PEMBANGUNAN APLIKASI PENJUALAN SEPATU ONLINE (E-COMMERCE) PADA AURORA SHOES

SIDANG SKRIPSI

Oleh

Wilda Wildiana 10106394

Pembimbing

Wina Witanti, S.T, M.T

TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

2012

Latar Belakang Masalah

- Kesulitan menawarkan produk pada konsumen yang berada di luar kota
- Kurangnya promosi kepada masyarakat
- Pengolahan data dan pembuatan laporan belum terstruktur dengan baik
- Sulitnya memperoleh informasi yang cepat dan spesifik dari produk yang ditawarkan

MAKSUD DAN TUJUAN

- Maksud

"membangun aplikasi penjualan sepatu online (e-commerce) pada aurora shoes"

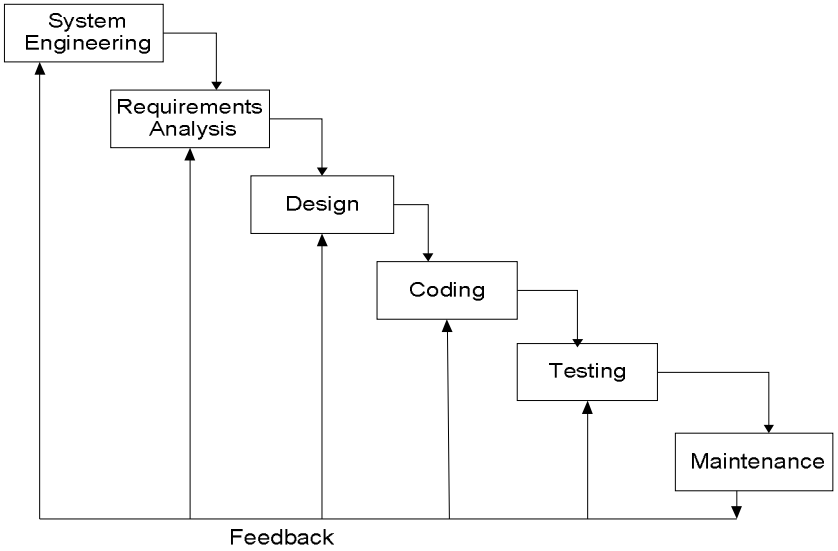
- Tujuan
- Mempermudah konsumen dalam proses pembayaran karena terdapat beberapa pilihan dalam proses pembayaran tersebut (paypal dan transfer)
- Mempermudah pemilik toko dalam pengelolaan data barang (barang baru dan barang lama)
- Mempermudah pemilik toko dalam mengelola hasil penjualan (laporan hasil penjualan)
- Memudahkan toko Aurora Shoes dalam menawarkan atau menjual produknya kepada konsumen yang berada diluar kota.
- Memudahkan tiap konsumen dapat mengetahui rincian data transaksi masing-masing

BATASAN MASALAH

1. Aplikasi *e-commerce* ini memberi hak akses berbeda untuk *admin* dan pelanggan.
2. Metode pembayaran *(payment method)* dengan cara transfer bank dan juga pembayaran *online* via *paypal*.
3. Seorang yang belum terdaftar sebagai *member* hanya bisa melihat barang dan informasi yang ada, jika ingin melakukan pembelian harus daftar terlebih dahulu untuk melakukan transaksi.
4. Interaksi antara penjual dengan pelanggan setelah melakukan transaksi pembayaran melaui *e-mail, chat,* dan via telepon.
5. Sistem kemananan menggunakan *Secure Socket Layer (SSL).*
6. Dalam skripsi ini penulis menekankan kepada penggunaan teknologi *web* untuk mendukung adanya interaksi antara *user* dengan sistem agar lebih interaktif.
7. Pemodelan sistem yang dilakukan adalah pemodelan aliran data dengan menggunakan *flowmap*, diagram konteks, *Data Flow Diagram (DFD)* dan diagram E-R.

METODOLOGI PENELITIAN

- Teknik penelitian yang digunakan mencakup tiga teknik, yaitu :
  - Survei secara langsung terhadap sistem yang sedang berjalan di perusahaan bersangkutan. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dapat melihat secara langsung kegiatan apa saja yang dilakukan perusahaan secara umum.
  - Mempelajari dokumen-dokumen, *file-file,* dan bukti-bukti tertulis lain yang biasa digunakan oleh perusahaan dalam menjalankan sistemnya.
  - Teknik wawancara secara langsung terhadap pihak manajemen perusahaan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan fakta-fakta yang akurat, mengklasifikasikannya, dan mengolahnya sesuai kebutuhan.
- Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara ***waterfall***.



ANALISIS DAN PERANCANGAN

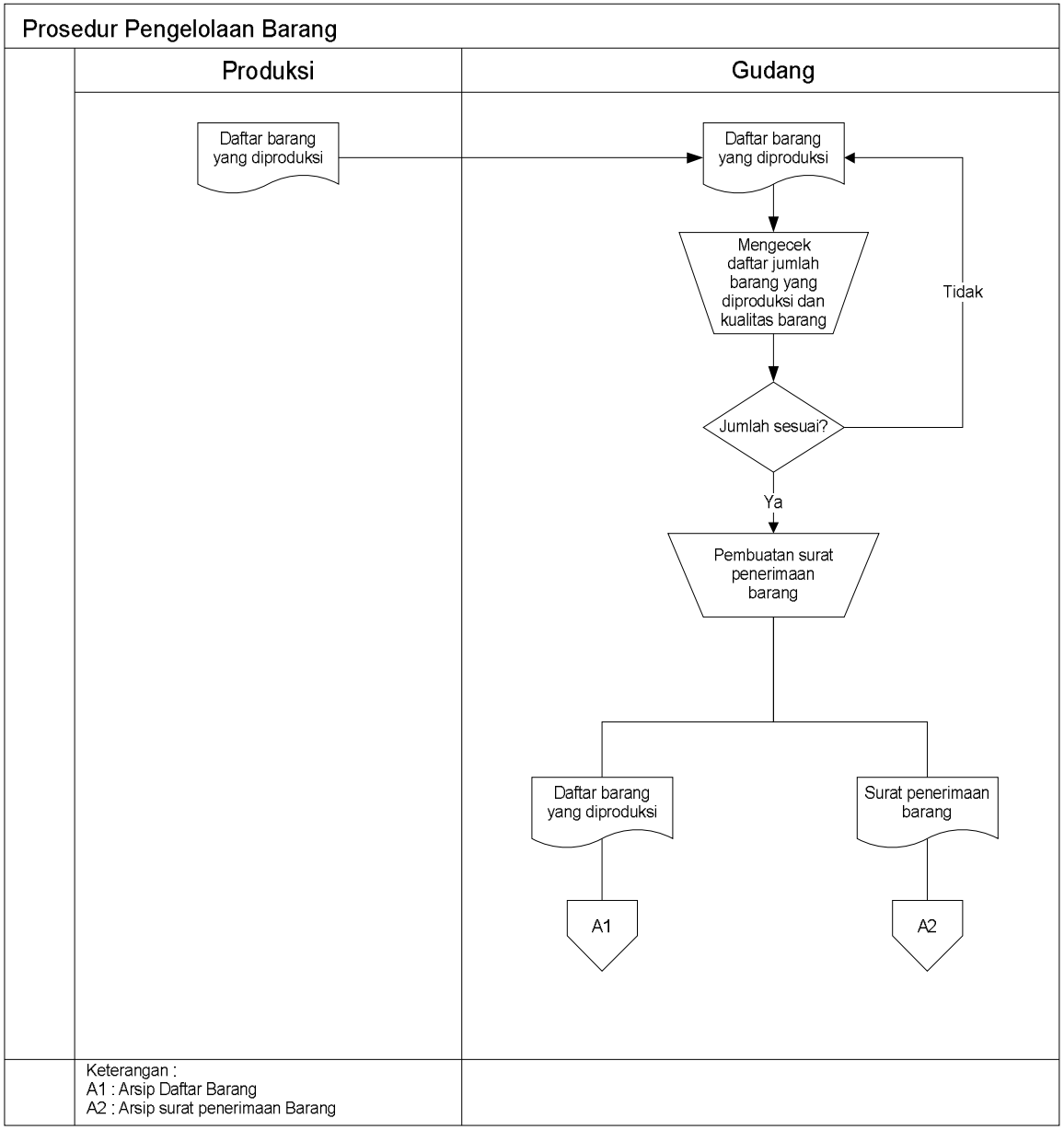
- **Analisis Sistem**

  Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya untuk mengidentifikasikan masalah-masalah, dan hambatan-hambatan sehingga dapat diusulkan kebutuhan-kebutuhan untuk perbaikannya.

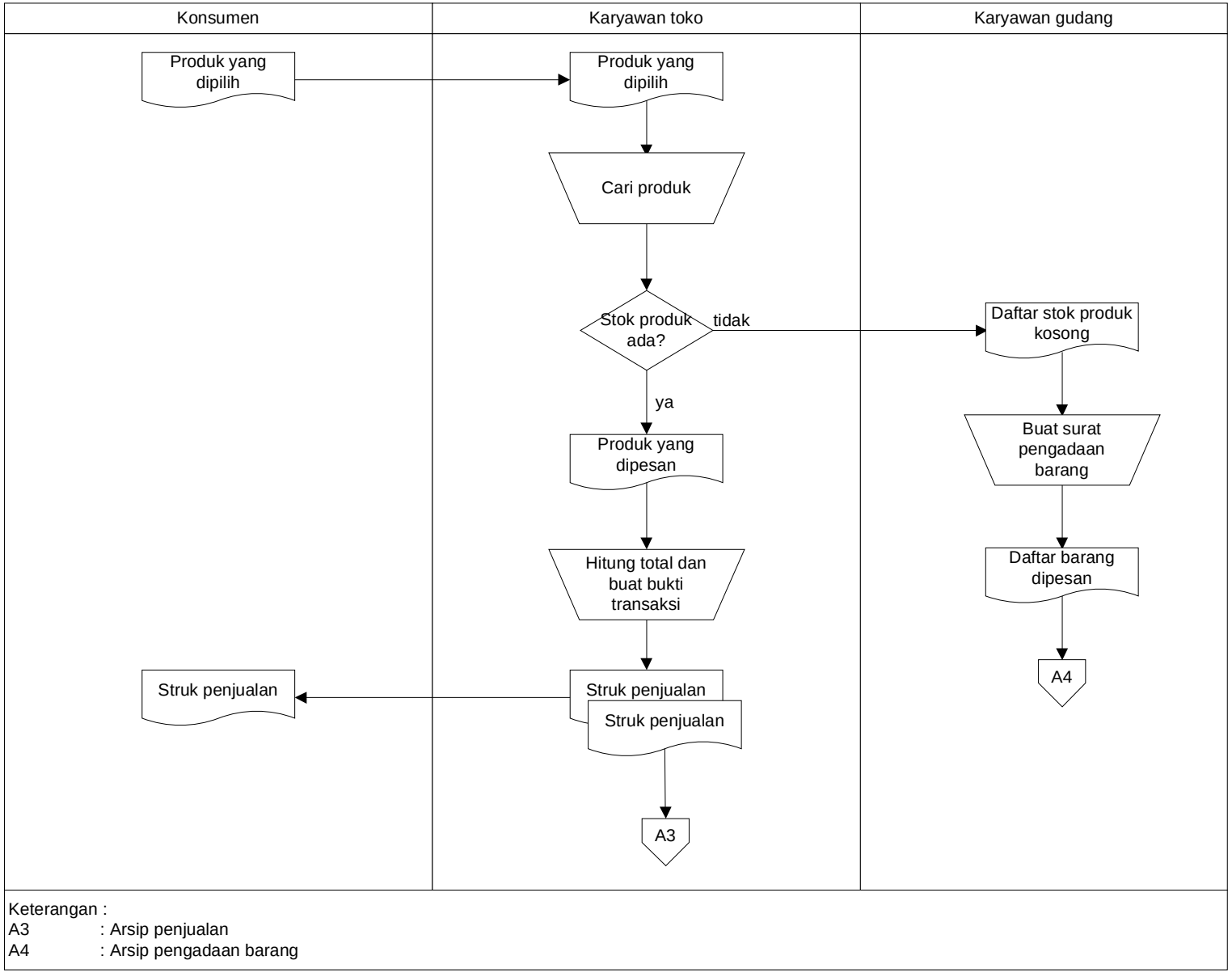
- **Prosedur yang sedang berjalan**

  1. Prosedur Pengelolaan Barang
  2. Prosedur Penjualan
  3. Prosedur Pelaporan

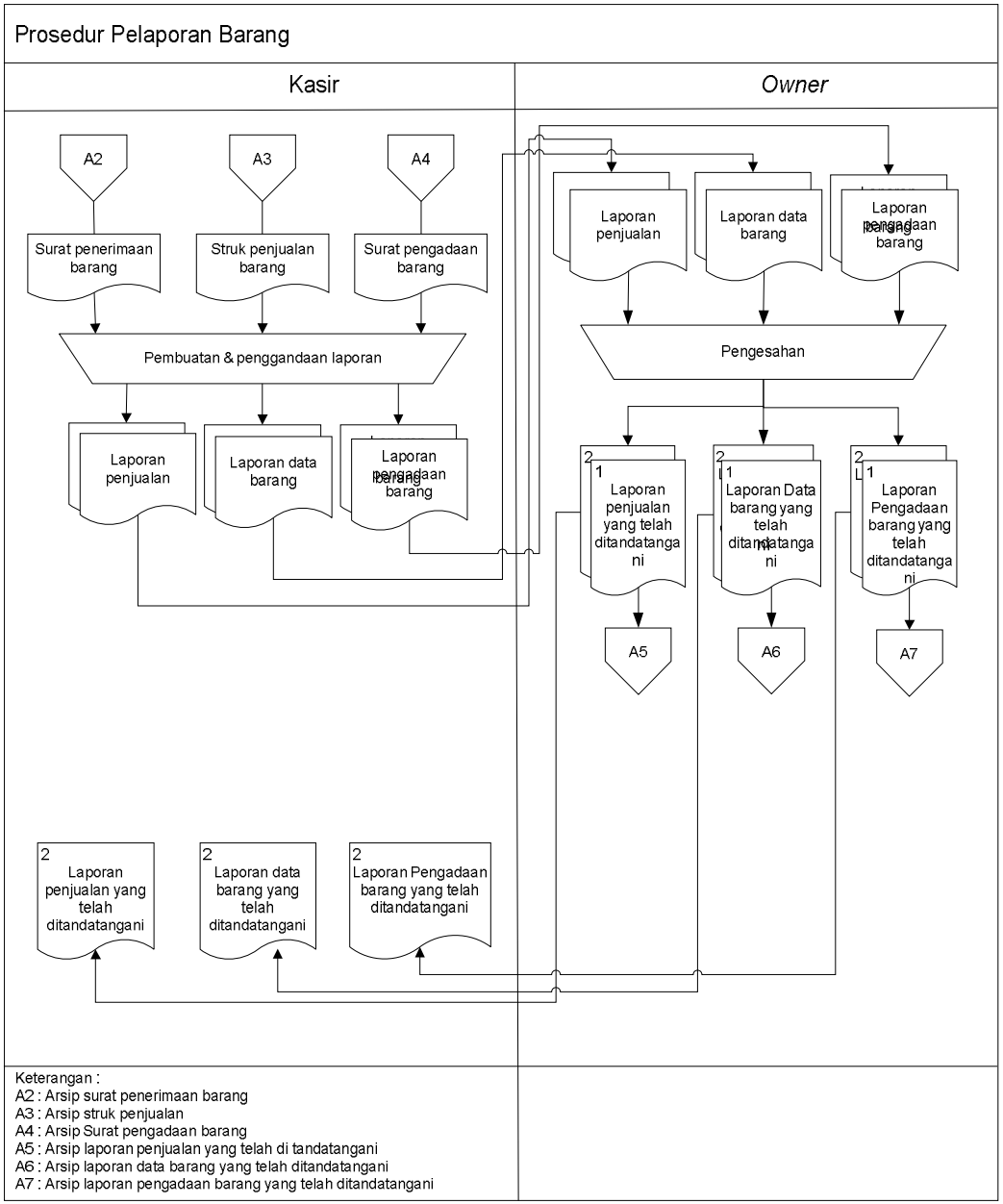
PROSEDUR PENGELOLAAN BARANG (1)



PROSEDUR PENJUALAN BARANG (2)

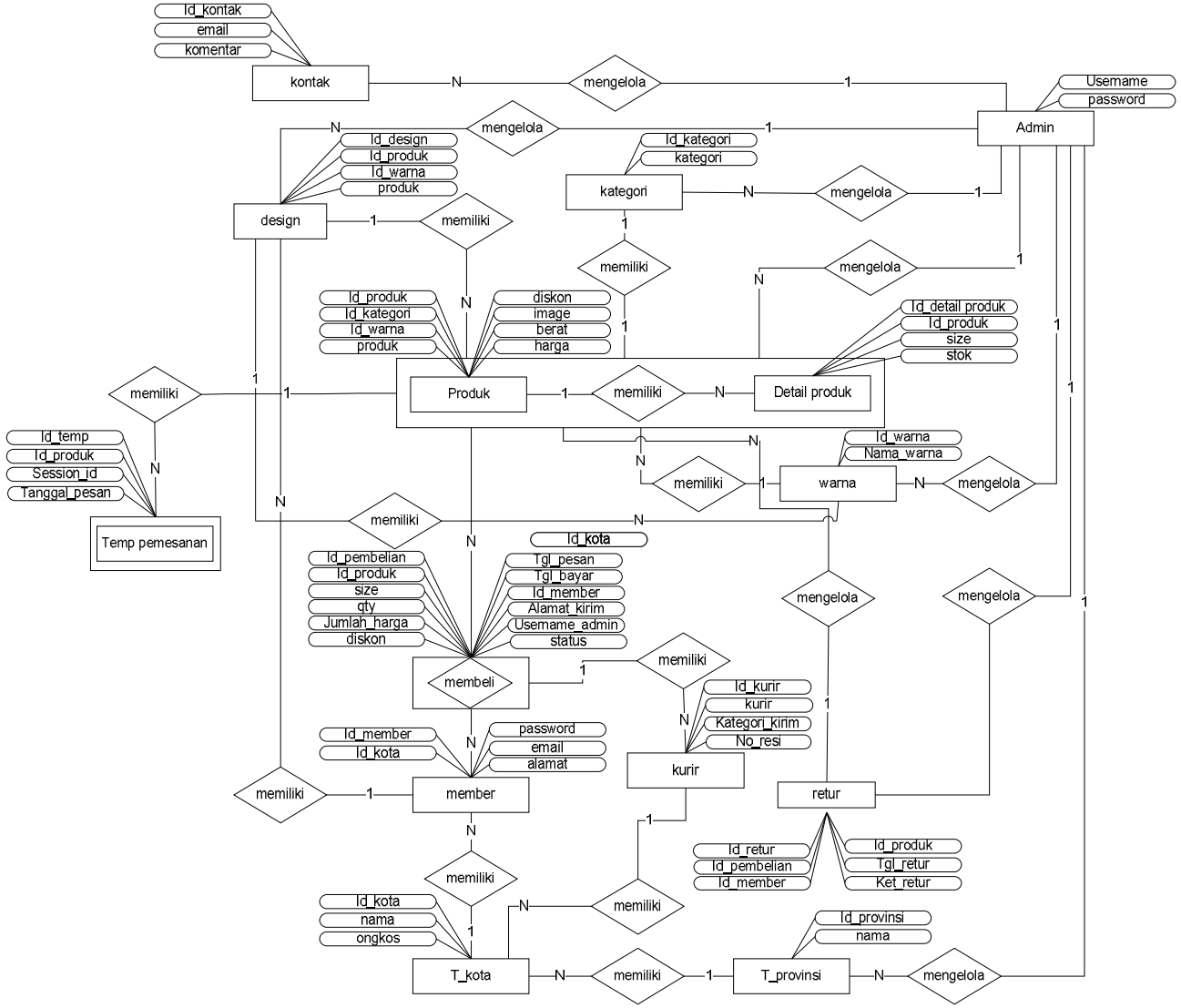


PROSEDUR PELAPORAN BARANG (3)



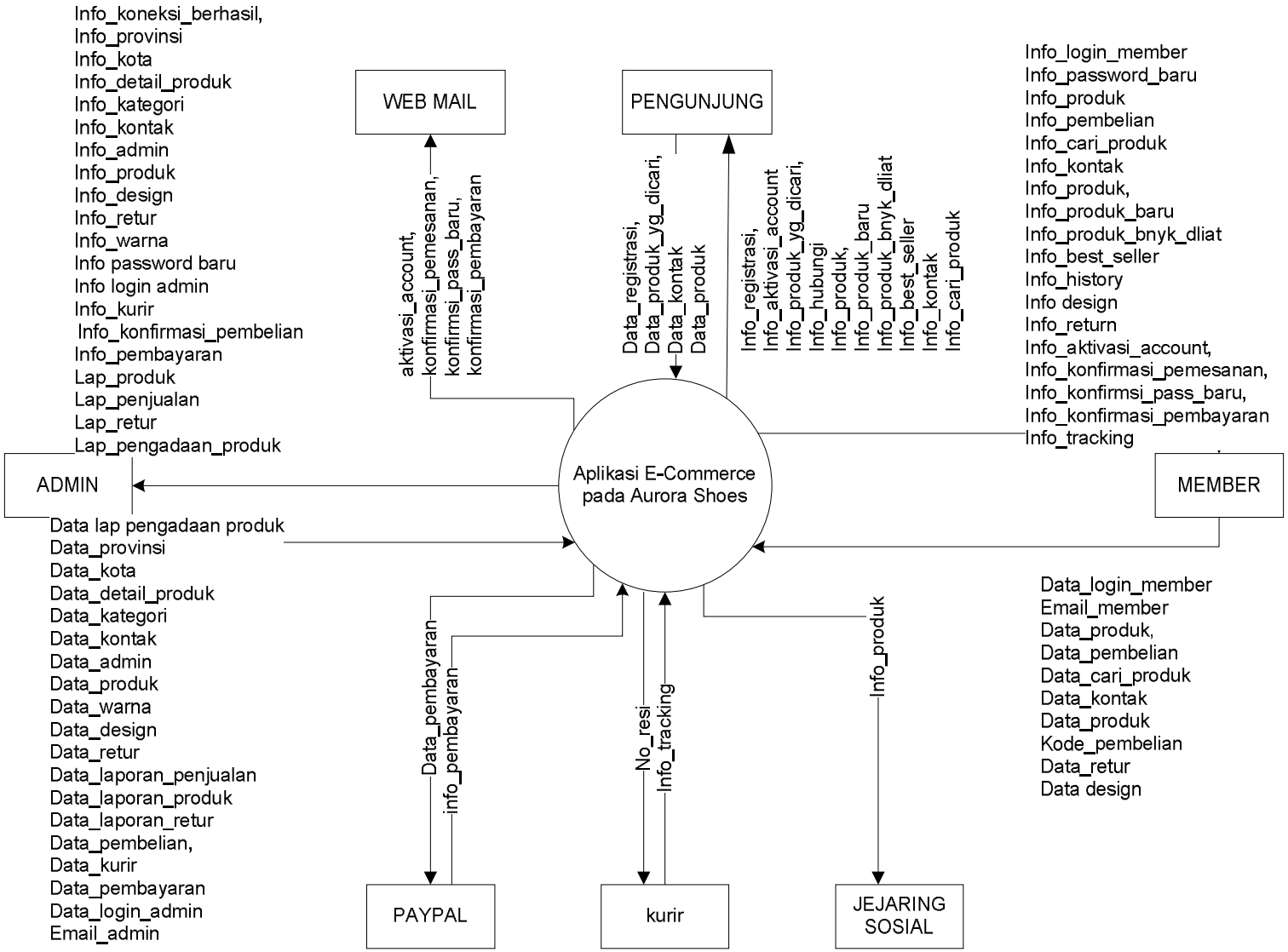
Analisis Dan Perancangan (lanjutan)

- **Analisis Basis Data**
  - ERD (Entity Relationship Diagram)

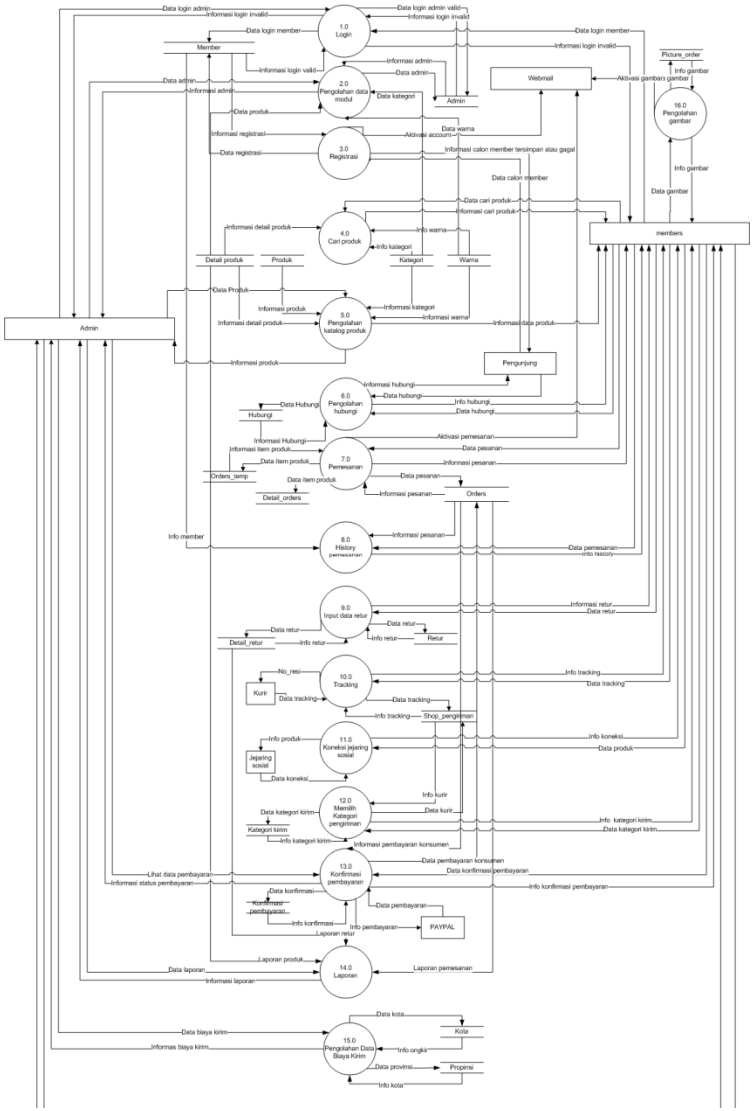


ANALISIS DAN PERANCANGAN (LANJUTAN)

- Diagram Konteks

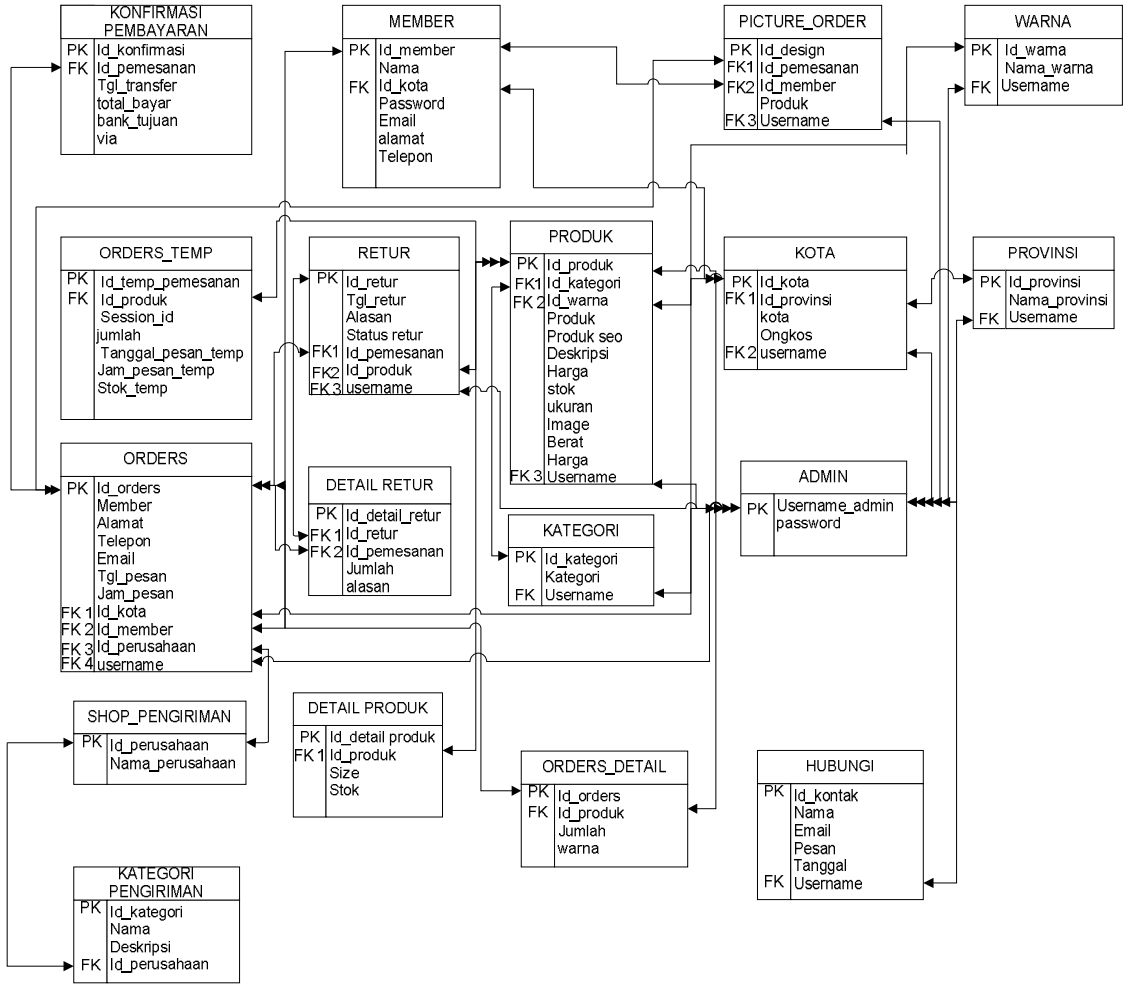


Analisis dan rancangan (lanjutan) DFD Level 1



ANALISIS DAN PERANCANGAN (LANJUTAN)

- Skema Relasi



TERIMA KASIH