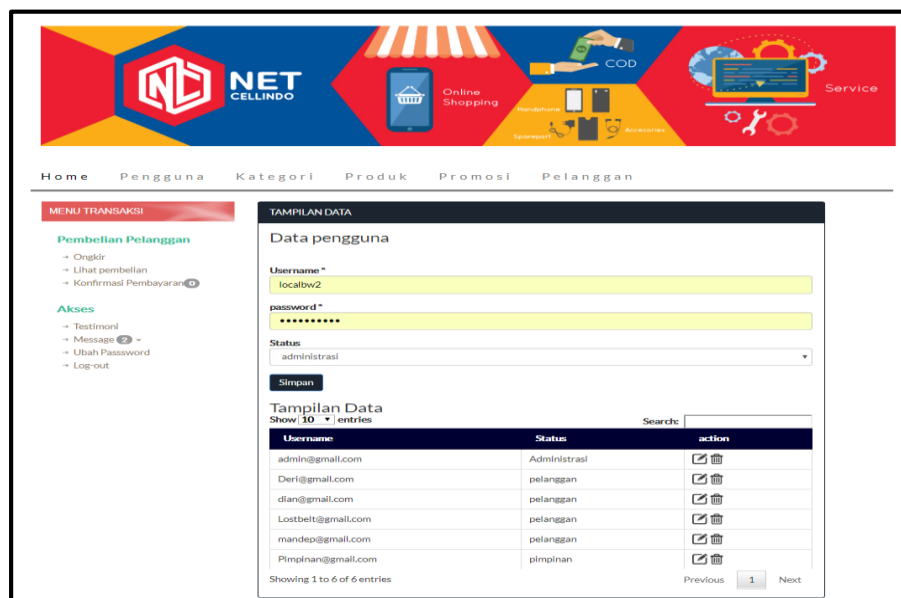


Kode produk	kategori produk	Nama produk	Berat	Harga	Stok	action
C002	CHARGER	TRAVEL ADAPTER CHARGER SONY MICRO 10 AMPERE + KABE	1 Kg	75000	4	Foto

Gambar 5.22 Tampilan Home

c. Tampilan Pengguna

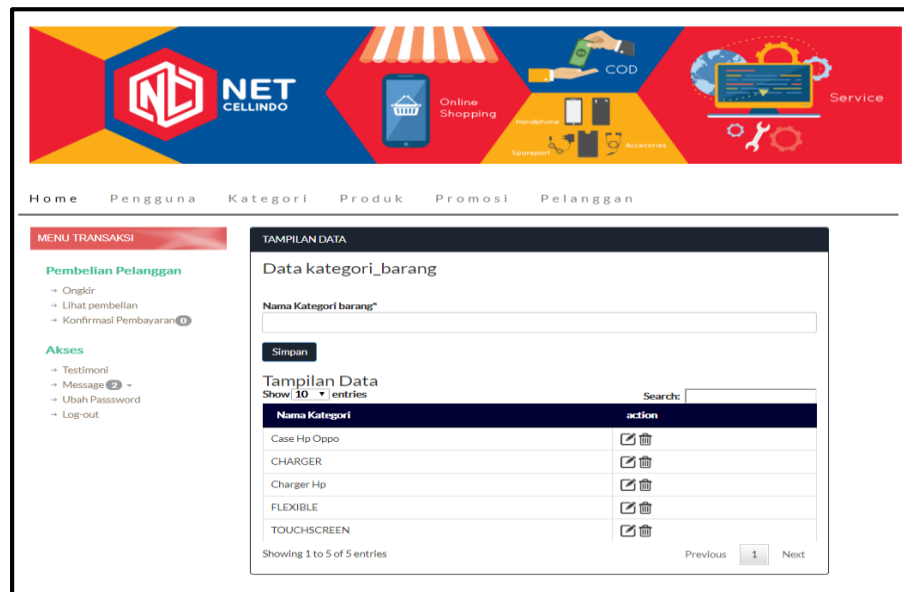
Tampilan pengguna disini *admin online* dapat *menginput* data pengguna dan melihat tampilan data pengguna yang sudah ada. *Inputan* data pengguna yang ada meliputi *username*, *password* dan status. Pada tampilan pengguna yang sudah ada meliputi *username*, status, dan *action*. Dimana pada *action* ini *admin online* dapat *mengedit* dan menghapus data pengguna tersebut. Adapun tampilan Pengguna seperti pada gambar 5.23.



Gambar 5.23 Tampilan Pengguna

d. Tampilan Kategori

Tampilan kategori berisikan tampilan data kategori barang dimana *admin* dapat *menginput* nama kategori yang akan dibuat dan *admin online* juga dapat melihat tampilan data kategori yang sudah ada. Tampilan data kategori barang meliputi nama kategori dan *action*, dimana pada *action* tersebut *admin online* dapat *mengedit* dan menghapus kategori yang sudah ada. Adapun tampilan kategori seperti pada gambar 5.24.



Gambar 5.24 Tampilan Kategori

e. Tampilan Produk

Tampilan produk berisikan tampilan data produk dimana *admin* dapat *menginput* produk yang ingin dimasukkan, seperti kode produk, kategori produk, nama produk, harga produk, diskon produk, berat produk, stok, keterangan dan foto produk. Pada tampilan produk ini juga *admin online* dapat melihat tampilan produk yang sudah ada. Tampilan data produk yang sudah ada meliputi kode produk, kategori produk, nama produk, berat, harga, stok, keterangan dan *aciton*. Dimana pada *action* ini *admin online* dapat *mengedit* dan *menghapus* produk yang sudah ada. Adapun tampilan kategori seperti pada gambar 5.25.

The screenshot displays the 'TAMPILAN DATA' (Data Display) section of the NET CELLINDO admin interface. The main content area is divided into two parts: a form for adding or editing product data and a table showing existing product data.

Form Fields:

- Kode Produk:
- Kategori Produk:
- Nama Produk:
- Harga Produk:
- Diskon Produk:
- Berat Produk:
- Stok:
- Keterangan:
- Foto Produk: No file chosen
-

Tampilan Data Table:

Search:

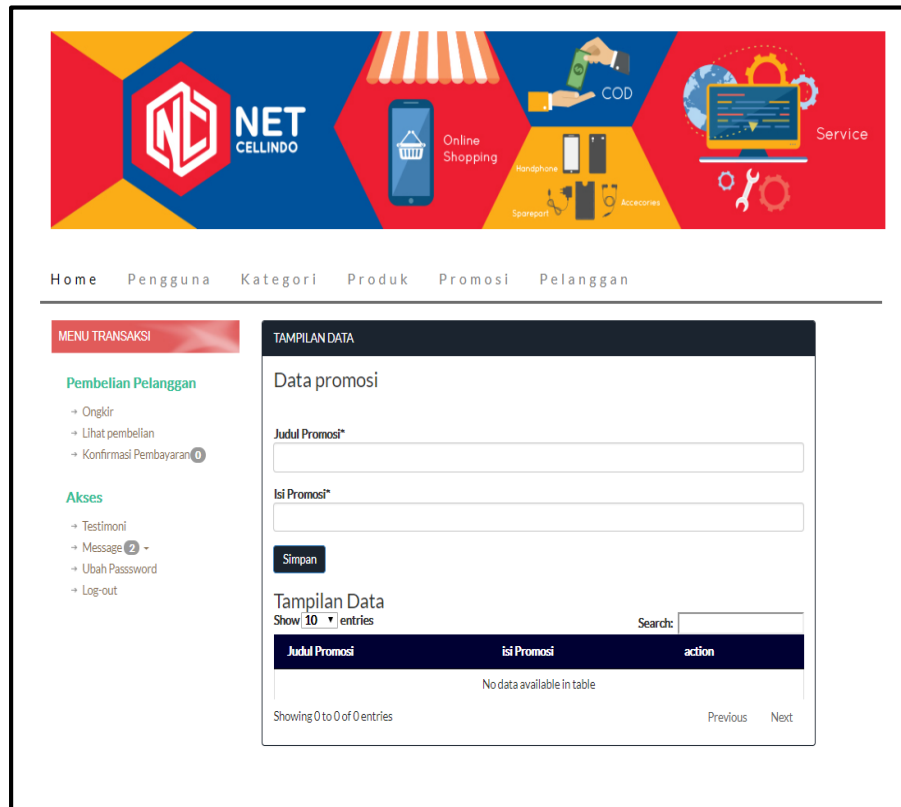
Kode produk	kategori produk	Nama produk	Berat	Harga	Stok	Keterangan
004	Case Hp Oppo	Case HelloKity	1	15000	20	-
B008	Case Hp Oppo	Xiaomi 5a 32 gb	3	1500000	18	-

Gambar 5.25 Tampilan Produk

f. Tampilan Promosi

Tampilan promosi berisikan data promosi dimana *admin online* dapat *menginput* data promosi seperti kode promosi, judul promosi, isi promosi dan nilai promosi yang akan dibuat. Disini *admin* juga dapat melihat tampilan data promosi yang telah dibuat sebelumnya. Tampilan data promosi meliputi kode promosi, judul promosi, isi prosmosi, nilai promosi dan *action*. Dimana pada *action* tersebut *admin online* dapat *mengedit* dan

menghapus data promosi yang sudah ada. Adapun tampilan promosi seperti pada gambar 5.26.



Gambar 5.26 Tampilan Promosi

g. Tampilan Pelanggan

Tampilan pelanggan berisikan tampilan data pelanggan yang telah *registrasi*. Dimana tampilan data pelanggan tersebut terdapat email pelanggan, nama pelanggan, alamat pelanggan dan nomor telepon pelanggan. Adapun tampilan pelanggan seperti pada gambar 5.27.

Home Pengguna Kategori Produk Promosi Pelanggan

MENU TRANSAKSI

Pembelian Pelanggan

- Lihat pembelian
- Konfirmasi Pembayaran 1

Akses

- Testimoni
- Message 2
- Ubah Password
- chat
- Log-out

TAMPILAN DATA

Tampilan Data Pelanggan

Show 10 entries Search:

Email pelanggan	Nama pelanggan	Alamat pelanggan	No Telepon pelanggan
Deri@gmail.com	deri	palembang	08982400173
dian@gmail.com	Dian	jalan jendral sudirman no 32	08982400173
mandep@gmail.com	mandep khaur	jalan jendral sudirman no 32	08982400173
Rian@gmail.com	Septian	Polygon Kenten sejahtera	081373133303
wersada@gmail.com	www	jln. taman kenten	089611527274

Showing 1 to 5 of 5 entries Previous 1 Next

Gambar 5.27 Tampilan Pelanggan

5.1.4.2 Website Pelanggan

a. Tampilan Home

Tampilan *home* ini pelanggan dapat melihat banner dari *website*, dapat melihat kode promosi yang tersedia, melihat produk terbaru, melihat alamat dan kontak perusahaan yang dapat dihubungi dan pelanggan juga dapat melihat testimoni yang sudah ada. Adapun tampilan *home* seperti pada gambar 5.28.

Home Produk Daftar Barang Konfirmasi Pembayaran Testimoni Logout

PROMOSI

Produk Terbaru

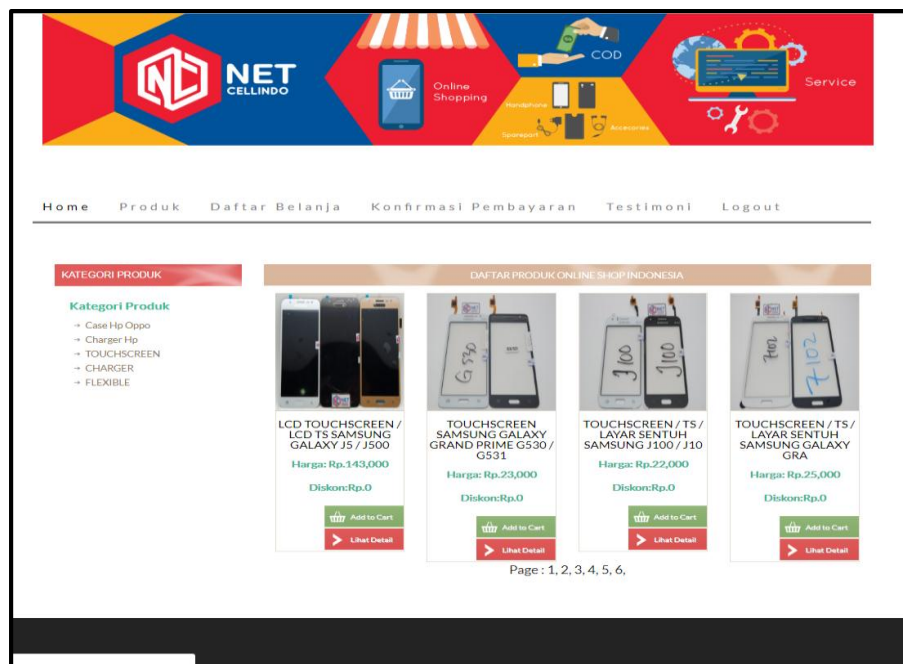
KONTAK ONLINE SHOP

TESTIMONI

Gambar 5.28 Tampilan Home

b. Tampilan Produk

Tampilan produk ini pelanggan dapat melihat produk-produk yang dijual oleh perusahaan yang meliputi gambar produk, nama produk, harga produk. Disini pelanggan juga dapat memasukan produk ke dalam keranjang dan dapat melihat detail produk tersebut. Adapun tampilan produk seperti pada gambar 5.29.



Gambar 5.29 Tampilan Produk

c. Tampilan Daftar Belanja

Tampilan daftar belanja ini pelanggan dapat melihat daftar pesanan yang telah dibuat yang meliputi no faktur, tanggal pembelian, total ongkir, total berat, total harga, status dan *action*. Pada *action* pelanggan dapat melihat barang yang telah dipesan lalu pelanggan juga dapat mengklik tombol barang diterima jika barang tersebut telah sampai tujuan. Adapun tampilan daftar belanja seperti pada gambar 5.30.

Daftar Pesanan Anda						
No Faktur	Tanggal Pembelian	Total Ongkir	Total berat	Total Harga	status	action
F0002	2016-12-13	0	3	7800000	barang diterima	Lihat Barang Barang Diterima

Gambar 5.30 Tampilan Daftar Belanja

d. Tampilan Konfirmasi Pembayaran

Tampilan konfrimasi pembayaran ini pelanggan dapat melihat daftar pesanan yang telah dibuat dan dapat meng*input* pembayaran yang meliputi transfer ke rekening, transfer dari rekening, total bayar, dan memasukan foto bukti pembayaran yang telah dilakukan. Disini pelanggan juga dapat melihat histori pembayaran yang sudah dilakukan. Adapun tampilan konfrimasi pembayaran seperti pada gambar 5.31.



Daftar Pesanan Anda						
No Faktur	Tanggal Pembelian	Total Ongkir	Total berat	Total Harga	status	action
F0002	2016-12-13	0	3	7800000	barang diterima	Input Konfirmasi History Pembayaran

Gambar 5.31 Konfrimasi Pembayaran

e. Tampilan Testimoni

Tampilan testimoni ini pelanggan dapat meng*input* testimoni dan melihat testimoni yang sudah ada. Pada tampilan testimoni ini pelanggan dapat meng*edit* dan menghapus testimoni yang pelanggan tersebut sudah masukan. Adapun tampilan testimoni seperti pada gambar 5.32.

Daftar Testimoni

Email	Nama Pelanggan	Tanggal Testimoni	Isi Testimoni	Action
diani@gmail.com	Dian	2019-01-31	akdmalskdmslds	 

Testimoni

Isi testimonial*

Gambar 5.32 Testimoni

5.1.4.3 Website Pimpinan

a. Tampilan Laporan

Tampilan laporan ini pimpinan dapat melihat daftar stock yang hampir habis, yang meliputi kode produk, kategori produk, nama produk, jenis produk, berat, harga, stok, action. Disini pimpinan juga dapat melihat laporan barang, laporan penjualan. Adapun tampilan laporan seperti pada gambar 5.33 .



Laporan

MENU

- Laporan Transaksi
 - Laporan Barang
 - Laporan Penjualan
- Akses
 - Ubah Password
 - Log-out

TAMPILAN DATA

Daftar Stok ONLINESHOP INDONESIA Yang Hampir Habis

Show: 10 entries Search:

Kode produk	kategori produk	Nama produk	Berat	Harga	Stok	action
C002	CHARGER	TRAVEL ADAPTER CHARGER SONY MICRO 10 AMPERE + KABE	1 Kg	75000	4	<input type="button" value="Foto"/>

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

Gambar 5.33 Tampilan Laporan

5.1.5 Alat dan Teknik Pengujian

5.1.5.1 Black Box Testing

Menurut Maturidi (2014:76), Pengujian *blackbox* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan analisis

system memperoleh kumpulan kondisi *input* yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program.

Menurut Mustaqbal, dkk, (2015:34), *Black Box Testing* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. *Tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi *input* dan melakukan pengujian pada spesifikasi fungsional program.

Black Box Testing bukanlah solusi alternatif dari *White Box Testing* tapi lebih merupakan pelengkap untuk menguji hal-hal yang tidak dicakup oleh *White Box Testing*.

Black Box Testing cenderung untuk menemukan hal-hal berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
2. Kesalahan antar muka (*interface errors*).
3. Kesalahan pada struktur data dan akses bisnis data.
4. Kesalahan performansi (*performance errors*).
5. Kesalahan inisialisasi dan terminal.

Tabel 5.13 Pengujian Halaman Login Admin

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengosongkan <i>username</i> dan <i>password</i> kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username</i> : - <i>Password</i> : -	Proses <i>login</i> akan meminta memasukkan <i>username</i>	<i>Valid</i>
2	Menggunakan <i>username</i> yang benar tetapi <i>password</i> dikosongkan	<i>Username</i> : <u><i>admin@gmail.com</i></u> <i>Password</i> : -	Proses <i>login</i> akan meminta memasukkan <i>password</i>	<i>Valid</i>

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
3	Menggunakan <i>username</i> yang salah dan <i>password</i> yang benar	<i>Username</i> : <u><i>admin3@gmail.com</i></u> <i>m</i> <i>Password</i> : 123	Proses <i>login</i> akan gagal masuk dalam sistem	<i>Valid</i>
4	Menggunakan <i>username</i> yang benar dan <i>password</i> yang salah	<i>Username</i> : <u><i>admin@gmail.com</i></u> <i>Password</i> : 321	Proses <i>login</i> akan gagal masuk dalam sistem	<i>Valid</i>
5	Menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	<i>Username</i> : <u><i>admin@gmail.com</i></u> <i>Password</i> : 123	Proses <i>login</i> akan berhasil masuk ke dalam sistem	

Tabel 5.14 Pengujian Halaman Login Pelanggan

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengosongkan <i>username</i> dan <i>password</i> kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username</i> : - <i>Password</i> : -	Proses <i>login</i> akan meminta memasukkan <i>username</i>	<i>Valid</i>
2	Menggunakan <i>username</i> yang benar tetapi <i>password</i> dikosongkan	<i>Username</i> : <u><i>pengguna1@gmail.com</i></u> <i>Password</i> : -	Proses <i>login</i> akan meminta memasukkan <i>password</i>	<i>Valid</i>
3	Menggunakan <i>username</i> yang salah dan <i>password</i> yang benar	<i>Username</i> : <u><i>pengguna0@gmail.com</i></u> <i>Password</i> : 12345	Proses <i>login</i> akan gagal masuk dalam sistem	<i>Valid</i>
4	Menggunakan <i>username</i> yang benar dan <i>password</i> yang salah	<i>Username</i> : <u><i>pengguna1@gmail.com</i></u> <i>Password</i> : 54321	Proses <i>login</i> akan gagal masuk dalam sistem	<i>Valid</i>
5	Menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	<i>Username</i> : <u><i>pengguna1@gmail.com</i></u> <i>Password</i> : 12345	Proses <i>login</i> akan berhasil masuk ke dalam sistem	

Tabel 5.15 Pengujian Halaman Login Pimpinan

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengosongkan <i>username</i> dan <i>password</i> kemudian klik tombol <i>login</i>	<i>Username</i> : - <i>Password</i> : -	Proses <i>login</i> akan meminta memasukkan <i>username</i>	<i>Valid</i>
2	Menggunakan <i>username</i> yang benar tetapi <i>password</i> dikosongkan	<i>Username</i> : <u><i>Pimpinan@gmail.com</i></u> <i>Password</i> : -	Proses <i>login</i> akan meminta memasukkan <i>password</i>	<i>Valid</i>
3	Menggunakan <i>username</i> yang salah dan <i>password</i> yang benar	<i>Username</i> : <u><i>Pimponan@gmail.com</i></u> <i>Password</i> : 123	Proses <i>login</i> akan gagal masuk dalam sistem	<i>Valid</i>
4	Menggunakan <i>username</i> yang benar dan <i>password</i> yang salah	<i>Username</i> : <u><i>Pimpinan@gmail.com</i></u> <i>Password</i> : 54321	Proses <i>login</i> akan gagal masuk dalam sistem	<i>Valid</i>
5	Menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	<i>Username</i> : <u><i>Pimpinan@gmail.com</i></u> <i>Password</i> : 123	Proses <i>login</i> akan berhasil masuk ke dalam sistem	<i>Valid</i>

Tabel 5.16 Pengujian Ganti Password Akun

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Memasukkan <i>password</i> lama salah. <i>Password</i> baru dan Konfirmasi <i>password</i> baru benar	<i>Password</i> lama : 123123 <i>Password</i> baru : 54321 Konfirm <i>password</i> baru : 12345	Proses simpan perubahan tidak bisa karena <i>password</i> lama sudah terisi dengan <i>password</i> yang benar secara otomatis	<i>Valid</i>
2	Memasukkan <i>password</i> lama benar, <i>password</i> baru dan konfirmasi baru benar	<i>Password</i> lama : 12345 <i>password</i> baru : 123 Konfirm <i>password</i> baru : 123	Prsoes simpan perubahan akan berhasil	<i>Valid</i>

Tabel 5.17 Pengujian Halaman Register Pelanggan

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Pelanggan harus melakukan <i>registrasi</i> untuk mempunyai <i>username</i> dan <i>password</i> lalu daftar akun	<i>Email :</i> <i>Password :</i> Nama Lengkap : Alamat Lengkap : Telepon : Masukkan tulisan dibawah ini:	Proses pelanggan login akan gagal	<i>Valid</i>
2	Input daftar akun sesuai dengan data pelanggan buat lalu klik <i>register</i>	<i>Email :</i> <u>pengguna1@gmail.com</u> <i>Password : 123</i> Nama lengkap : Pengguna Alamat Lengkap : Jln. Pusing Telepon : 089611527476 Masukkan tulisan dibawah ini : hVxrUM	Proses <i>register</i> akan sukses	<i>Valid</i>

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari bab – bab sebelumnya maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya *website e-commerce*, maka dapat mempermudah CV. Indonesia Online Shop dalam membuat promosi sesuai dengan kebutuhan.
2. Dengan adanya *website e-commerce*, maka CV. Indonesia *Online Shop* dapat *customize website* sesuai keinginan.
3. Dengan adanya *website e-commerce*, maka CV. Indonesia *Online Shop* hanya perlu membayar *hosting*.

6.2. Saran

Berdasarkan informasi yang telah penulis dapatkan selama melakukan kegiatan Skripsi, maka penulis memberikan saran kepada CV Indonesia Online Shop antara lain :

1. Pada *website* ini diharapkan menambah fitur jasa pengiriman dalam kota seperti ojek online.
2. Mengembangkan *website* yang ada dengan *platform* lain yang mengikuti perkembangan teknologi seperti pembuatan aplikasi berbasis *mobile* seperti *android* atau *ios*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, Rohi. 2016. *Easy & Simple Web Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Abdulloh, Rohi. 2018. *Web Programming*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Aditama, Roki. 2017. *Web Service Pembayaran Uang Kuliah Online Dengan PHP dan SOAP WSDL*. Yogyakarta. CV LOKOMEDIA.
- Anofrizen & Fadlan, Alfi. 2015 . *Mobile Aplication Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Aplication Development (RAD) (Studi Kasus : LBPP Lia Pekanbaru)*. Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi. Vol. 1, No. 2, ISSN 2460-8181.
- Bastian Indra. 2006. *Akuntansi Pendidikan*. Yogyakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Christian, Putri. 2015. *Cara Cepat Membangun Website Dari Nol*. Cv Andi Offset.
- Ernanda, Dimas. 2017. *Pengaruh Store Atmosphere, Hedonic Motive Dan Service Quality Terhadap Keputusan Pembelian*. Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen, Vol.6 No.10. ISSN: 2461-0593.
- Hariyanto, Agus. 2017. *Membuat Aplikasi Computer Based Test dengan PHP MySQLi & BOOTSTRAP*. Yogyakarta. CV LOKOMEDIA
- Hikmawati, Fenti. 2017. *Metodologi Penelitian*. Depok. PT RajaGrafindo Persada.
- Makmur, Rakhmat. 2018. *Manajelen E-Commerce*. Bandung. Informatika Bandung.
- Massie, Juan V., Tommy, Parengkuan., dkk. 2017. *Analisis Finansial Terhadap Nilai Perusahaan (Studi Pada Perusahaan perusahaan Consumer Goods Sub Sektor Makanan Dan Minuman Yang Terdaftar Di Bei Tahun 2011 - 2016)*. Jurnal EMBA, Vol.5 No.3. ISSN: 2303-1174.
- Mulyani, Sri. 2016. *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Murya, Yosef. 2017. *41 Script PHP Siap Pakai*. Jasakom.
- Mustaqbal, M.S., Firdaus, R.F, & Rahmadi, H. 2015. *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SMNPTN)*. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan. Vol.1, No.3, ISSN: 2407-3911.

- Pamungkas, 2016. *Metode Penelitian*. Depok. PT RajaGrafindo Persada.
- Prasetio, Adhi. 2014. *Webmaster*. Jakarta. Mediakita.
- Saputra, Agus. 2018. *Mega Proyek Exclusive 50 Juta: Php MySQL Dan Bootstrap*. Cirebon: Cv Asfa Solution.
- Sianipar. 2015. *Pemrograman Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Cv Andi Offset.
- Silaen, Sofar. 2018. *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Bogor. IN MEDIA.
- Sitorus, Lamhot. 2015. *Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta: Cv Andi Offset
- Suprpto, Haddy. 2017. *Metodologi Penelitian untuk Karya Ilmiah*. Yogyakarta. Gosyen.

HALAMAN LAMPIRAN