BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Kegiatan Kerja Praktek

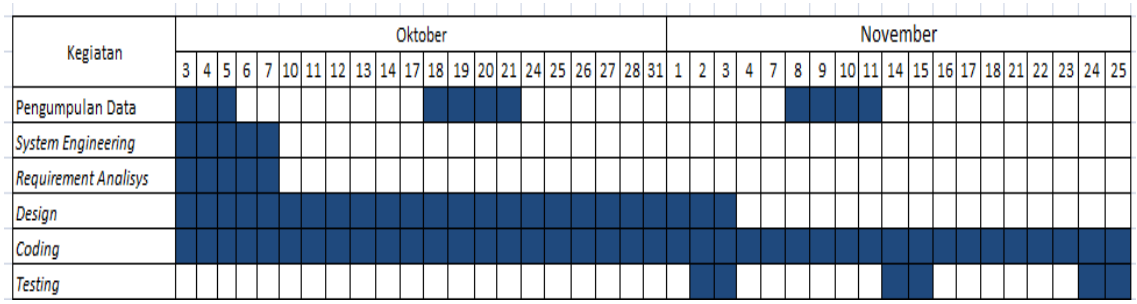
Kerja praktek ini, penulis lakukan leibh kurang selama dua bulan dari bulan Oktober hingga November 2011 di House of Shasmira DAGO, yang mana merupakan perusahaan penjualan perlengkapan pakaian muslimah.

Selama kerja praktek kegiatan yang penulis lakukan yaitu:

1. Mengumpulkan data untuk pembuatan *e-commerce* House of Shasmira.
2. Membangun aplikasi *e-commerce* House of Shasmira.

Tabel 3.1 di bawah ini merupakan gambaran umum kegiatan kerja praktek yang penulis lakukan di House of Shasmira selama kurang lebih 2 bulan.

Tabel 3.1 Kegiatan Kerja Praktek



3.2 Pengembangan Perangkat Lunak

3.2.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan kegiatan penguraian suatu data dan informasi yang utuh dan nyata kedalam bagian-bagian atau komponen-komponennya yang bertujuan untuk mengidentifikasikan serta mengevaluasi masalah-masalah yang muncul, hambatan-hambatan yang mungkin terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga mengarah kepada suatu solusi untuk perbaikan maupun pengembangan ke

arah yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan. Untuk memahami alur dari informasi dalam sistem, diperlukan pendokumentasian dalam merancang suatu aplikasi *e-commerce* pada House of Shasmira sehingga akan mempermudah tahap pengembangan sistem.

3.2.2 Analisis Sistem Berjalan

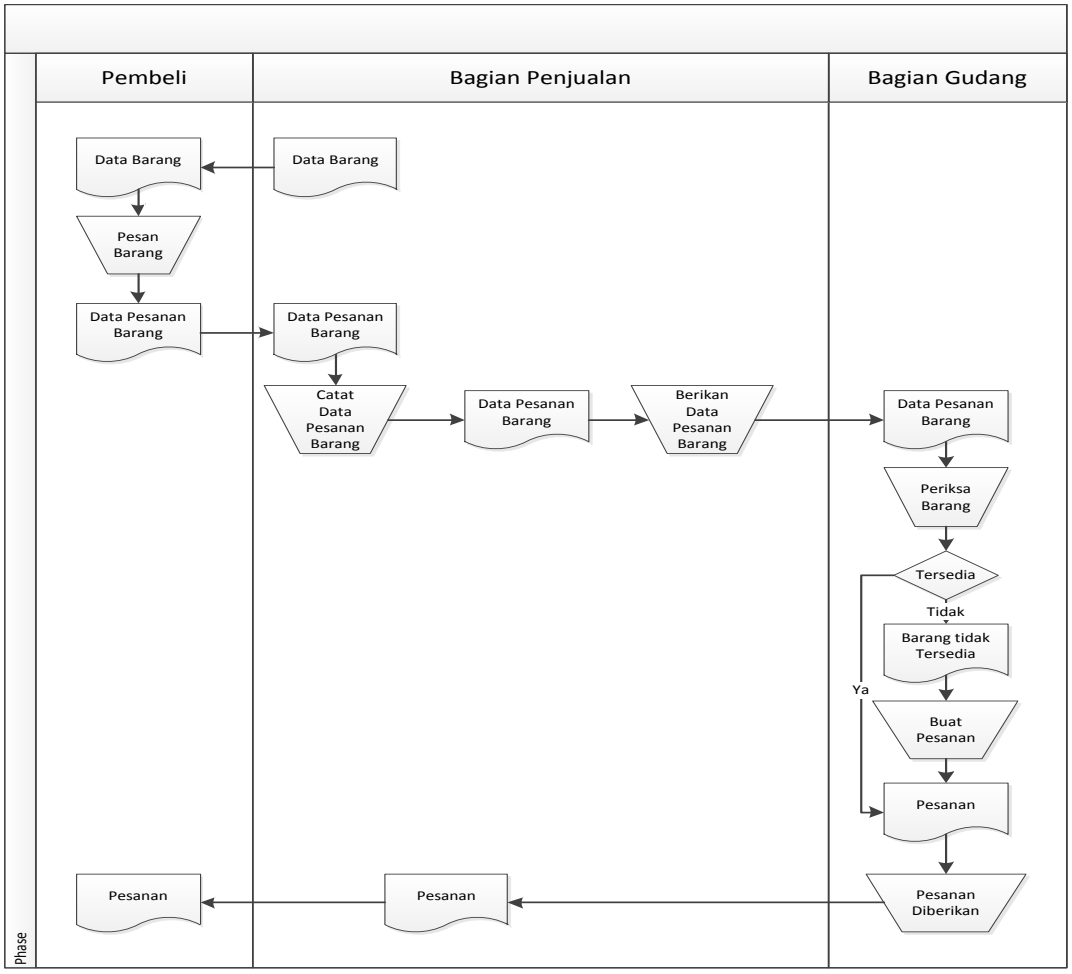
Ketika akan membangun sebuah program aplikasi, tahap pertama yang harus dilakukan yaitu dengan mempelajari dan menganalisa sistem yang sedang berjalan. Analisis penjualan pada House of Shasmira yang sedang berjalan saat ini akan digambarkan dalam *flowmap.*

Berikut prosedur penjualan barang di Toko House of Shasmira :

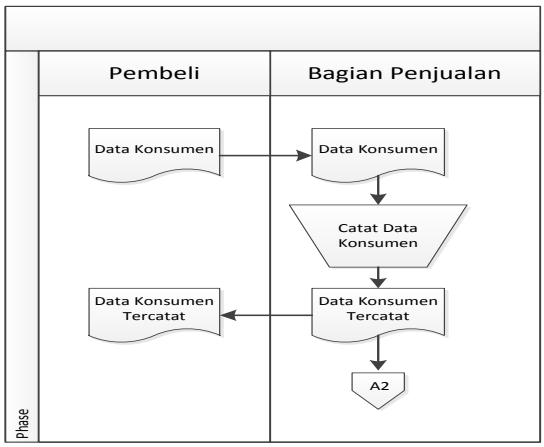
1. Bagian pemasaran memberikan informasi data barang untuk dapat dilihat oleh konsumen.
2. Konsumen memilih barang yang diinginkan kemudian memberikan data pesanan barang yang tersebut ke bagian pemasaran.
3. Bagian pemasaran mencatat data pesanan barangnya. Kemudian data pesanan yang sudah dicatat akan diberikan kepada bagian produksi untuk diperiksa.
4. Bagian produksi memeriksa barang. Apabila barang dalam keadaan kosong, bagian produksi akan langsung membuatkan pesanan barang tersebut.
5. Pada saat bagian produksi memeriksa barang, bagian pemasaran meminta data konsumen yang memesan barang, kemudian mencatat data konsumen tersebut dan memperlihatkan kembali data konsumen kepada konsumen yang memesan barang untuk memastikan apakah data yang diberikan sudah benar atau belum.
6. Konsumen melakukan pembayaran untuk barang yang dipesannya. Dan bagian pemasaran membuat kwitansi rangkap dua sebagai bukti telah terjadinya transaksi penjualan dengan ketentuan yaitu lembar pertama diberikan kepada konsumen dan lembar kedua akan dijadikan arsip perusahaan oleh bagian pemasaran.

7. Bagian produksi memberikan barang pesanan kepada bagian pemarasan untuk diberikan lagi kepada konsumen jika konsumen tersebut telah selesai melakukan pembayaran.
8. Bagian pemasaran memberikan kwitansi pembayaran yang telah selesai dibuat beserta barang yang dipesannya kepada konsumen.
9. Konsumen menerima barang pesanannya.
10. Bagian pemasaran membuat laporan pemesanan yang nantinya akan diberikan kepada pemilik perusahaan sebagian laporan.

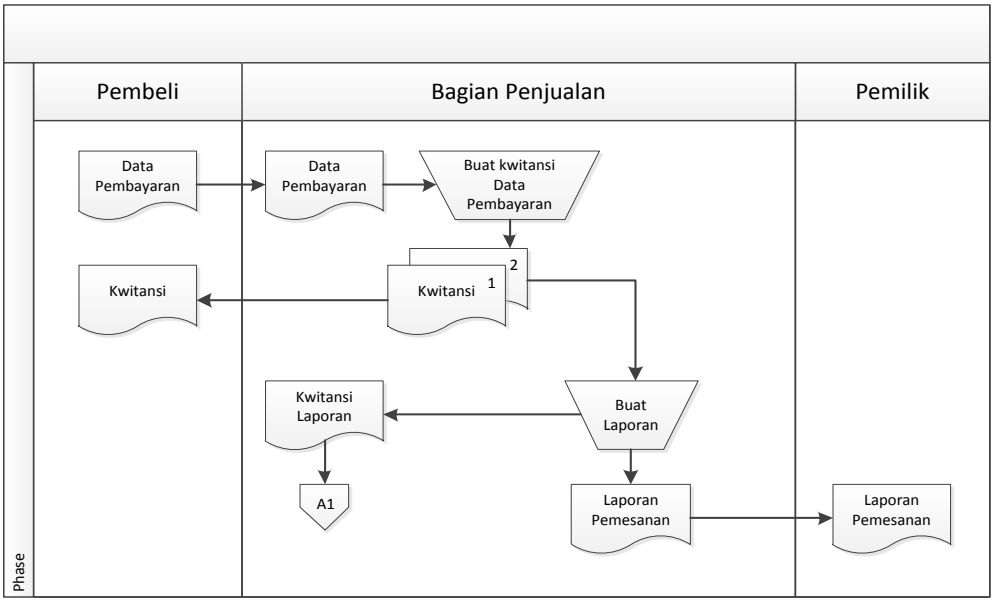
Untuk mengetahui aliran dokumen penjualan barang di toko House of Shasmira maka akan digambarkan *flowmap* seperti pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 *Flowmap* Penjualan Barang yang Sedang Berjalan



Gambar 3.2 *Flowmap* Prosedur Pencatatan Data Konsumen yang Sedang Berjalan



Gambar 3.3 *Flowmap* Prosedur Pembayaran Barang yang Sedang Berjalan

Keterangan :

A1 : Arsip Kwitansi

A2 : Arsip Data Konsumen

3.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Tahap ini meliputi elemen-elemen apa saja yang dibutuhkan untuk sebuah system yang akan dibangun, spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan sampai sistem tersebut diimplementasi. Kebutuhan non-fungsional terbagi menjadi tiga bagian yaitu analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak dan analisis pengguna.

3.3.1 Analisis Perangkat Keras

Perangkat keras atau *hardware* merupakan peralatan fisik dari komputer yang dapat kita lihat dan rasakan. *Hardware* atau perangkat keras ini adalah salah satu perangkat yang sangat penting, karena tanpa *hardware* yang memenuhi syarat, sebuah aplikasi yang dibangun tidak akan berjalan tanpa adanya perangkat keras.

Analisis perangkat keras terbagi menjadi dua analisis yaitu perangkat keras pada sistem yang sedang berjalan dan analisis perangkat keras yang dibutuhkan pada sistem baru. Berikut adalah uraian analisisnya :

1. Perangkat keras pada sistem yang sedang berjalan
   a. *Processor* intel Core 2 Duo 2.2 GHz
   b. *Harddisk* 250 GB
   c. *RAM* 1 GB
   d. *VGA* 256 MB
   e. Monitor 14”
   f. *keyboard*
   g. *mouse*

2. Perangkat keras yang dibutuhkan pada sistem baru

   Adapun perangkat keras yang dibutuhkan pada sistem baru dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Perangkat Keras Yang Dibutuhkan Pada Sistem Baru

No	Administrator	Konsumen
1.	*Processor* dengan kecepatan minimal 1 GHz	*Processor* dengan kecepatan minimal 500 MHz
2.	Kapasitas *Harddisk* minimal 20 GB	Kapasitas *Harddisk* minimal 10 GB
3.	*RAM minimal 256 MB*	*RAM minimal 256 MB*
4.	*VGA Card minimal 32 MB*	*VGA card minimal 32 MB*
5.	Monitor dengan resolusi 1024x768	Monitor dengan resolusi 1024x768
6.	*LAN Card 10/100Mbps*	*LAN Card 10/100Mbps*
7.	Koneksi *internet* minimal 64 Kbps	Koneksi *internet* minimal 64 Kbps
8.	*Mouse*	*Mouse*
9.	*Keyboard*	*Keyboard*

3.3.2 Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah istilah umum untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang dibaca dan ditulis oleh komputer.

Analisis perangkat lunak terbagi menjadi dua analisis yaitu perangkat lunak pada sistem yang sedang berjalan dan analisis perangkat lunak yang dibutuhkan pada sistem baru. Berikut adalah uraian analisisnya :

1. Perangkat lunak pada sistem yang sedang berjalan

   Di Hause of Shasmira dalam sehari-harinya menggunakan sistem operasi *Windows XP*, untuk aplikasi bantuan pengolahan data menggunakan *Microsoft Excel* dan untuk aplikasi pengolahan kata menggunakan *Microsoft Word*.

2. Perangkat lunak yang dibutuhkan pada sistem baru

   Adapun perangkat lunak yang dibutuhkan pada sistem baru dapat dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3.3 Perangkat Lunak Yang Dibutuhkan Pada Sistem Baru

No	Administrator	Konsumen
1	Sistem operasi yang digunakan *Windows XP Propesional* dan setelahnya	Berbagai jenis sistem operasi
2	*Macromedia Dreamweaver 8*	
3	*MySQL* sebagai *Database*	
4	*Web Server php Myadmin*	
5	Wamp Server	
6	Browser	Browser

3.3.3 Analisis Pengguna

Pengguna yang akan menggunakan aplikasi yang akan dibangun ini terdiri dari tiga bagian yaitu administrator, pengunjung dan member. Adapun karakteristik analisis pengguna dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Analisis Pengguna

Pengguna	Hak akses	Tingkat keterampilan
Administrator	Mengontrol operator dan melakukan pengolahan data master	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam *web* serta memiliki pengetahuan tentang *internet*.
Pengunjung	Hanya dapat melihat produk tetapi tidak dapat melakukan transaksi pembelian	Mampu mengoperasikan komputer dan dapat melakukan *browsing* di *internet*.
Member	Melakukan transaksi pembelian	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam

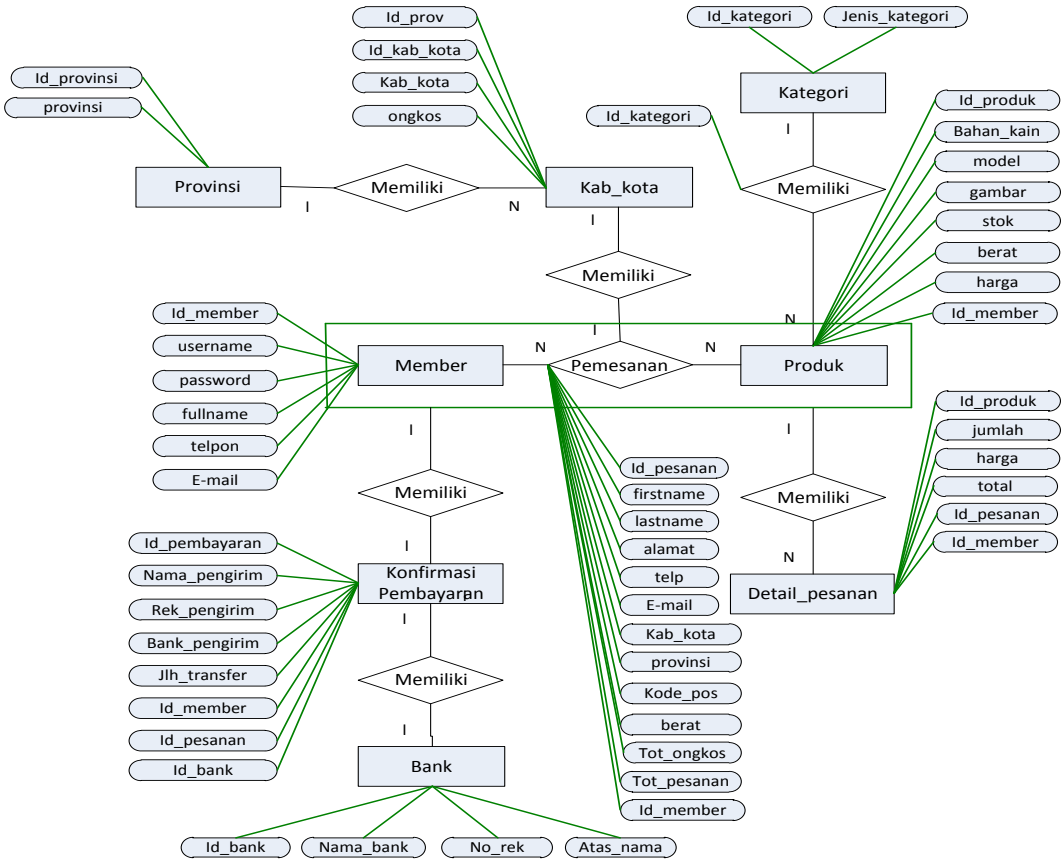
		web serta memiliki pengetahuan tentang *internet*.

3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional bertujuan untuk mengetahui proses informasi yang mengalir melalui perangkat lunak. Untuk menggambarkan proses informasi secara umum digunakan alat bantu, yaitu ERD, Contex Diagram (Diagram Konteks), Data Flow Diagram (DFD), spesifikasi proses dan kamus data.

3.4.1 *Entity Relationship Diagram (*ERD)

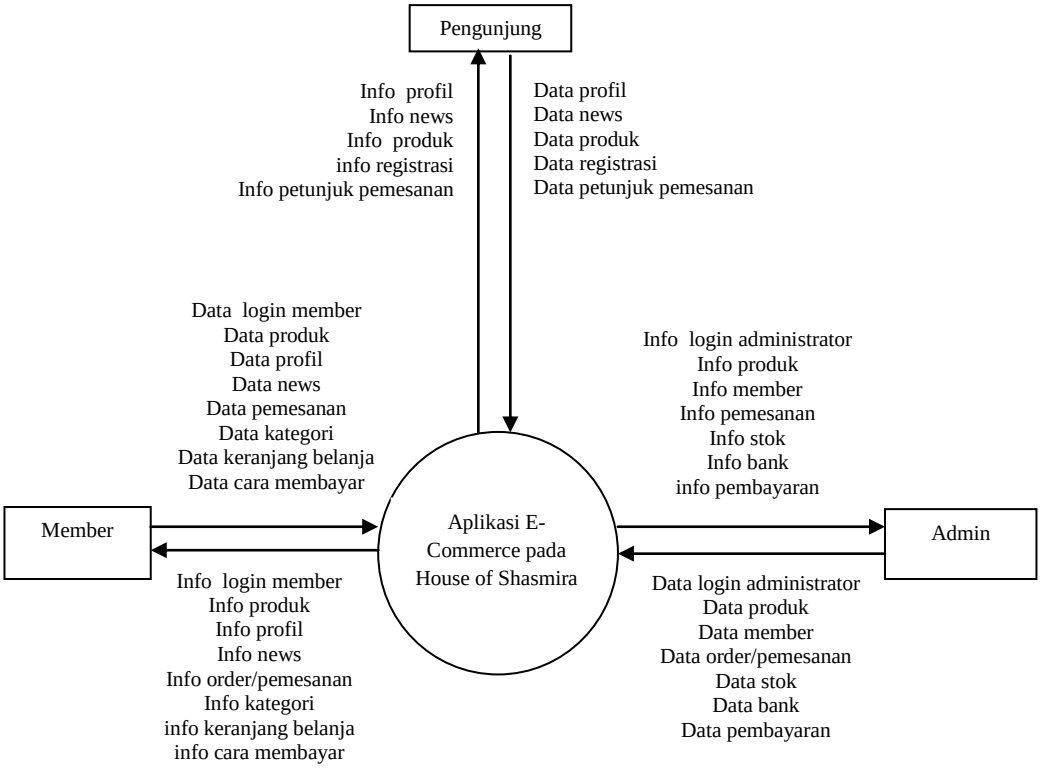
Tahap analisis fungsional ini dilakukan agar diperoleh suatu sistem yang sesuai dengan apa yang diinginkan, dimana dapat dilakukan dengan tahapan membuat ERD (*Entity Relationship Diagram*). ERD digunakan untuk menggambarkan relasi antar tabel dengan tujuan untuk memperjelas hubungan antar tabel. ERD pada pembangunan aplikasi *e-commerce* di House of Shasmira dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.4 ER Diagram Aplikasi *E-commerce* pada House of Shasmira

3.4.2 Diagram Konteks

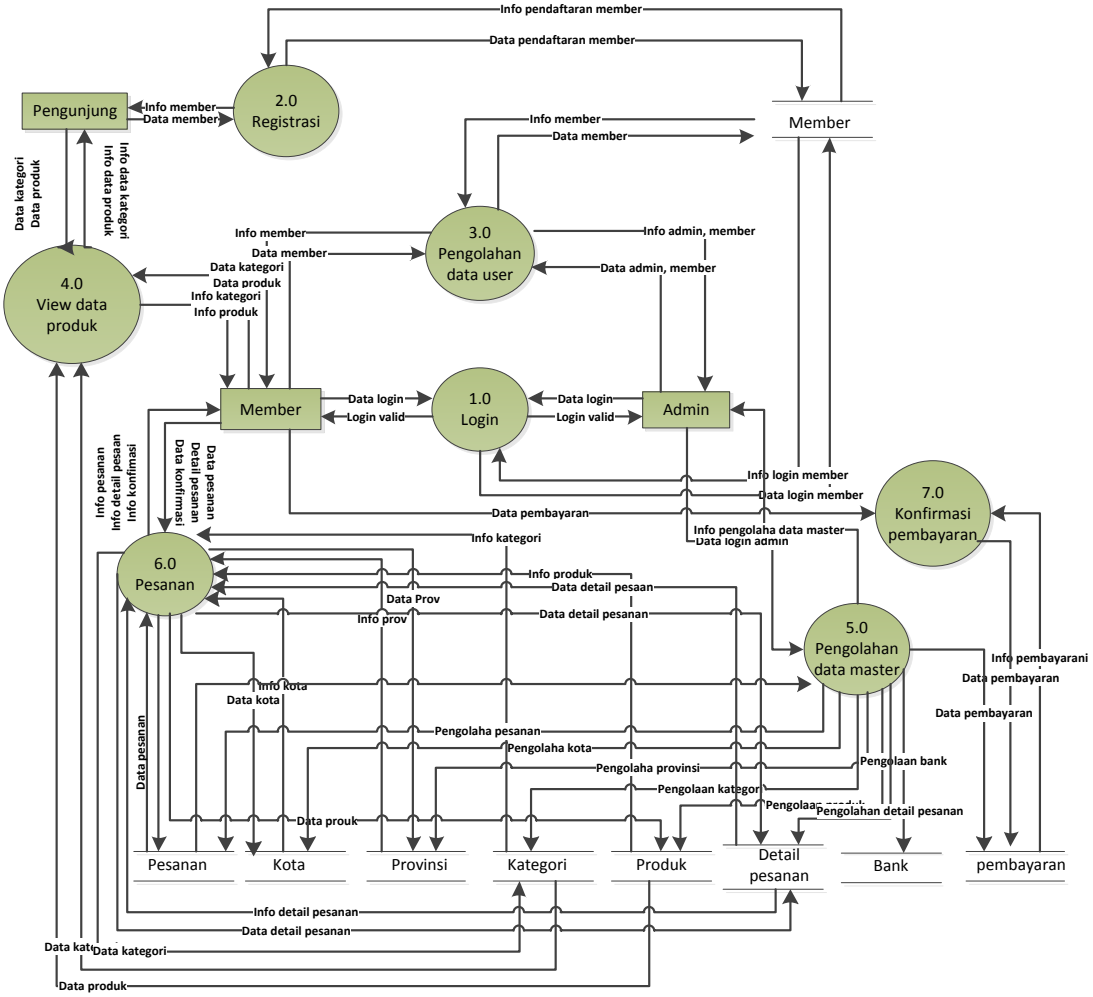
Diagram konteks merupaan suatu alat untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan yang berisi entita dan informasi yang mengalir diantara keduanya. Diagram konteks pada aplikasi *e-commerce* di Toko House of Shasmira dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.5 Diagram Konteks Aplikasi *E-Commerce* House of Shasmira

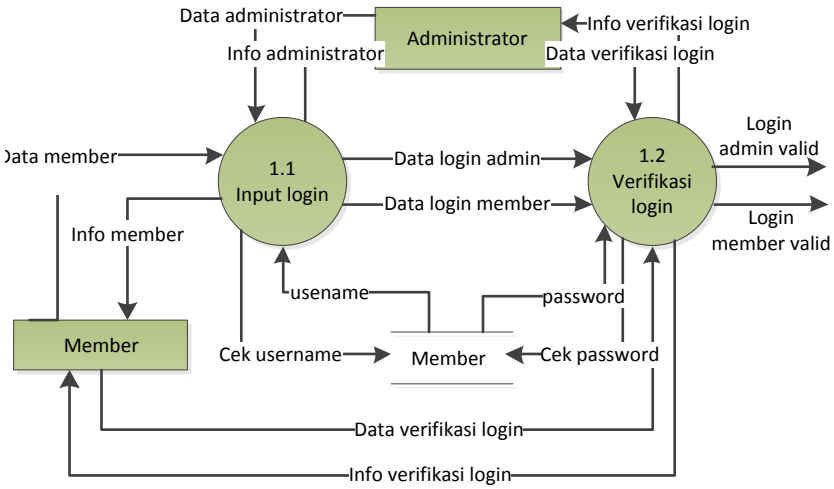
3.4.3 Diagram Aliran Data (*Data Flow Diagram*)

1. **DFD Level 1**



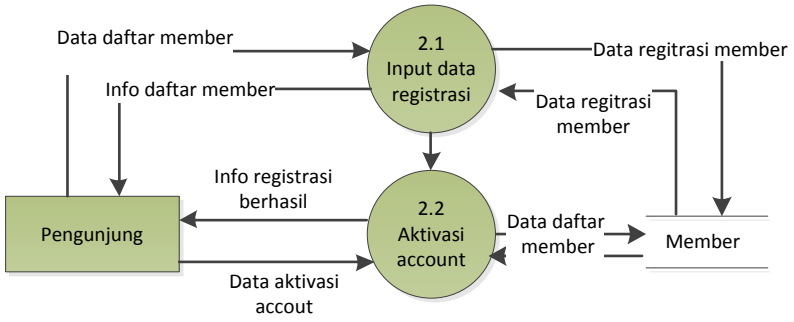
Gambar 3.6 DFD Level 1

2. DFD level 2 Proses 1.0 Login



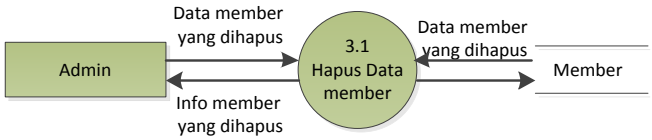
Gambar 3.7 DFD Level 2 proses 1.0 login

3. DFD level 2 Proses 2.0 Registrasi member



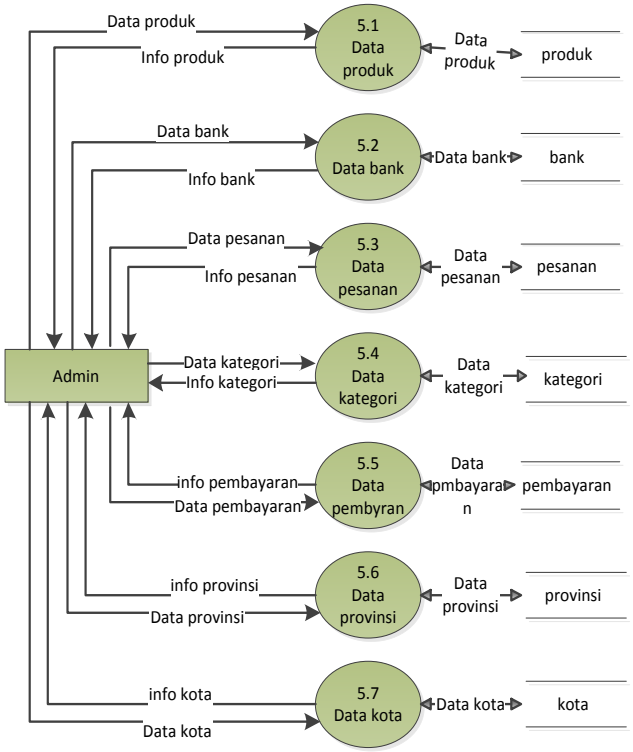
Gambar 3.8 DFD level 2 Proses 2.0 Registrasi member

4. DFD level 2 Proses 3.0 Pengolahan data user



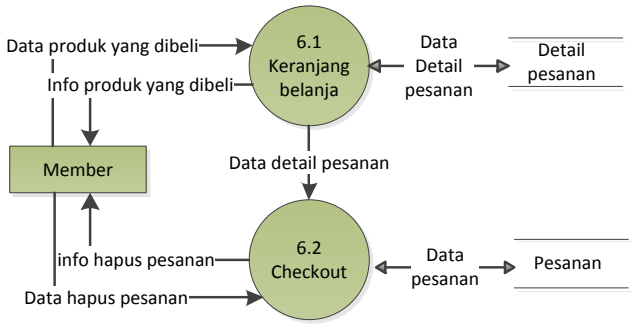
Gambar 3.9 DFD level 2 Proses 3.0 Pengolahan data user

5. DFD level 2 Proses 5.0 Pengolahan data master



Gambar 3.10 DFD level 2 Proses 5.0 Pengolahan data master

6. DFD level 2 Proses 6.0 Pengolahan Pesanan



Gambar 3.11 DFD level 2 Proses 3.0 Pengolahan pesanan

3.4.4 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses bertujuan untuk mendeskripsikan dari setiap fungsi yang disajikan pada diagram alir data flow diagram (DFD). Spesifikasi proses pada diagram alir data sistem *e-commerce* Toko Hause of Shasmira adalah :

Tabel 3.5 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No.proses	1.0
	Nama	*Login*
	Source	Administrator,*member*
	Input	Data *login* admin, Data *login member*
	Output	Info *login* admin *invalid*, *Login* admin *valid*, Info *login member invalid*, *Login member valid*
	Destination	Administrator, *member*
	Logika proses	*Begin* { Administrator, *member* memasukkan Data *login*} *if* Data *login valid then* Info *login* admin, *member valid else* tampil Info *login* admin, *member*

		invalid *End*
2	No. Proses	2.0
	Nama	Registrasi
	Source	Pengunjung
	Input	Data registrasi
	Output	Info registrasi
	Destination	Pengunjung
	Logika proses	*Begin* { Pengunjung memasukkan Data registrasi ke *database*} *if* Data registrasi *valid then* Info registrasi tersimpan *else* tampil Info registrasi *invalid* *End*
w3	No.proses	3.0
	Nama	Pengolahan Data Member
	Source	Administrator, *member*
	Input	Data admin, Data *member*
	Output	Info admin, Info *member*
	Destination	Administrator, *member*
	Logika proses	*Begin* { Administrator, *member* memasukkan Data admin, *member*} *if* Data admin, *member valid then* Info admin, *member valid else* tampil Info *login* admin, *member invalid* *End*
4	No.proses	5.1.1
	Nama	Tambah produk

	Source	Administrator
	Input	Data produk yang ditambah
	Output	Info produk berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data produk yang ditambah *valid Then* tambah data produk Else batal (ulangi kembali) *End*
5	No.proses	5. 1.2
	Nama	Ubah produk
	Source	Administrator
	Input	Data produk yang diubah
	Output	Info produk berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data produk ditemukan *Then* ubah data produk *Else* batal (ulangi kembali) *End*
6	No.proses	5.1.3
	Nama	Hapus produk
	Source	Administrator
	Input	Data produk yang dihapus
	Output	Info produk berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data produk ditemukan *Then* hapus data produk *Else* batal (ulangi kembali) *End*

7	No.proses	5.2.1
	Nama	Tambah bank
	Source	Administrator
	Input	Data bank yang ditambah
	Output	Info bank berhasil ditambah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data bank yang dimasukkan valid *Then* tambah data bank *Else* batal (ulangi kembali) *End*
8	No.proses	5.2.2
	Nama	Ubah bank
	Source	Administrator
	Input	Data bank yang diubah
	Output	Info bank berhasil diubah
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data bank ditemukan *Then* ubah data bank *Else* batal (ulangi kembali) *End*
9	No.proses	5.2.3
	Nama	Hapus bank
	Source	Administrator
	Input	Data bank yang dihapus
	Output	Info bank berhasil dihapus
	Destination	Administrator
	Logika proses	*Begin* *If* data bank ditemukan *Then* hapus data bank

		Else batal (ulangi kembali) *End*
10	No.proses	6.1
	Nama	Keranjang belanja
	Source	*Member*
	Input	Detail Pesanan
	Output	Detail Pesanan
	Destination	-
	Logika proses	*Begin* *If member* selesai mengisi detail pesanan *Then* menuju proses *checkout* *Else* batal (ulangi kembali) *End*
11	No.proses	6.2
	Nama	Checkout
	Source	*Member*
	Input	Data Pesanan
	Output	Info Pesanan
	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* *If member* setuju *Then member* melakukan pembayaran *Else* batal (ulangi kembali) *End*
12	No.proses	7.0
	Nama	Konfirmasi Pembayaran
	Source	*Member*
	Input	Data Pembayaran
	Output	Info Pembayaran

	Destination	*Member*
	Logika proses	*Begin* *If member* setuju *Then* proses menyimpan data *Else* batal (ulangi kembali) *End*

3.4.5 Kamus Data

Kamus data atau data dictionary adalah katalog data tentang fakta yang membutuhkan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mengidentifikasikan data yang mengalir dalam sistem yang lengkap.

Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada dalam data flow diagram (DFD). Arus data yang ada dalam data flow diagram (DFD) sifatnya adalah global, hanya ditunjukkan arus datanya saja. Kamus data untuk DFD aplikasi e-commerce Toko Hause of Shasmira adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kamus Data Aplikasi E-Commerce Toko Hause of Shasmira

No	Kamus	Keterangan
1	Nama aliran data	Data *login member*
	Where used/ how used	*Member* – proses 1.0 Proses 1.0 – Data *login member*
	Deskripsi	Data ini merupakan data login *member* agar dapat mengakses *website*.
	Struktur data	*username + password*
	username *password*	[A-Z|a-z|0-9|] [A-Z|a-z|0-9|]
2	Nama aliran data	Data login admin

	Where used/ how used	Administrator – proses 1.0 Proses 1.0 – Data login admin
	Deskripsi	Data ini merupakan data login admin agar dapat mengakses *website*.
	Struktur data	*username + password*
	username *password*	[A-Z|a-z|0-9|] [A-Z|a-z|0-9|]
3	Nama aliran data	Data registrasi
	Where used/ how used	Pengunjung - proses 2.0 Proses 2.0 - Data registrasi
	Deskripsi	Data ini merupakan data registrasi untuk menjadi *member* baru.
	Struktur data	Id_memper+uname+pass+fullname+email
	Id_memper Uname Pass Fullname email	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9]
4	Nama aliran data	Data produk
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.1 Proses 5.0 – Data master Proses 5.1 – Data produk
	Deskripsi	Data ini merupakan data ketika admin akan mengelola data produk dan *member* dapat melihat tampilan katalog produk.
	Struktur data	Id_produk + id_kategori + bahan_kain+model+ gambar + stok+berat+ harga+id_member+id_admin
	Id_produk	[A-Z|a-z|0-9]

	id_kategori	[A-Z|a-z|0-9]
	bahan_kain	[A-Z|a-z|0-9]
	model	[A-Z|a-z|0-9]
	gambar	[A-Z|a-z|0-9]
	stok	[0-9]
	berat	[0-9]
	harga	[0-9]
	id_member	[A-Z|a-z|0-9]
	id_admin	[A-Z|a-z|0-9]
5	Nama aliran data	Data bank
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 5.2 Proses 5.0 – Data master Proses 5.2 – Data bank
	Deskripsi	Data ini merupakan data ketika admin akan mengelola data bank dan *member* dapat melihat tampilan data bank.
	Struktur data	Id_bank + nama_bank + no_rek+atas_nama
	Id_bank	[0-9]
	Nama_bank	[A-Z|a-z|0-9]
	No_rek	[A-Z|a-z|0-9]
	Atas_nama	[A-Z|a-z|0-9]
6	Nama aliran data	Pesanan
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 6.0 Proses 5.0 – Data Pesanan Proses 6.0 – Data Pesanan
	Deskripsi	Data ini merupakan data ketika member melakukan proses pembelian dan admin bisa melihat laporannya.

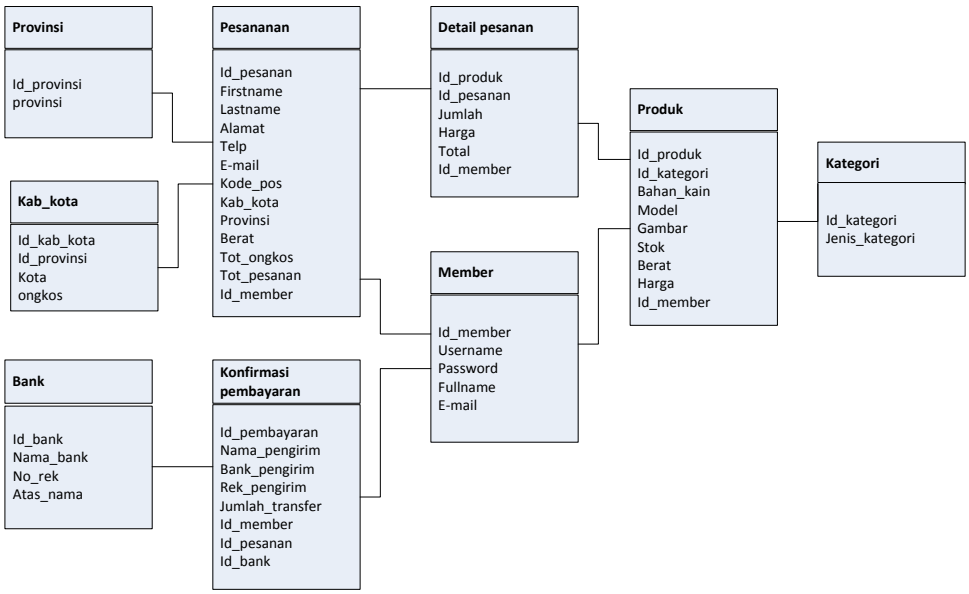
	Struktur data	id_order+email+fistname+lastname+alamat+telp+tgl_order+id_kab_kota+id_prov+ongkos+kode_pos+berat+total_order+id_member
	id_order email fistname lastname alamat telp tgl_order id_kab_kota id_prov kode_pos berat total_order id_member	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9]
7	Nama aliran data	Detail Pesanan
	Where used/ how used	Administrator – proses 5.0 Administrator – proses 6.0 Proses 5.0 – Data Detail Pesanan Proses 6.0 – Data Detail Pesanan
	Deskripsi	Data ini merupakan data ketika melakukan detail pesanan.
	Struktur data	id_produk + id_order + jumlah+berat+harga+total+id_member
	id_pproduk id_order jumlah berat	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9]

	harga total id_member	[0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9]
8	Nama aliran data	Konfirmasi Pembayaran
	Where used/ how used	Administrator – proses 7.0 Proses 7.0 – Pembayaran
	Deskripsi	Data ini merupakan data ketika member melakukan konfirmasi pembayaran dan admin bisa melihat laporannya.
	Struktur data	Id_pembayaran+id_member+id_order+nama_pengirim+bank_pengirim+rek_pengirim+jumlah_transfer+id_bank
	Id_pembayaran id_member id_order nama_pengirim bank_pengirim rek_pengirim jumlah_transfer id_bank	[A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [A-Z|a-z|0-9] [0-9] [0-9] [A-Z|a-z|0-9]

3.5 Perancangan Sistem

3.5.1 Perancangan Basis Data

1. Skema Relasi



Gambar 3.12 Skema Relasi Aplikasi *E-commerce* pada House of Shasmira

2. Struktur Tabel

a. Tabel Admin

Fungsi = Menyimpan Data Admin

Primary Key = id_admin

Struktur Tabel :

Tabel 3.7 Tabel Admin

Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
id_admin	int(10)			Tidak	None	auto_increment
uname	varchar(20)	latin1_swedish_ci		Tidak	None	
pass	varchar(15)	latin1_swedish_ci		Tidak	None	
fullname	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	None	
email	varchar(30)	latin1_swedish_ci		Tidak	None	

b. Tabel Member

Fungsi = Menyimpan Data Member

Primary Key = id_member

Struktur Tabel :

Tabel 3.8 Tabel Member

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
	id_member	int(11)			Tidak	*None*	auto_increment
	uname	varchar(50)	utf8_general_ci		Tidak	*None*	
	pass	varchar(50)	utf8_general_ci		Tidak	*None*	
	fullname	varchar(255)	utf8_general_ci		Tidak	*None*	
	email	varchar(25)	utf8_general_ci		Tidak	*None*	

c. Tabel Produk

Fungsi = Menyimpan Data Produk

Primary Key = id_produk

Struktur Tabel :

Tabel 3.9 Tabel Produk

Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
id_produk	char(10)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	
id_kategori	int(2)			Tidak	*None*	
bahan_kain	char(20)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	
model	char(20)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	
gambar	char(30)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	
stok	int(11)			Tidak	*None*	
berat	varchar(5)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	
harga	bigint(11)			Tidak	*None*	
id_member	varchar(10)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	
id_admin	varchar(10)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	

d. Tabel Kategori

Fungsi = Menyimpan Data Kategori

Primary Key = id_kategori

Struktur Tabel :

Tabel 3.10 Tabel Kategori

Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
id_kategori	char(2)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	
jenis_kategori	char(20)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	

e. Tabel Pesanan

Fungsi = Menyimpan Data Pesanan

Primary Key = id_order

Struktur Tabel :

Tabel 3.11 Tabel Pesanan

Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
id_order	int(5)			Tidak	*None*	auto_incremen
email	varchar(20)	utf8_general_ci		Tidak	*None*	
firstname	varchar(20)	utf8_general_ci		Tidak	*None*	
lastname	varchar(20)	utf8_general_ci		Tidak	*None*	
alamat	varchar(30)	utf8_general_ci		Tidak	*None*	
telp	varchar(20)	utf8_general_ci		Tidak	*None*	
tgl_order	datetime			Tidak	*None*	
kab_kota	text	utf8_general_ci		Tidak	*None*	
provinsi	text	utf8_general_ci		Tidak	*None*	
kode_pos	int(10)			Tidak	*None*	
berat	bigint(10)			Tidak	*None*	
total_ongkos	int(15)			Tidak	*None*	
total_order	bigint(20)			Tidak	*None*	
id_member	int(10)			Tidak	*None*	

f. Tabel Provinsi

Fungsi = Menyimpan Data Provinsi

Primary Key = id_prov

Struktur Tabel :

Tabel 3.12 Tabel Provinsi

Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
id_prov	int(3)			Tidak	None	auto_increment
provinsi	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None	
id_admin	int(10)			Tidak	None	

g. Tabel Kab_kota

Fungsi = Menyimpan Data Kab_kota

Primary Key = id_kab_kota

Struktur Tabel :

Tabel 3.13 Tabel Kab_kota

Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
id_kab_kota	int(5)			Tidak	None	auto_increment
id_prov	int(3)			Tidak	None	
kab_kota	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None	
ongkos	bigint(10)			Tidak	None	
id_admin	int(10)			Tidak	None	

h. Tabel Bank

Fungsi = Menyimpan Data Bank

Primary Key = id_bank

Struktur Tabel :

Tabel 3.14 Tabel Bank

Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
id_bank	int(10)			Tidak	None	auto_increment
nama_bank	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None	
no_rek	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None	
atas_nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	None	

i. Tabel Pembayaran

Fungsi = Menyimpan Data Pembayaran

Primary Key = id_pembayaran

Struktur Tabel :

Tabel 3.15 Tabel Pembayaran

Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
id_pembayaran	int(10)			Tidak	*None*	auto_increment
id_member	varchar(10)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	
id_order	varchar(10)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	
nama_pengirim	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	
bank_pengirim	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	
rek_pengirim	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	
jumlah_transfer	int(20)			Tidak	*None*	
id_bank	varchar(10)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	

j. Tabel Detail Pesanan

Fungsi = Menyimpan Detail Pesanan

Primary Key = id_produk

Struktur Tabel :

Tabel 3.16 Tabel Detail Pesanan

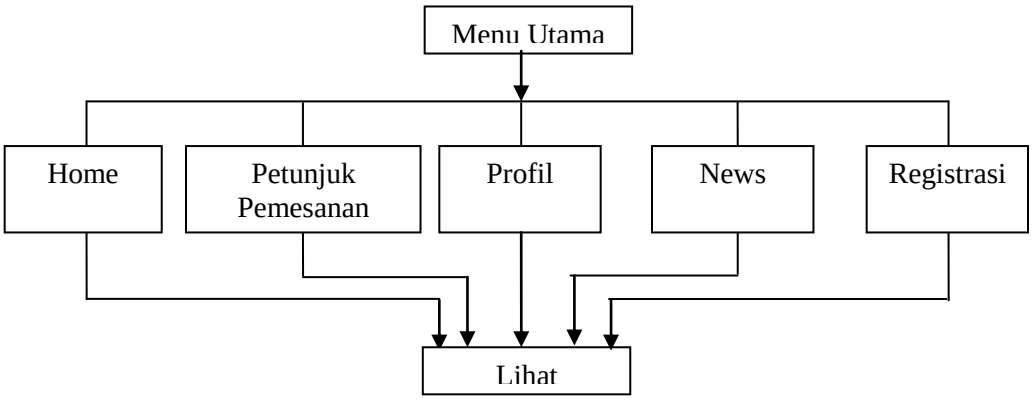
Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
id_produk	varchar(10)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	
id_order	int(5)			Tidak	*None*	
jumlah	int(3)			Tidak	*None*	
berat	int(10)			Tidak	*None*	
harga	bigint(10)			Tidak	*None*	
total	bigint(15)			Tidak	*None*	
id_member	varchar(10)	latin1_swedish_ci		Tidak	*None*	

3.5.2 Perancangan Antar Muka

3.5.2.1 Desain Struktur Menu

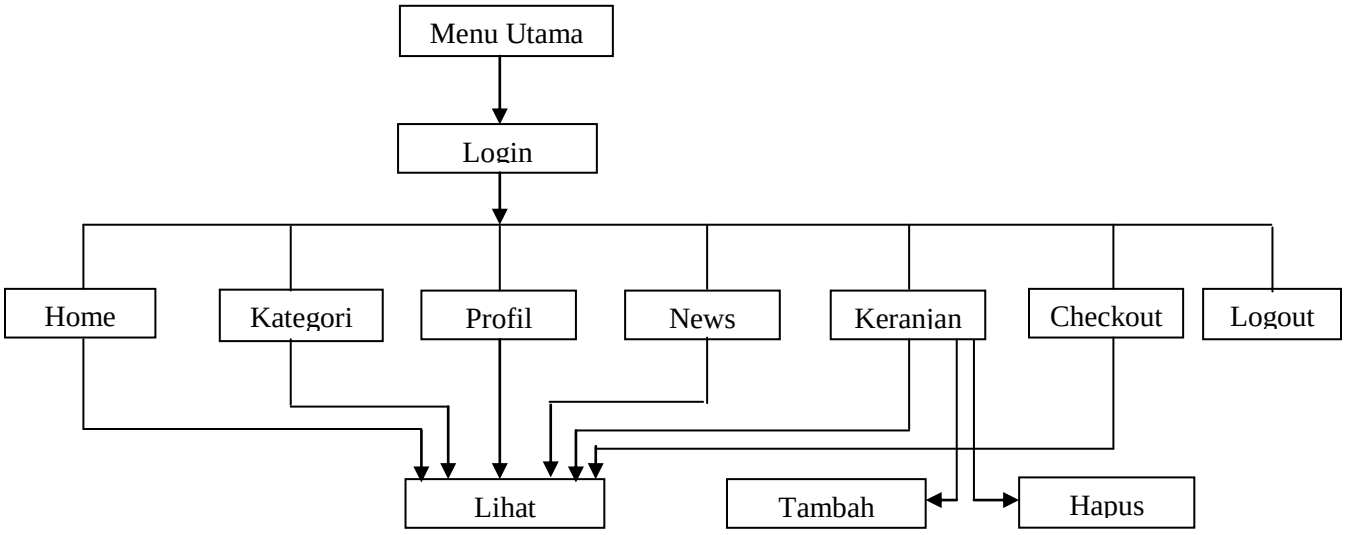
Dalam perancangan sebuah aplikasi dibutuhkan struktur menu yang berisikan menu dan submenu yang berfungsi untuk memudahkan *user* dalam menggunakan aplikasi tersebut. Berikut ini digambarkan mengenai stuktur menu dalam aplikasi ini :

1. Struktur Menu Pengunjung



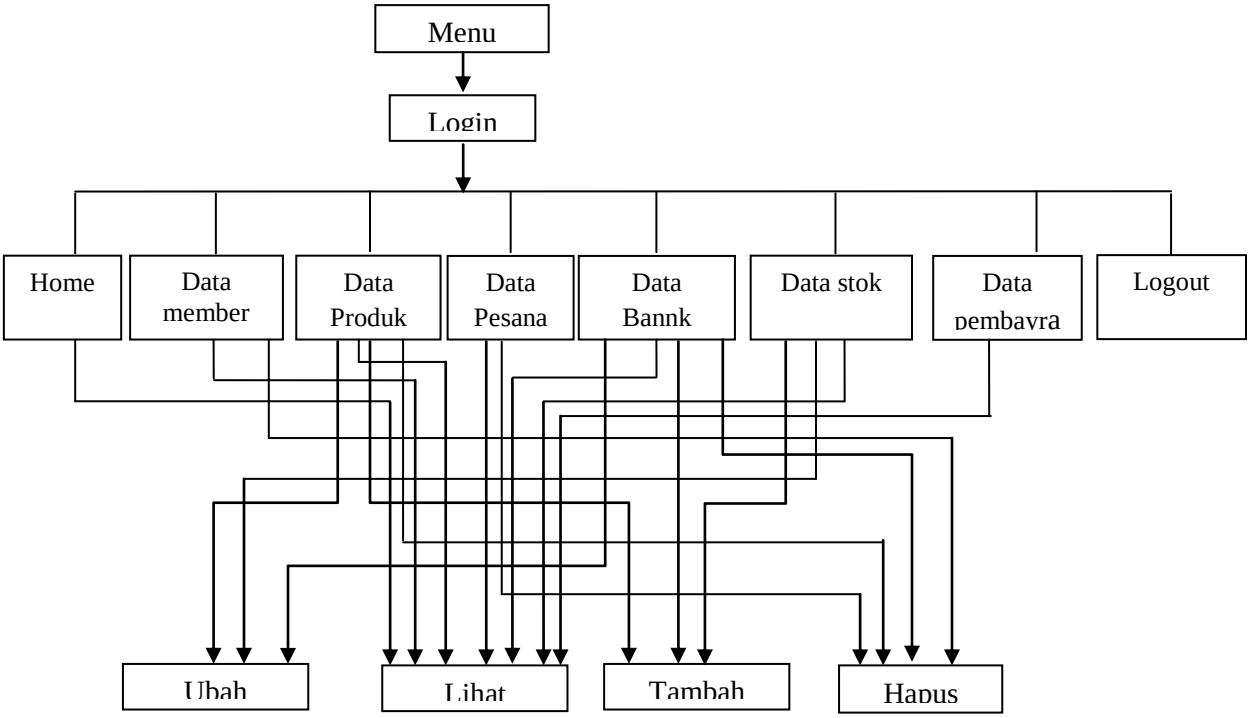
Gambar 3.13 Struktur Menu Pengunjung

2. Struktur Menu Member



Gambar 3.13 Struktur Menu Member

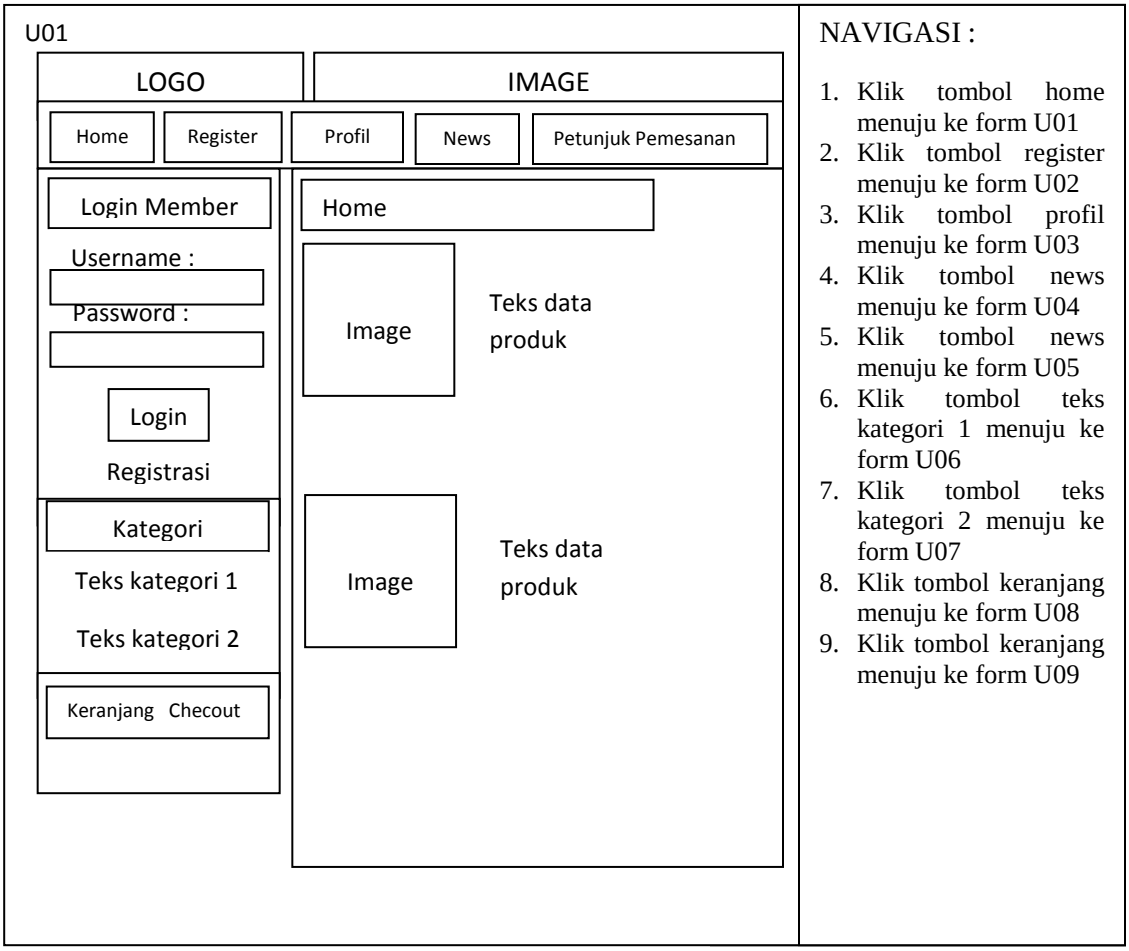
3. Struktur Menu Admin



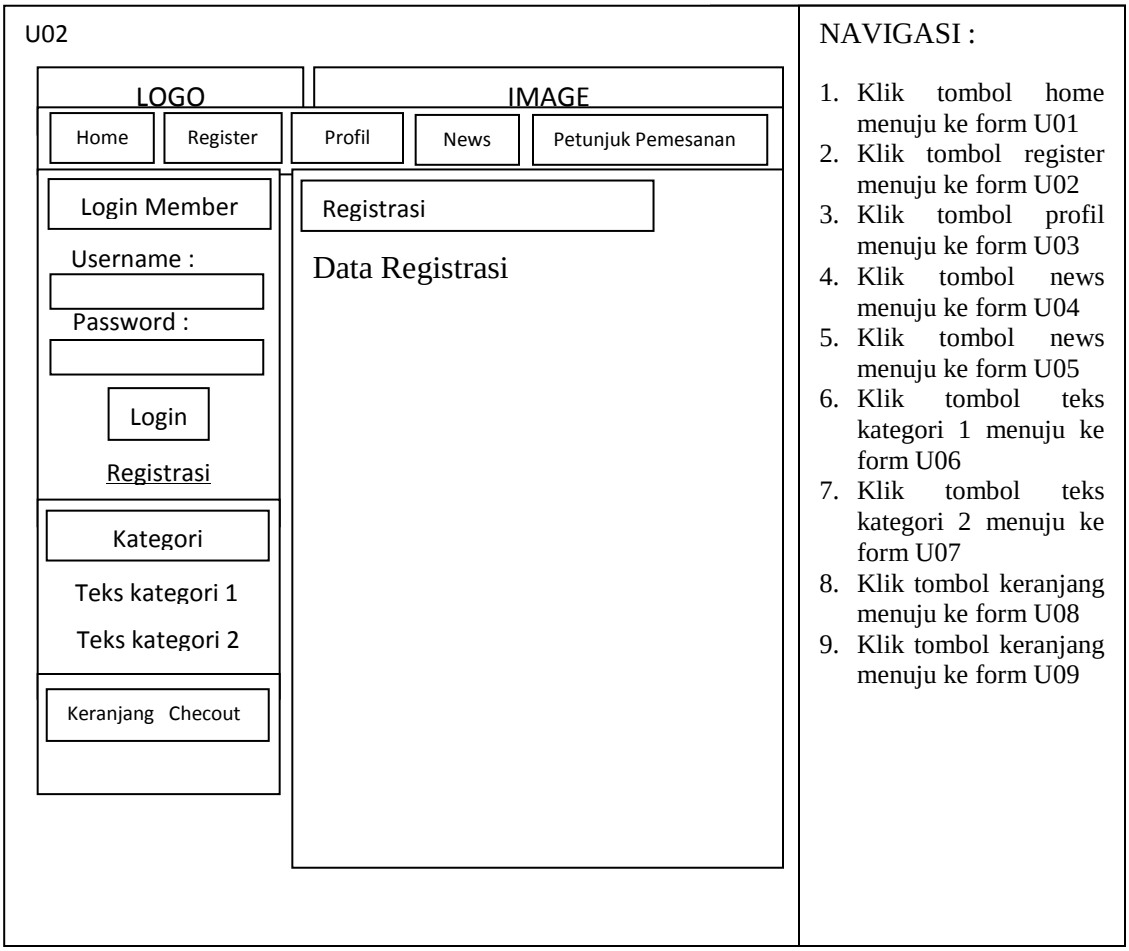
Gambar 3.14 Struktur Menu Admin

3.5.2.2 Perancangan Form

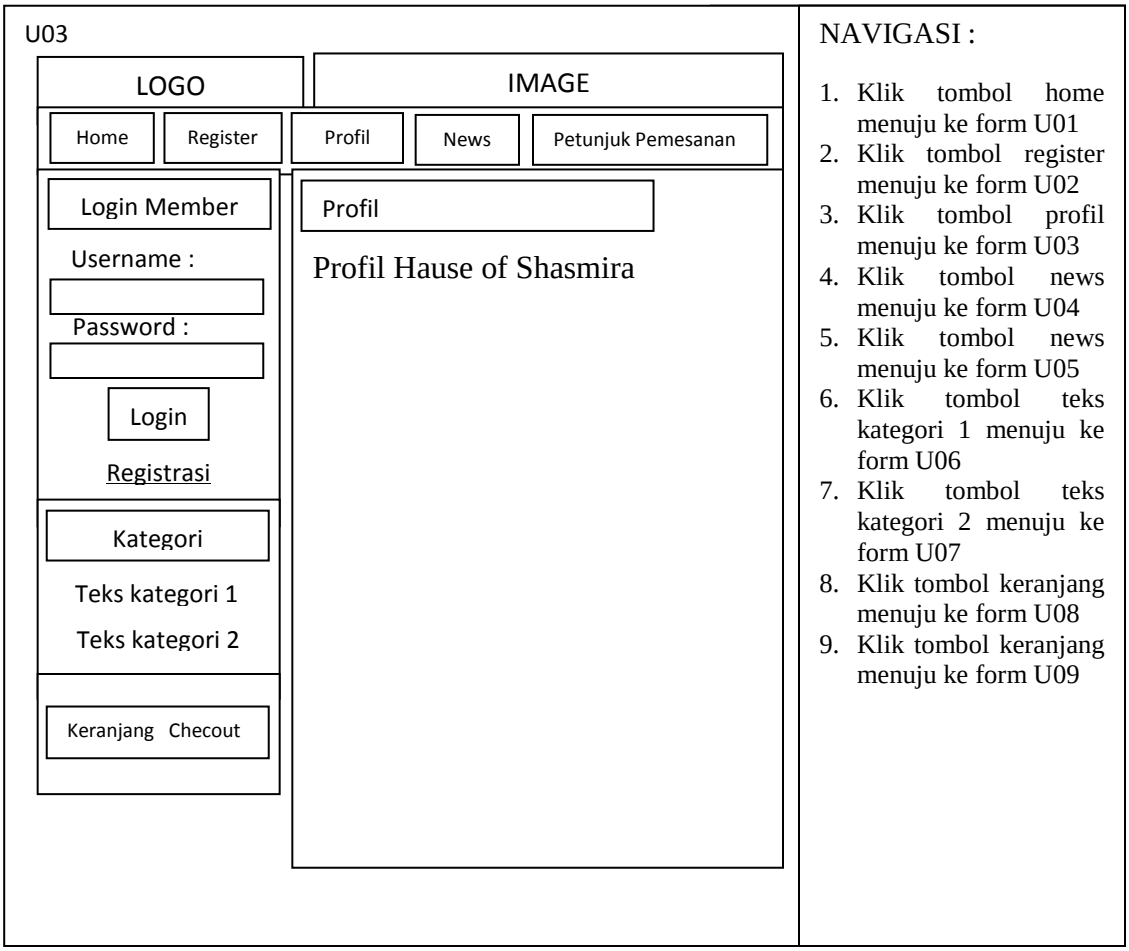
Berikut ini adalah gambar perancangan form untuk *user* dan admin dari pembangunan aplikasi *e-commerce* Toko House of Shasmira yang tercantum pada gambar dibawah ini.



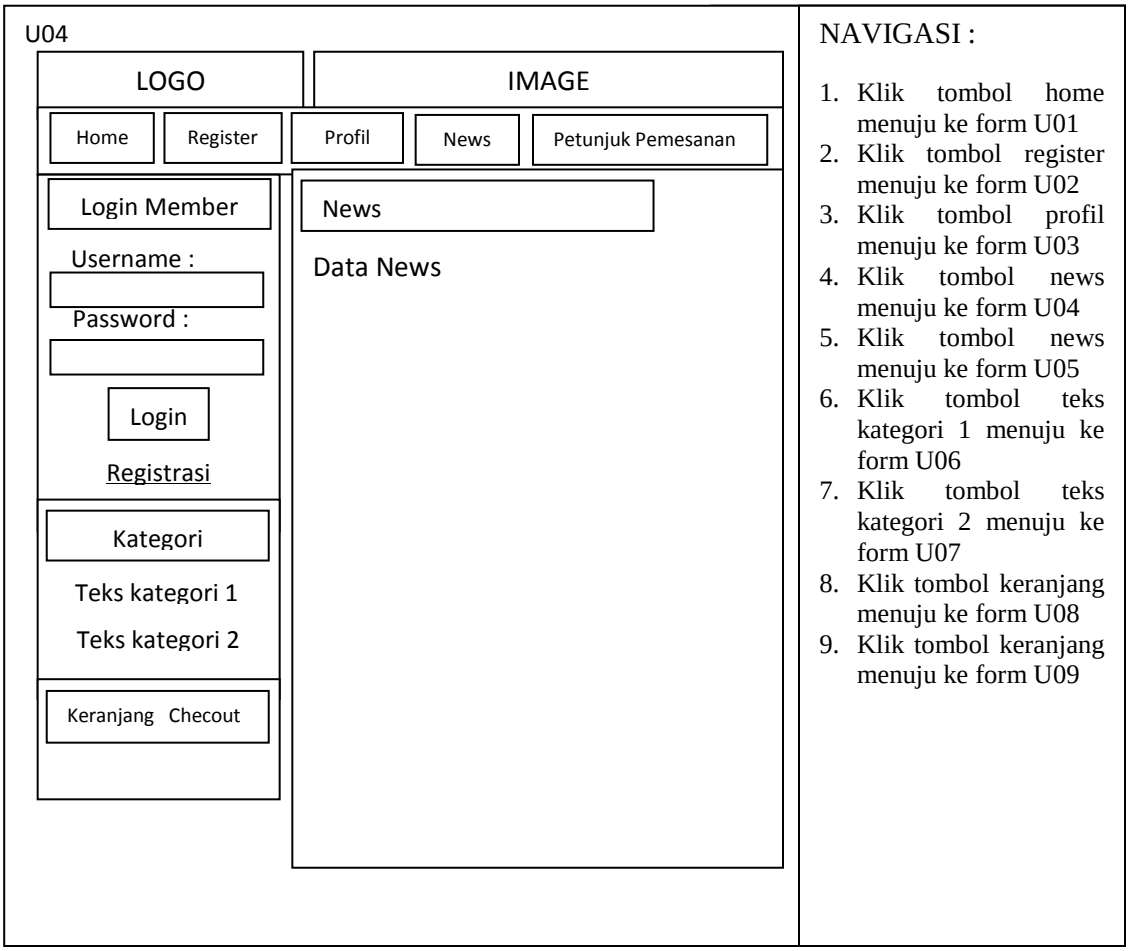
Gambar 3.15 Tampilan Menu Utama Pengunjung



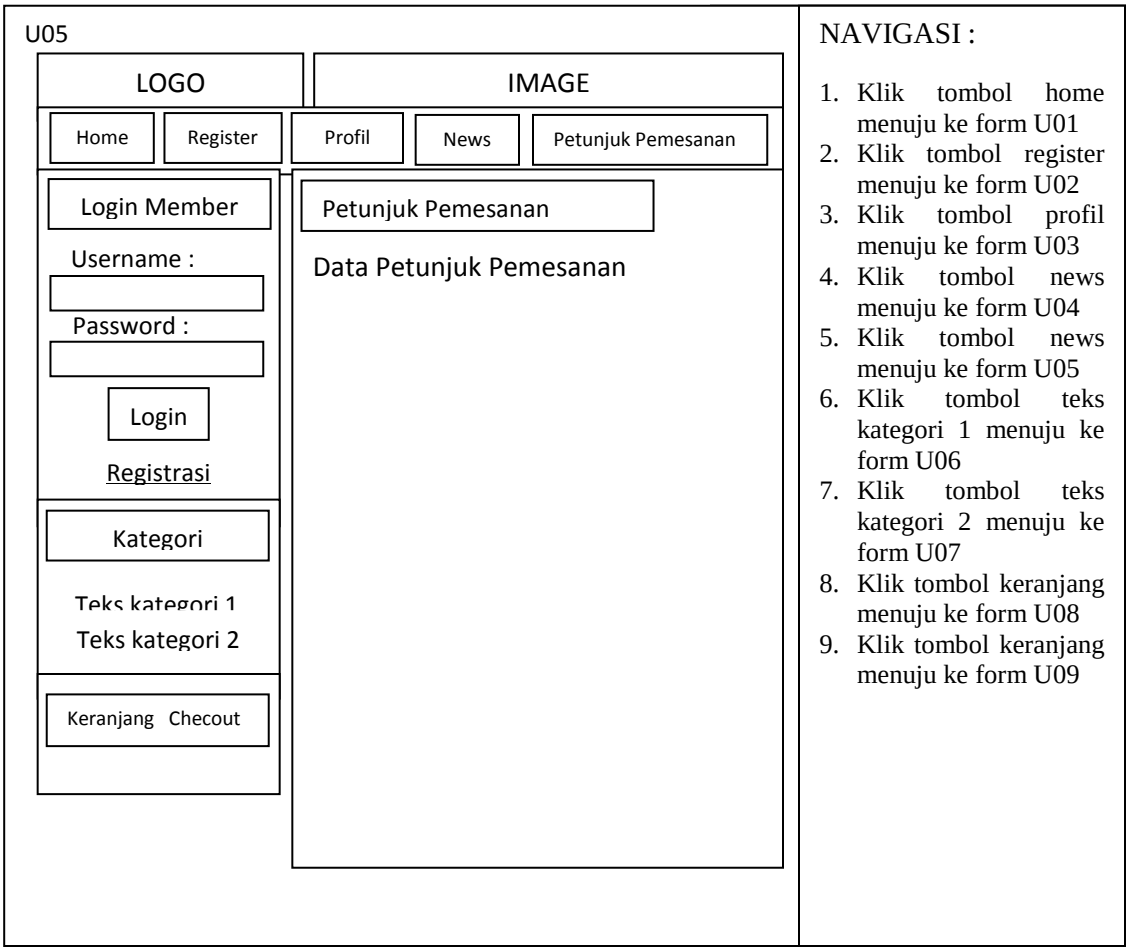
Gambar 3.16 Tampilan Registrasi



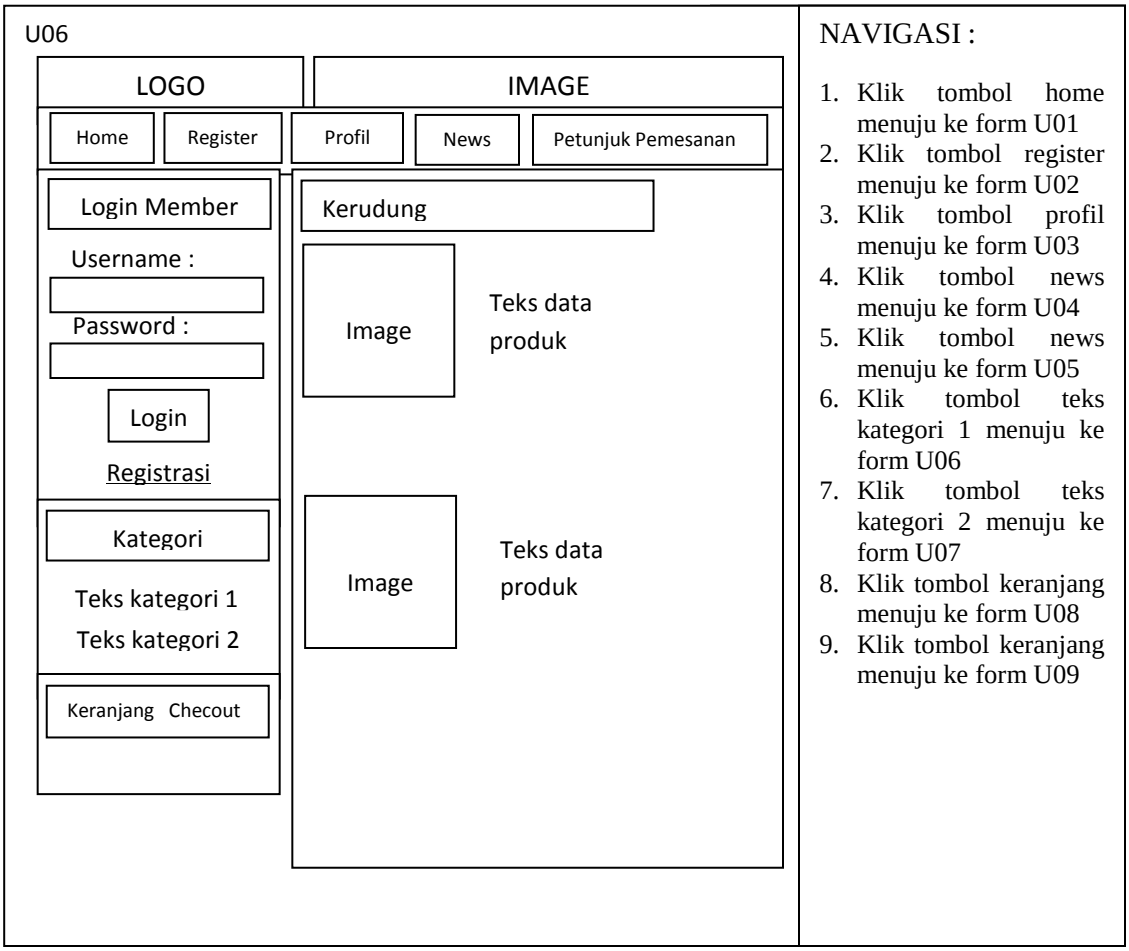
Gambar 3.17 Tampilan Profil



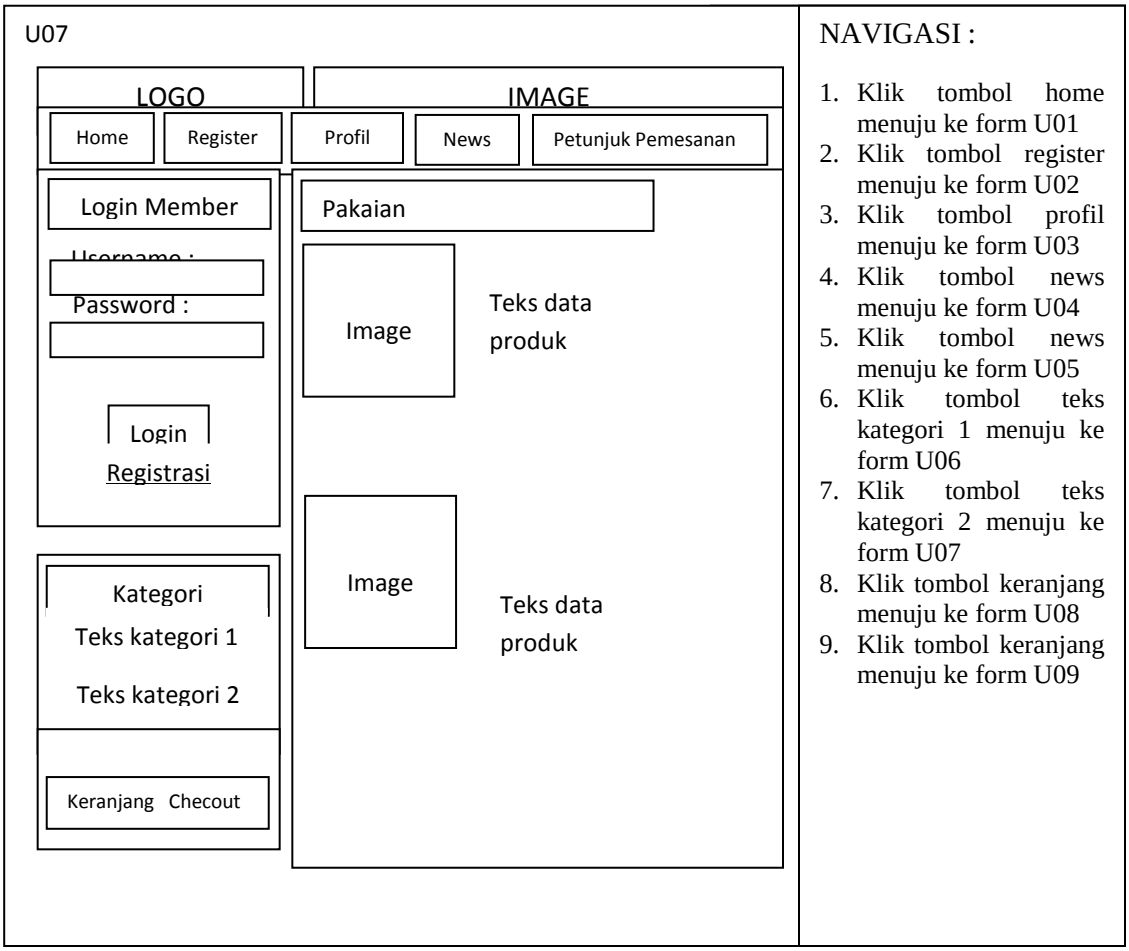
Gambar 3.18 Tampilan News



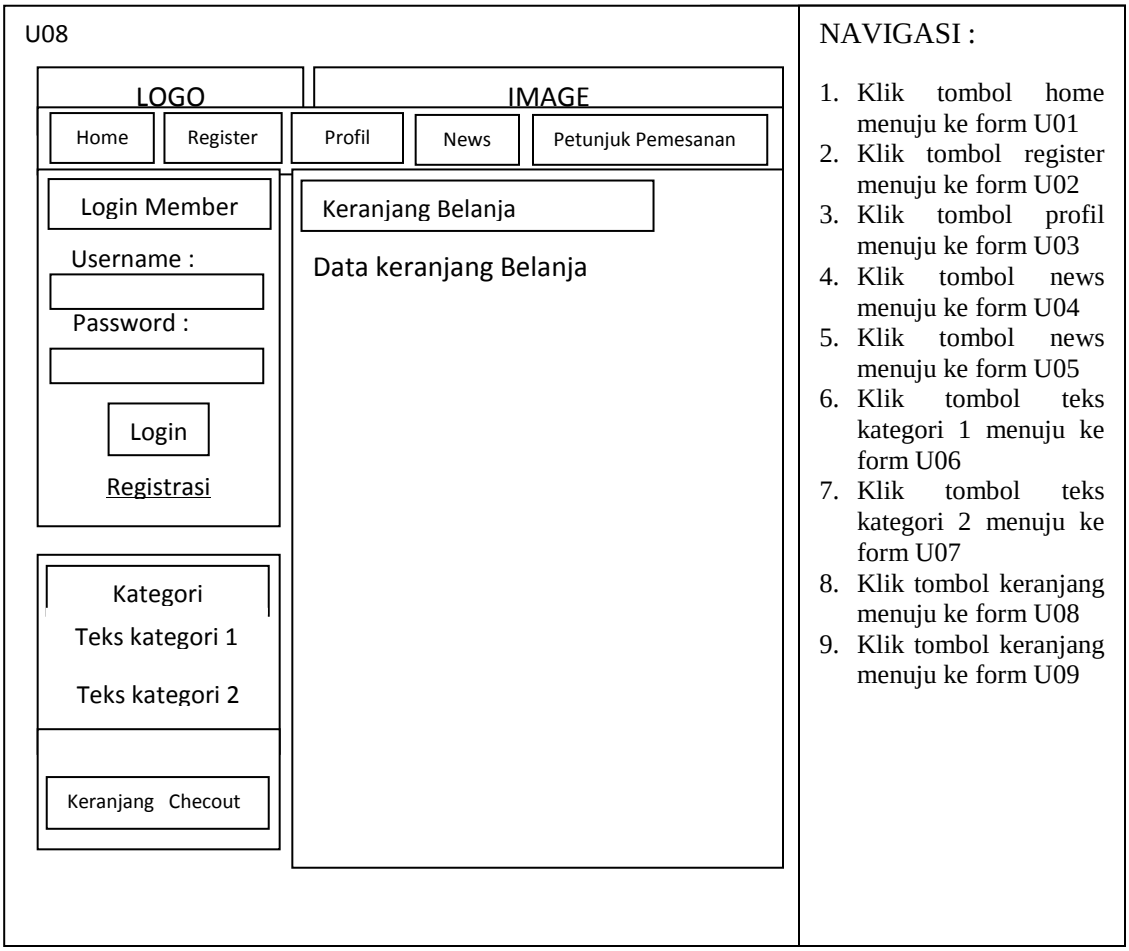
Gambar 3.19 Tampilan Petunjuk Pemesanan



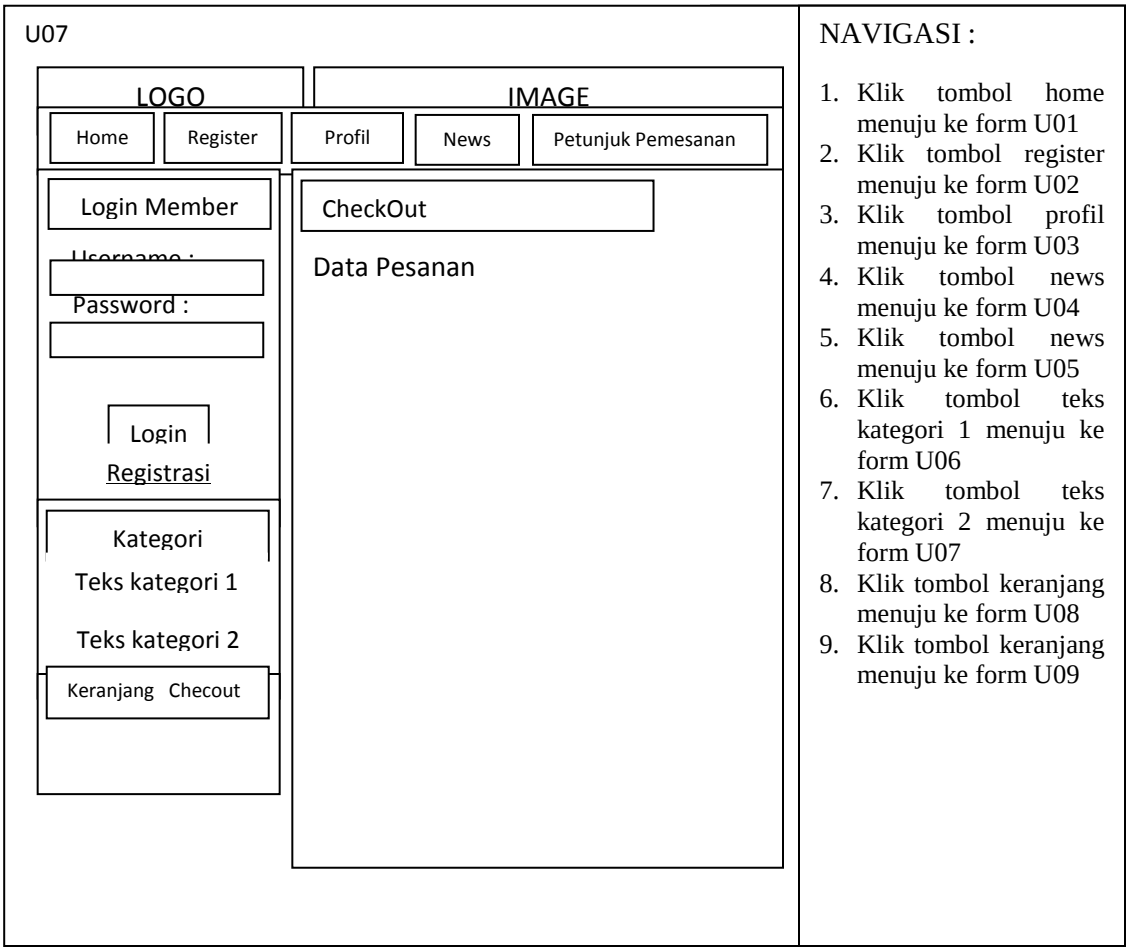
Gambar 3.20 Tampilan Halaman Kategori Kerudung



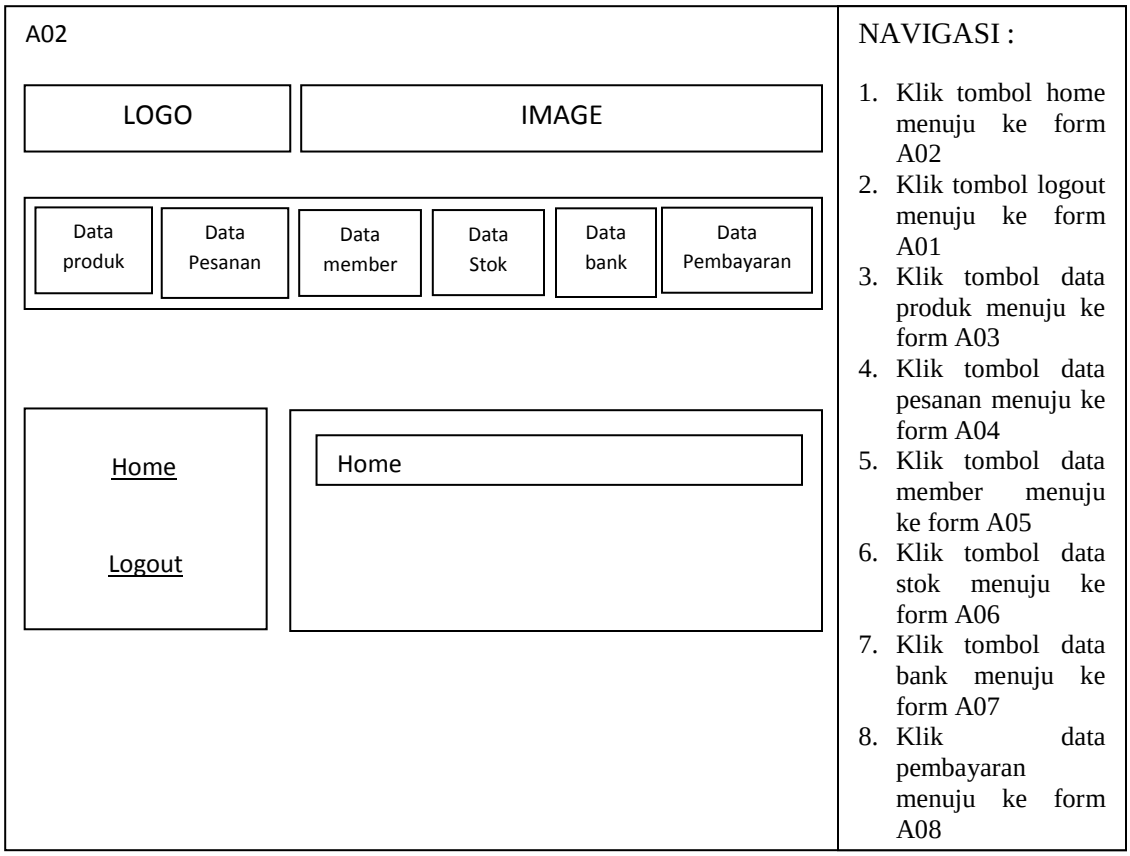
Gambar 3.21 Tampilan Halaman Kategori Pakaian



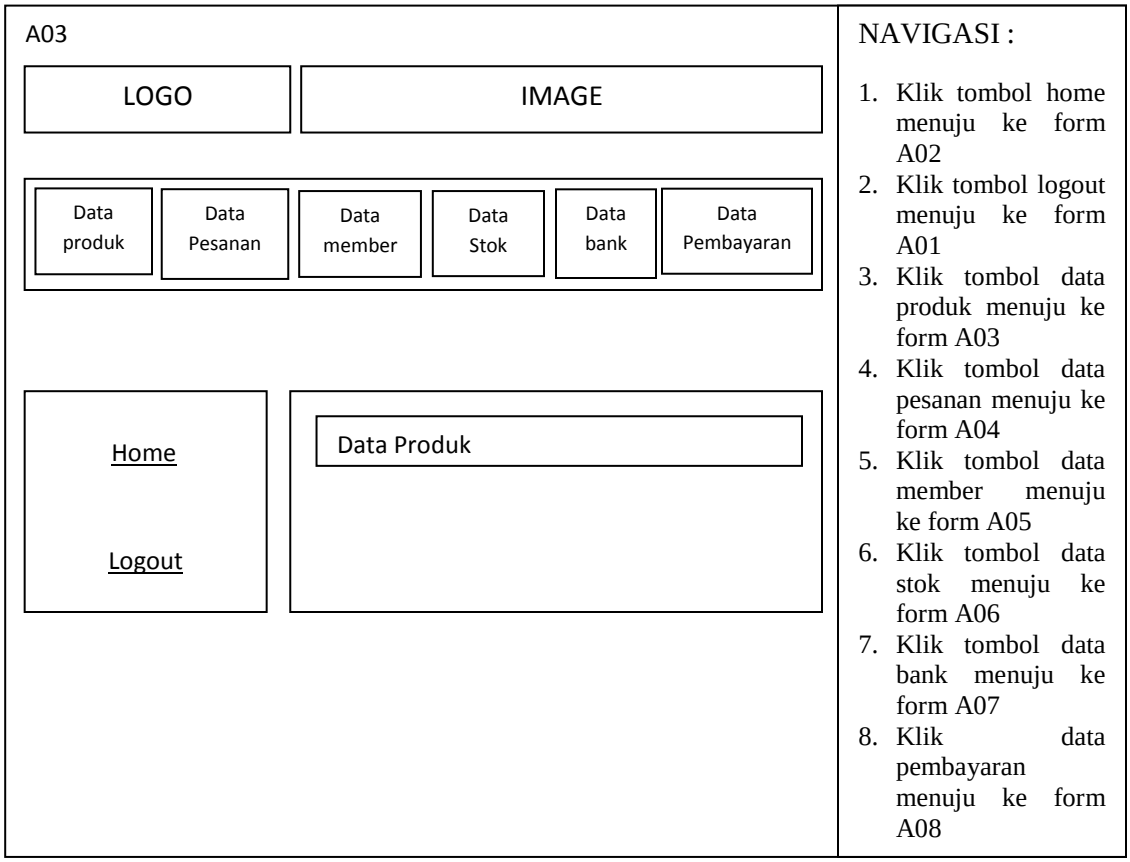
Gambar 3.22 Tampilan Halaman Keranjang Belanja



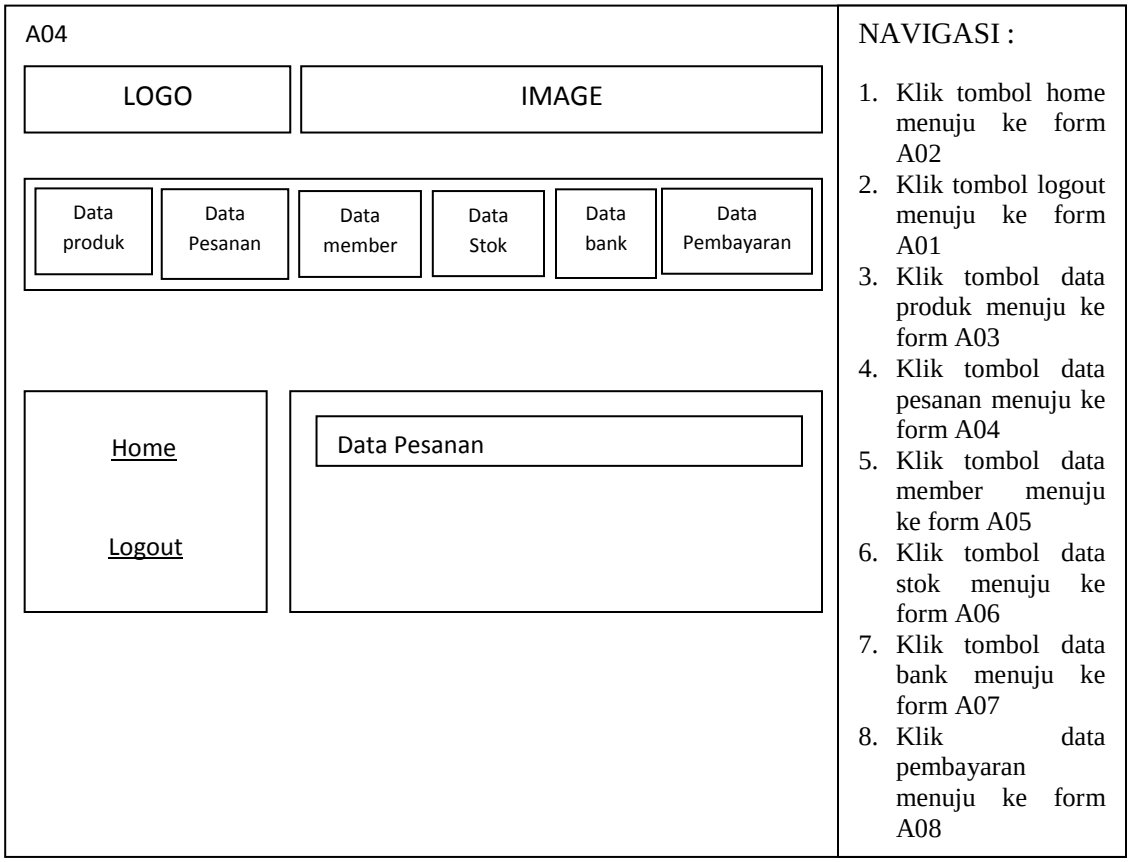
Gambar 3.23 Tampilan Halaman Chekcout



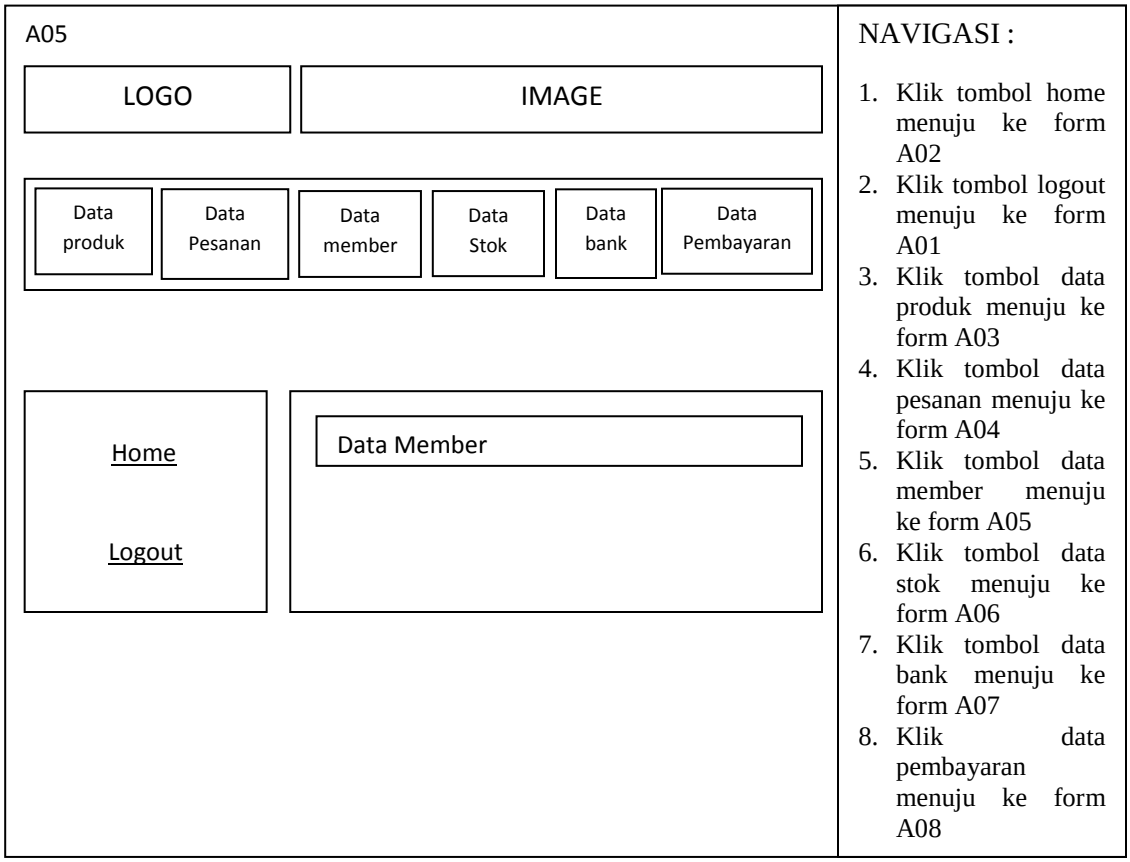
Gambar 3.24 Tampilan Menu Utama Admin



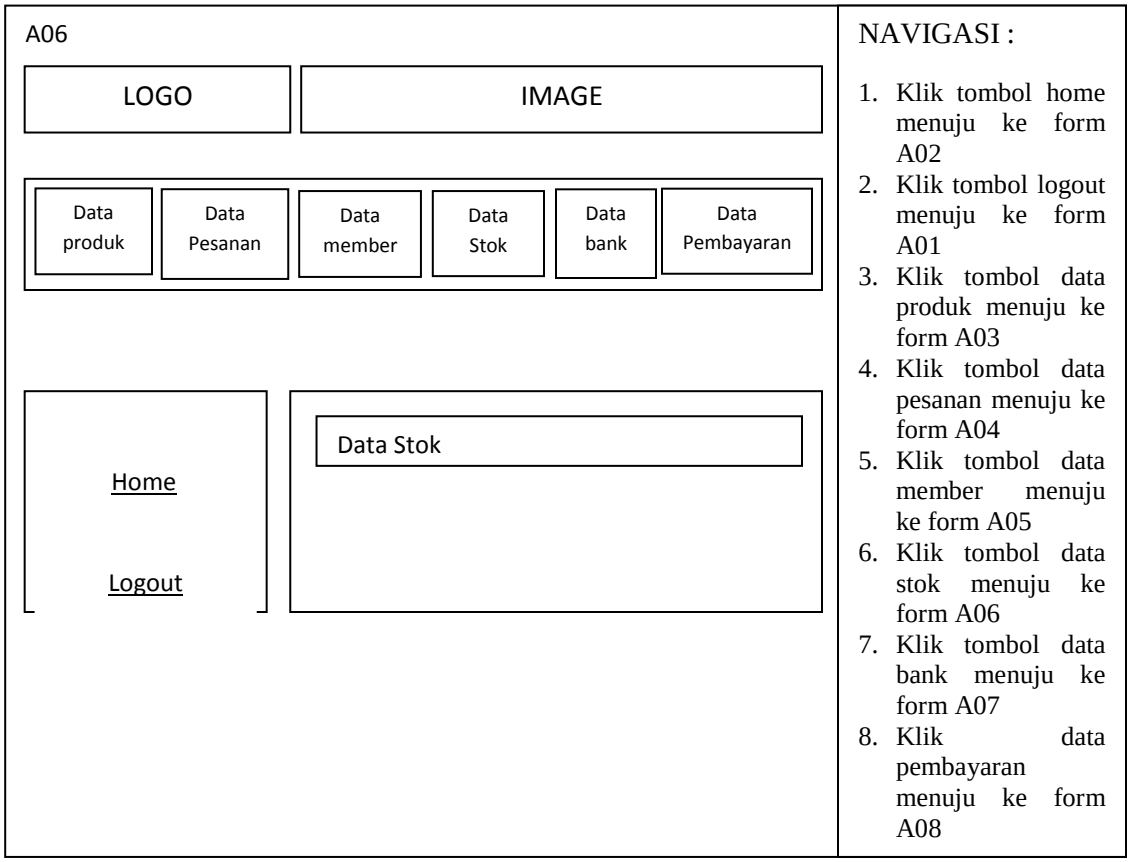
Gambar 3.25 Tampilan Data Produk



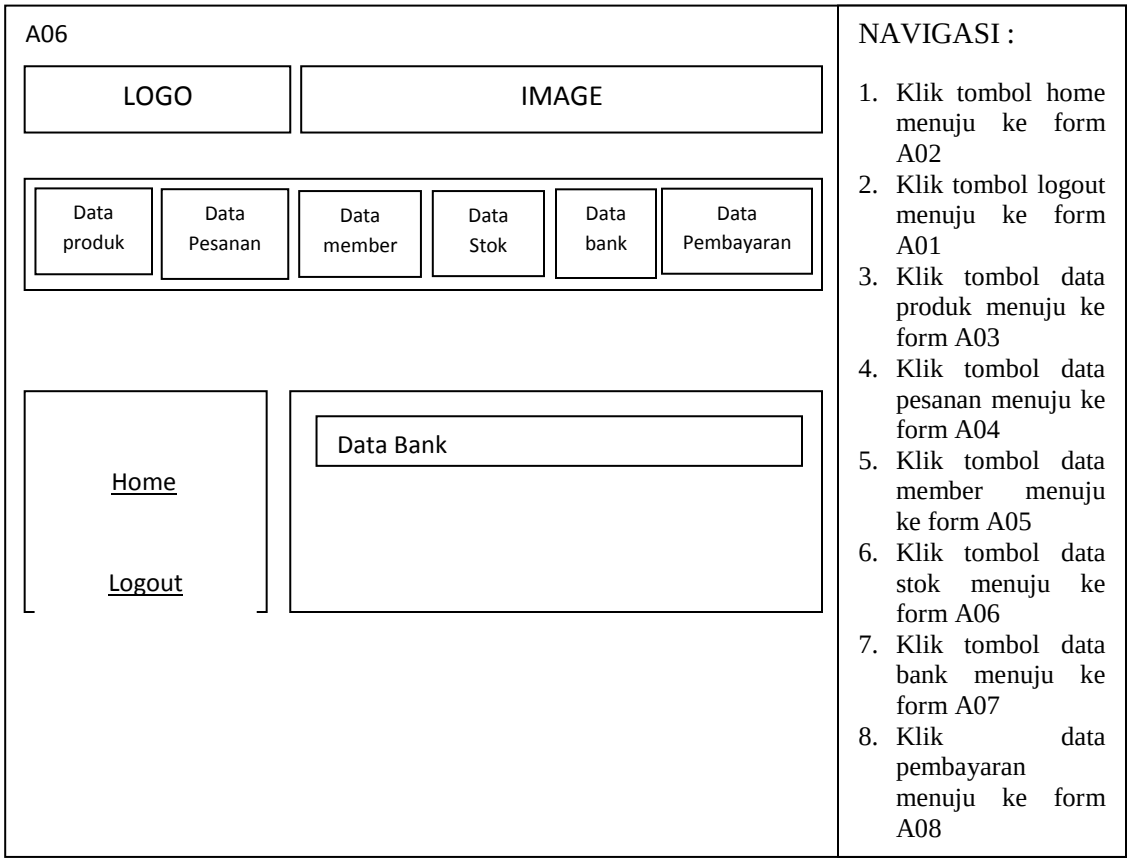
Gambar 3.26 Tampilan Data Pesanan



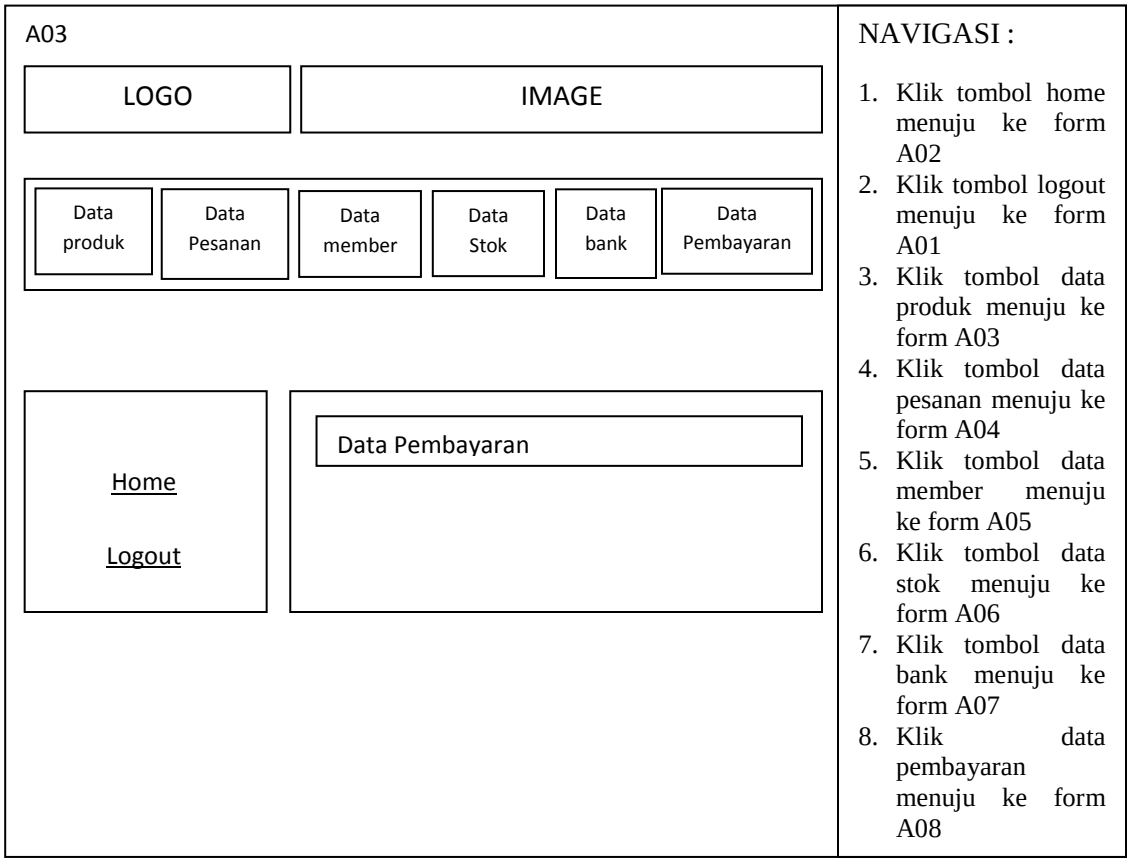
Gambar 3.27 Tampilan Data Member



Gambar 3.28 Tampilan Data Stok



Gambar 3.29 Tampilan Data Bank

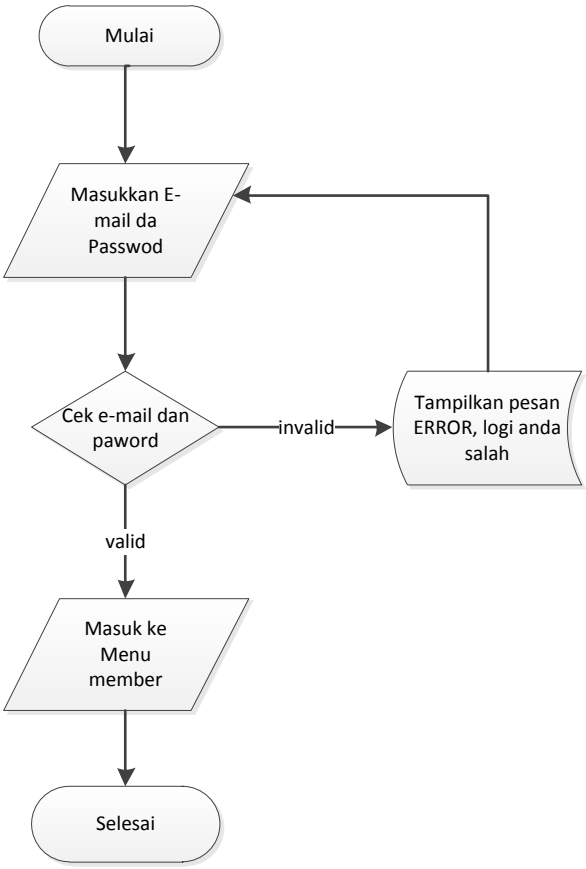


Gambar 3.30 Tampilan Data Pembayaran

3.5.2.3 Perancangan Prosedural

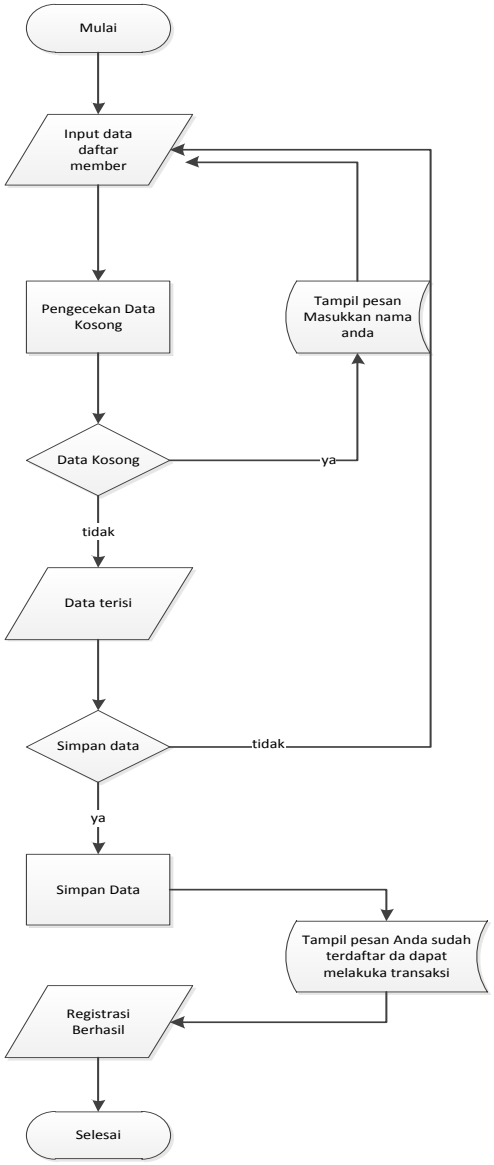
Perancangan prosedur ini akan digunakan sebagai algoritma dasar dalam mengkodekan prosedur yang ada. Adapun perancangan prosedural untuk membangun aplikasi *e-commerce* yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

1. Prosedural login



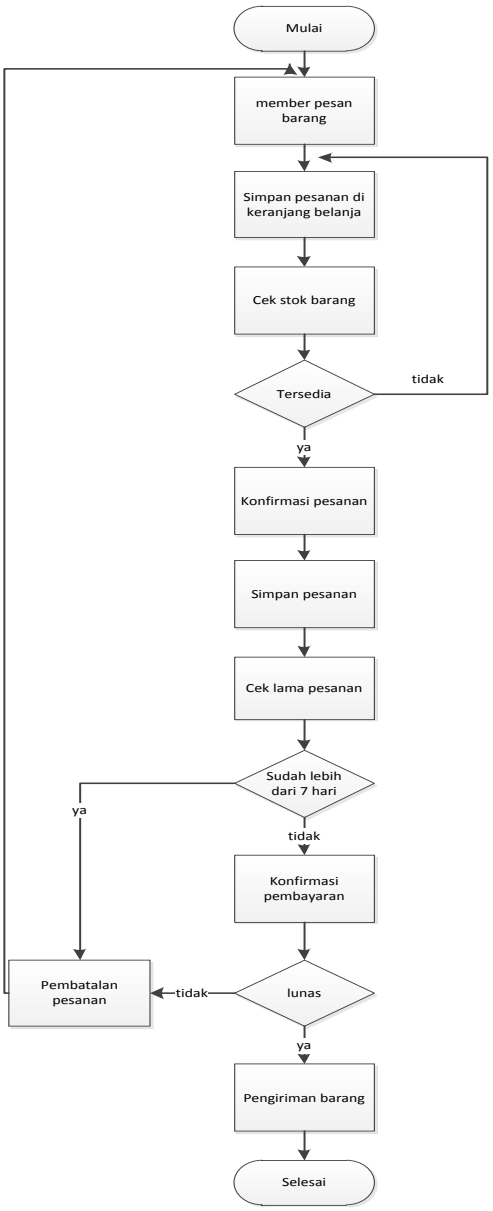
Gambar 3.31 Prosedur login

2. Prosedural Registrasi



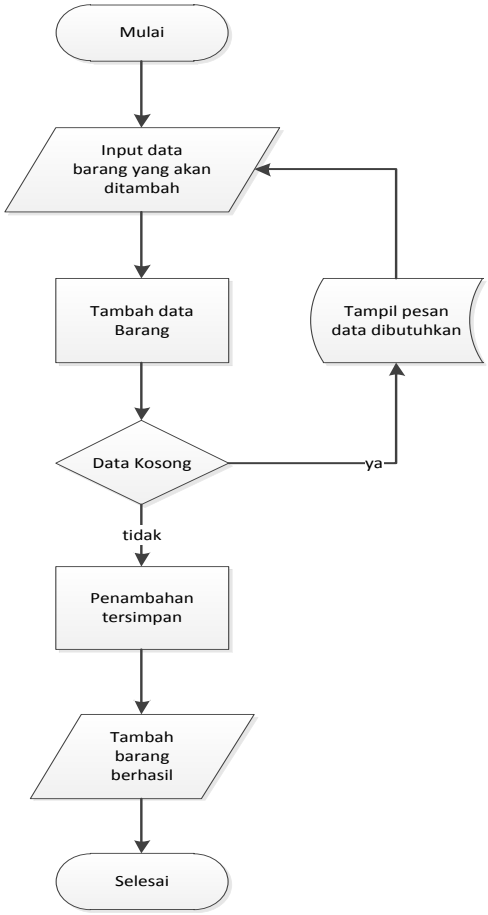
Gambar 3.32 Prosedur Registrasi

3. Prosedur Pembelian Produk



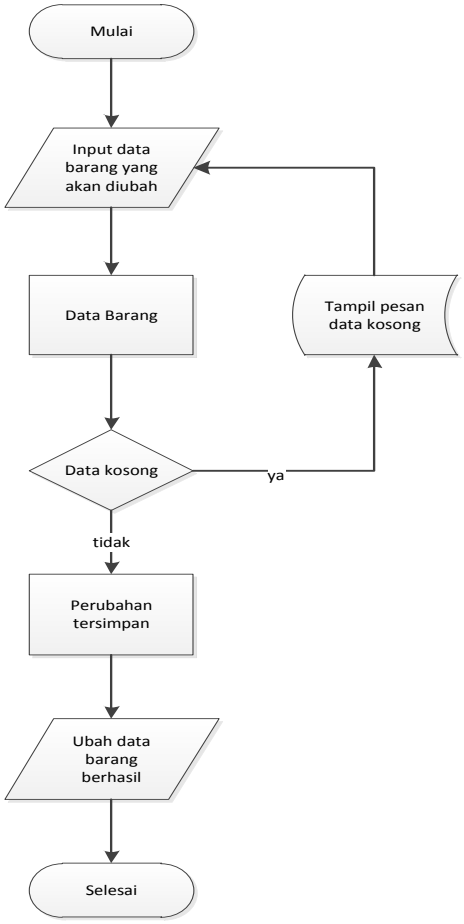
Gambar 3.33 Prosedur Pembelian Produk

4. Prosedur Tambah Data Produk



Gambar 3.34 Prosedur Tambah Data Produk

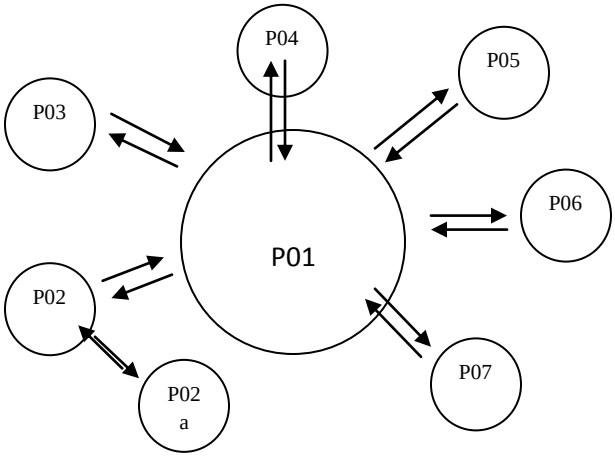
5. Prosedur Ubah Data Produk



Gambar 3.35 Prosedur Ubah Data Produk

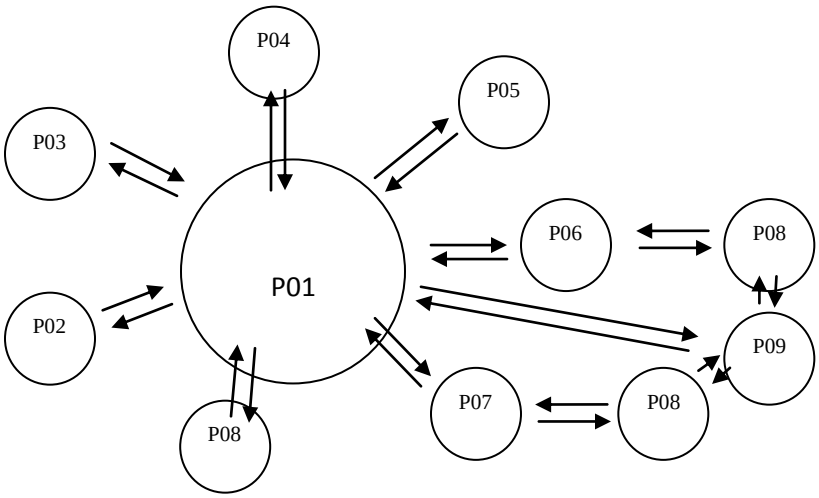
3.5.2.4 Jaringan Semantik

1. **Jaringan semantik pengunjung**



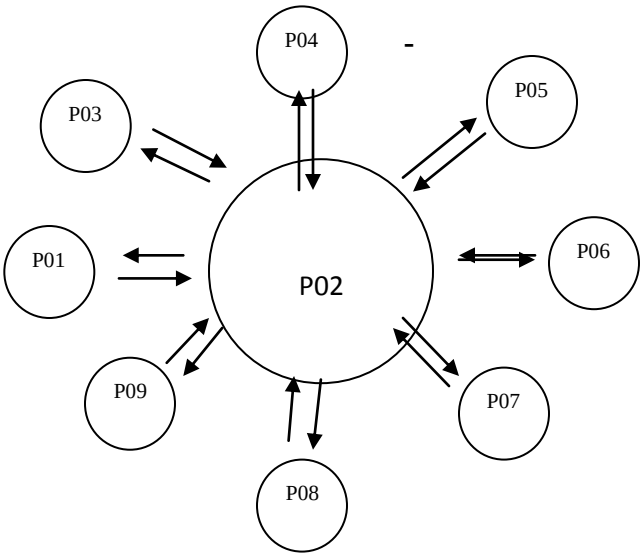
Gambar 3.36 Jaringan semantik pengunjung

2. **Jaringan Semantik Member**



Gambar 3.37 Jaringan semantik member

3. Jaringan Semantik Administrator



Gambar 3.38 Jaringan semantik admin

3.6 Implementasi

Tahap ini merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi, dan implementasi program.

3.6.1 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut :

1. Processor : Kecepatan 2 GHz
2. Memory : RAM 1 GHz
3. Hardisk : 50 GB
4. VGA : 128 MB
5. *Monitor* 14’
6. *Keyboard*
7. *Mouse*

3.6.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi : *Windows XP*
2. Bahasa Pemrograman : PHP
3. DBMS : MySQL 5.1.14
4. *Web Browser* : Mozilla Firefox 3.0
5. *Code Editor* : Macromedia Dreamwever 8
6. DFD Modeler : Microsoft Visio 2007
7. *Web server phpMyadmin*

3.6.3 Implementasi Basis Data

Pembuatan *database* dilakukan dengan menggunakan aplikasi *DBMS MySQL*. Implementasi *database* dalam bahasa *SQL* adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan tabel admin

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tadmin` (
`id_admin` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`uname` varchar(20) NOT NULL,
`pass` varchar(15) NOT NULL,
`fullname` varchar(50) NOT NULL,
`email` varchar(30) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_admin`))
```

2. Pembuatan tabel member

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tmember` (
`id_member` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`uname` varchar(50) NOT NULL,
`pass` varchar(50) NOT NULL,
`fullname` varchar(255) NOT NULL,
```

```
`email` varchar(25) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_member`))
```

3. Pembuatan tabel produk

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tproduk` (
`id_produk` char(10) NOT NULL,
`id_kategori` int(2) NOT NULL,
`bahan_kain` char(20) NOT NULL,
`model` char(20) NOT NULL,
`gambar` char(30) NOT NULL,
`stok` int(11) NOT NULL,
`berat` varchar(5) NOT NULL,
`harga` bigint(11) NOT NULL,
`id_member` vachar(10) NOT NULL,
`id_admin` varchar(10) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_produk`),
KEY `id_kategori` (`id_kategori`),
KEY `id_member` (`id_member`),
KEY `id_admin` (`id_admin`))
```

4. Pembuatan tabel kategori

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tkategori` (
`id_kategori` char(2) NOT NULL,
`jenis_kategori` char(20) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_kategori`))
```

5. Pembuatan tabel order

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `torder` (
`id_order` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`email` varchar(20) NOT NULL,
```

```
`firstname` varchar(20) NOT NULL,
`lastname` varchar(20) NOT NULL,
`alamat` varchar(30) NOT NULL,
`telp` varchar(20) NOT NULL,
‘tgl_order’ datetime NOT NULL,
`kab_kota` text NOT NULL,
`provinsi` text NOT NULL,
`kode_pos` int(10) NULL,
`berat` bigint(10) NOT NULL,
`total_ongkos` int(5) NOT NULL,
`total_order’ bigint(20) NOT NULL,
`id_member` int(10) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_produk`),
KEY ‘id_member’(‘id_member’))
```

6. Pembuatan tabel provinsi

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tprovinsi` (
`id_prov` int(3) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`provinsi` varchar(100) NOT NULL,
`id_admin` int(10) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_prov`)
KEY ‘id_admin’(‘id_admin’))
```

7. Pembuatan tabel kab_kota

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tkab_kota` (
`id_kab_kota` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`id_prov` int(3) NOT NULL,
`kab_kota` varchar(100) NOT NULL,
`ongkos` bigint(10) NOT NULL,
`id_admin` int(10) NOT NULL,
```

```
PRIMARY KEY (`id_prov`)
KEY ‘id_admin’(‘id_admin’)
KEY ‘id_prov’(‘id_prov’))
```

8. Pembuatan tabel bank

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tbank` (
`id_bank` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`nama_bank` varchar(100) NOT NULL,
`atas_nama` varchar(100) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_bank`))
```

9. Pembuatan tabel pembayaran

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tpembayaran` (
`id_pembayaran` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`id_member` varchar(10) NOT NULL,
`id_order` varchar(10) NOT NULL,
`nama_pengirim` varchar(100) NOT NULL,
`bank_pengirim` varchar(50) NOT NULL,
`rek_pengirim` varchar(50) NOT NULL,
`jumlah_transfer` int(20) NOT NULL,
‘Id_bank’ varchar(10) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_pembayaran`),
KEY ‘id_member’(‘id_member’),
KEY ‘id_order’(‘id_order’)
KEY ‘id_bank’(‘id_bank’))
```

10. Pembuatan tabel keranjang

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tkeranjang` (
`id_produk`varchar(10) NOT NULL,
`id_member` varchar(10) NOT NULL,
```

```
`id_order` int(5) NOT NULL,
`jumlah` int(3) NOT NULL,
`berat` int(10) NOT NULL,
`harga` bigint(10) NOT NULL,
`total` bigint(15) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`id_produk`),
KEY ‘id_member’(‘id_member’),
KEY ‘id_order’(‘id_order’))
```

3.6.4 Implementasi Form

Implementasi form dilakukan untuk mengetahui setiap halaman program yang dibuat. Berikut ini adalah implementasi *form* yang dibuat.

Tabel 3.17 Implementasi Form

Menu	Deskripsi	Nama File
Login member	Digunakan sebagai halaman login member	Index.php
Login admin	Digunakan sebagai halaman login administrator	Index.php
Shopping cart	Digunakan untuk melihat data pesanan	Keranjang.php
Kategori	Digunakan untuk melihat dan memesan produk	Kerudung.php dan pakaian.php
Checkout	Digunakan untuk melakukan pemesanan	Order.php
News	Digunakan untuk melihat berita	News.php
Registrasi	Digunakan untuk melakukan pendaftaran member	Register.php
Data produk	Digunakan untuk melihat, menghapus,	Dataproduk.php

	menambah dan merubah data produk	
Data order	Digunakan untuk melihat, menghapus, menambah dan merubah data order	Dataorder.php
Data member	Digunakan untuk melihat dan menghapus data member	Datamember.php
Stok	Digunakan untuk melihat data laporan stok produk	Stok.php

3.6.5 Pengujian Alpha

Sebuah aplikasi yang akan diterapkan haruslah bebas dari kesalahan-kesalahan atau error. Oleh karena itu, aplikasi harus diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui apakah masih terdapat error atau tidak.

3.6.5.1 Rencana Pengujian

Rencana pengujian akan dilakukan dengan menguji sistem secara alpa dan beta. Pengujian perangkat lunak *e-commerce* House of Shasmira selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Adapun skenario pengujian aplikasi untuk pengunjung dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.18 Skenario Pengujian Aplikasi Pengunjung

Item Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Pendaftaran *Member*	Menampilkan *form* user baru	*Black Box*
	Isi *form* pendaftaran	*Black Box*
	Simpan data baru	*Black Box*
Menu Utama	Menampilkan data produk	*Black Box*
	Menampilkan link detail produk	*Black Box*
Detail produk	Menampilkan data detail produk	*Black Box*
Login	Isi data login	*Black Box*

	Verifikasi *Email*	*Black Box*
	Verifikasi *password*	*Black Box*

Adapun skenario pengujian aplikasi untuk member dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut:

Tabel 3.19 Skenario Pengujian Member

Item Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Menu Utama	Menampilkan data produk	*Black Box*
	Menampilkan link detail produk	*Black Box*
Detail produk	Menampilkan data detail produk	*Black Box*
	Klik tombol beli	*Black Box*
Keranjang Belanja	Menampilkan data pembelian	*Black Box*
	Menambah data pembelian	*Black Box*
	Menghapus data pembelian	*Black Box*
	Menampilkan tombol transaksi selesai	*Black Box*
Checkout	Detai data pemesan	*Black Box*
	Detai pemesanan	*Black Box*
Konfirmasi Pembayaran	Isi konfirmasi pemabayaran	*Black Box*
Login	Isi data login	*Black Box*
	Verifikasi *Email*	*Black Box*
	Verifikasi *password*	*Black Box*

Adapun skenario pengujian aplikasi untuk bagian administrator dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut:

Tabel 3.20 Skenario Pengujian Aplikasi Bagian Administrator

Item Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Isi data login	*Black Box*
	Verifikasi *Email*	*Black Box*

	Verifikasi *password*	*Black Box*
Data Kategori	Menampilkan data kategori	*Black Box*
	Menambah data kategori	*Black Box*
	Mengubah data kategori	*Black Box*
	Menghapus data kategori	*Black Box*
Data Produk	Menampilkan data Produk	*Black Box*
	Menambah data Produk	*Black Box*
	Mengubah data Produk	*Black Box*
	Menghapus data Produk	*Black Box*
Data Provinsi	Menampilkan data Provinsi	*Black Box*
	Menambah data Provinsi	*Black Box*
	Mengubah data Provinsi	*Black Box*
	Menghapus data Provinsi	*Black Box*
Data Kota	Menampilkan data Kota	*Black Box*
	Menambah data Kota	*Black Box*
	Mengubah data Kota	*Black Box*
	Menghapus data Kota	*Black Box*
Data Bank	Menampilkan data Bank	*Black Box*
	Menambah data Bank	*Black Box*
	Mengubah data Bank	*Black Box*
	Menghapus data Bank	*Black Box*
Data Jasa Pengiriman	Menampilkan link Jasa Pengiriman	*Black Box*
Data Petunjuk	Menampilkan data petunjuk	*Black Box*
Laporan Member	Menampilkan data laporan Member	*Black Box*
	Mencetak data laporan Member	*Black Box*

3.6.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

1. Pengujian Pendaftaran *Member*

Berikut dapat dilihat pengujian pendaftaran member pada tabel 3.8 berikut:

Tabel 3.21 Pengujian Pendaftaran Member

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Registrasi	Tampil *form* registrasi	Dapat menampilkan *form* registrasi	Diterima
Masukan data contoh masukan: -Username: adek -Password : adek -Fullname: adek -Confirm password : rzbuka -Email : adek@yahoo.com	Jika semua field terisi atau benar dalam pengisian, maka akan dapat melanjutkan proses pendaftaran.	Form pendaftaran terisi atau benar dalam pengisian, maka akan dapat melanjutkan proses pendaftaran.	Diterima

2. Pengujian *Login Member*

Berikut dapat dilihat pengujian login member pada tabel 3.9 berikut:

Tabel 3.22 Pengujian Login Member

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memasukan *username* : adek	Mengisikan data *username* pada *field username*.	Dapat menampilkan *form username*	Diterima

		dan dapat mengisi data login dengan benar	
Memasukan *password* : adek	Mengisikan data *password* pada *field password*.	Mengisikan data *password* pada *field password*. .	Diterima
Klik tombol login	Data *email* dan data *password* benar maka akan masuk ke menu dashboard	Data *email* dan data *password* benar maka akan masuk ke menu dashboard	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Kosong)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
mengosongkan data *username* atau *password*	Tampilkan pesan kesalahan "Login Anda salah"	Dapat menampilkan pesan kesalahan "Login Anda salah"	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memasukan data *username* atau *password* yang tidak terdaftar	Tampilkan pesan kesalahan "Login Anda salah"	Dapat menampilkan pesan kesalahan "Login Anda salah"	Diterima

Memasukan data *usernam* atau *password* yang salah	Tampilkan pesan kesalahan "Login Anda salah"	Dapat menampilkan pesan kesalahan "Login Anda salah"	Diterima

3. Pengujian Proses Pembelian produk

a. Pengujian Keranjang Belanja

Berikut dapat dilihat pengujian chart pada tabel 3.10 berikut:

Tabel 3.23 Pengujian Keranjang Belanja

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol keranjang belanja	Menampilkan *form* keranjang belanja	Dapat menampilkan *form* keranjang belanja	Diterima
Menampilkan detail pembelian	Dapat menampilkan detail pembelian	Dapat menampilkan detail pembelian	Diterima
Masukan jumlah pembelian pada kolom jumlah untuk mengupdate	Dapat mengganti jumlah produk yang akan dibeli	Dapat mengganti jumlah produk yang akan dibeli	Diterima
Klik tombol hapus pada kolom hapus	Data yang dihapus terhapus dari keranjang belanja	Dapat menghapus data pada keranjang belanja	Diterima
Klik tombol	Data yang diubah	Dapat	Diterima

hapus pada kolom ubah	berubah dari keranjang belanja	mengubah data pada keranjang belanja	
Klik *checkout*	Akan menuju ke *form* pemesanan	Dapat menampilkan *form* pemesanan	Diterima

b. Pengujian *Checkout*

Berikut dapat dilihat pengujian *checkout* pada tabel 3.11 berikut:

Tabel 3.24 Pengujian *Checkout*

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memasukkan nama depan	Mengisikan data nama depan pada *field* nama depan.	Dapat menampilkan *form* nama depan	Diterima
Memasukkan nama belakang	Mengisikan data nama belakang pada *field* nama belakang.	Dapat menampilkan *form* nama belakang	Diterima
Memasukkan email	Mengisikan data email pada *field* email	Dapat menampilkan *form* email	Diterima
Memasukkan alamat	Mengisikan data alamat pada *field* alamat.	Dapat menampilkan *form* alamat	Diterima

Memasukkan telepon	Mengisikan data telepon pada *field* telepon.	Dapat menampilkan *form* telepon	Diterima
Memasukkan kode post	Mengisikan data kode pos pada *field* kode pos.	Dapat menampilkan *form* kode pos	Diterima
Memasukkan Kota	Mengisikan data nama depan pada *field* kota.	Dapat menampilkan *form* kota	Diterima
Memasukkan Provinsi	Mengisikan data provinsi pada *field* provinsi.	Dapat menampilkan *form* provinsi	Diterima
Klik tombol batal	Kembali ke *form* keranjang belanja	Dapat kembali ke *form* keranjang belanja	Diterima
Klik tombol proses	Menampilkan form terimakasih	Dapat Menampilkan form terimakasih telah melakukan pemesanan	Diterima

c. Pengujian Konfirmasi Pembayaran

Berikut dapat dilihat pengujian konfirmasi pembelian pada tabel 3.12 berikut:

Tabel 3.25 Pengujian Konfirmasi pembayaran

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memasukkan nama pengirim	Mengisikan data nama pengirim pada *field* nama pengirim.	Dapat menampilkan *form* nama pengirim	Diterima
Memasukkan bank pengirim	Mengisikan data bank pengirim pada *field* bank pengirim.	Dapat menampilkan *form* bank pengirim	Diterima
Memasukkan rekening pengirim	Mengisikan data rekening pengirim pada *field* rekening pengirim	Dapat menampilkan *form* pengiriman	Diterima
Memasukkan jumlah transver	Mengisikan data jumlah transfer pada *field jumlah* transfer.	Dapat menampilkan *form* transfer	Diterima
Klik tombol simpan	Menampilkan form terimakasih	Dapat Menampilkan form terimakasih telah melakukan pemesanan	Diterima

4. **Pengujian Pengolahan Pengaturan Produk**

   a. Pengujian Pengolahan Data Produk

   - Tambah Produk

   Berikut dapat dilihat pengujian tambah produk pada tabel 3.13 berikut:

Tabel 3.26 Pengujian Tambah Produk

Kasus dan Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol tambah produk	Menampilkan *form* tambah data produk, tombol simpan, tombol batal.	Dapat menampilkan *form* tambah data produk, tombol simpan tombol batal. Sesuai yang diharapkan.	Diterima
Masukan data Contoh masukan : -ID Produk : ST56 -ID kategori : 2 -bahan kain : sutera -harga : 50.000 -Berat : 0,2 -Stok : 20	Jika semua *field* terisi atau benar dalam pengisian, maka akan dapat melanjutkan proses klik tombol simpan dan data produk akan tersimpan	Form tambah produk Jika semua *field* terisi atau benar dalam pengisian, maka akan dapat melanjutkan proses klik tombol simpan dan data produk akan tersimpan	Diterima
Klik tombol simpan	Produk akan bertambah	Produk bertambah. sesuai yang	Diterima

		diharapkan.	
Klik tombol batal	*form* edit data produk tertutup.	*form* edit data produk tertutup. Sesuai yang diharapkan.	Diterima

- Edit Produk

Berikut dapat dilihat pengujian edit produk pada tabel 3.14 berikut:

Tabel 3.27 Pengujian Edit Produk

Kasus dan Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol edit	Menampilkan *form* edit produk, tombol simpan, tombol batal.	Dapat menampilkan *form* edit produk, tombol simpan tombol batal. Sesuai yang diharapkan.	Diterima
Masukan data Contoh masukan : -ID Produk : ST56 -ID kategori : 2 -bahan kain : sutera	Jika semua *field* terisi atau benar dalam pengisian, maka akan dapat melanjutkan proses klik tombol simpan dan data produk akan tersimpan	Form tambah produk Jika semua *field* terisi atau benar dalam pengisian, maka akan dapat melanjutkan proses klik	Diterima

-harga : 50.000 -Berat : 0,2 -Stok : 20		tombol simpan dan data produk akan tersimpan	
Klik tombol simpan	Produk akan bertambah	Produk bertambah. sesuai yang diharapkan.	Diterima
Klik tombol batal	*form* edit data produk tertutup.	*form* edit data produk tertutup. Sesuai yang diharapkan.	Diterima

- Hapus Produk

Berikut dapat dilihat pengujian hapus produk pada tabel 3.15 berikut:

Tabel 3.28 Pengujian Hapus Produk

Kasus dan Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol hapus	Produk akan terhapus dan langsung hilang dari tabel produk	produk akan terhapus dan langsung hilang dari tabel produk. Sesuai yang diharapkan.	Diterima

b. Pengolahan Data Bank

- Tambah Bank

Berikut dapat dilihat pengujian tambah bank pada tabel 3.16 berikut:

Tabel 3.29 Pengujian Tambah Bank

Kasus dan Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik tombol tambah bank	Menampilkan *form* isi data bank, tombol simpan, tombol batal.	Dapat menampilkan *form* isi data bank, tombol simpan, tombol batal. Sesuai yang diharapkan.	Diterima
Masukan nama bank	Nama bank tercantum pada *field* nama bank.	Dapat mengisi nama bank Sesuai yang diharapkan.	Diterima
Masukan no. rekening	No. Rekening tercantum pada *field* no. rekening.	Dapat mengisi no rekening. Sesuai yang diharapkan.	Diterima
Masukan atas nama	Atas nama tercantum pada *field* atas nama	Dapat mengisi atas nama. Sesuai yang diharapkan.	Diterima
Klik tombol simpan	Jika semua *fied* pada *form* tambah bank	Jika semua *fied* pada *form*	Diterima

	sudah terisi dengan benar maka bank akan bertambah.	tambah bank sudah terisi dengan benar maka bank akan bertambah. Sesuai yang diharapkan.	
Klik tombol batal	*form* tambah data bank tertutup.	*form* tambah data bank tertutup, Sesuai yang diharapkan.	Diterima

c. Pengujian *Logout*

- Pengujian ***Logout Member***

Berikut dapat dilihat pengujian *logout member* pada tabel 3.17 berikut:

Tabel 3.30 Pengujian *Logout Member*

Kasus dan Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik menu logout	Dapat keluar dari menu member dan langsung masuk ke menu utama pengunjung	Dapat keluar dari menu member dan langsung masuk ke menu utama pengunjung	Diterima

- Pengujian ***Logout* Admin**

Berikut dapat dilihat pengujian *logout* admin pada tabel 3.18 berikut:

Tabel 3.31 Pengujian *Logout* Admin

Kasus dan Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Data Masukan	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik menu logout	Dapat keluar dari menu admin dan langsung masuk ke menu login admin	Dapat keluar dari menu admin dan langsung masuk ke menu login admin	Diterima

3.6.6 Pengujian Beta

3.6.6.1 Skenario pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana diuji secara langsung ke lapangan yaitu instansi yang bersangkutan dengan membuat kuesioner mengenai kepuasan *user*. Dari hasil kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan untuk dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan sistem yang baru.

Pengujian beta ini dilakukan dengan cara melakukan pengujian langsung di tempat penelitian. Penelitian ini dilakukan di dua lingkungan :

1. Lingkungan pegawai di Toko House of Shasmira

   Penelitian di lingkungan petugas Toko House of Shasmira dilakukan supaya dapat mengetahui sejauh mana sistem yang dibangun dapat menjadi alternatif penyelesaian permasalahan yang telah dijelaskan di awal.

2. Lingkungan Masyarakat Umum

   Penelitian di lingkungan pada masyarakat umum khususnya yang sudah terbiasa dengan teknologi internet, dilakukan supaya dapat mengetahui sejauh mana sistem yang dibangunn dapat memberikan kemudahan masyarakat umum untuk melakukan transaksi pembelian.

Adapun beberapa point yang diteliti adalah:

a. Tampilan antarmuka yang *user friendly*.
b. *Website* www.hauseofshasmira-dago.com dapat memenuhi kebutuhan informasi pengunjung.
c. Memudahkan pengunjung dalam melakukan pembelian produk.
d. Sistem pembayaran yang mudah digunakan.
e. Memberikan konfirmasi melalui *email*
f. *Website* ini menjadi sarana memperluas pangsa pasar Toko House of Shasmira
g. Kelayakan *website* untuk di publikasikan

Berdasarkan data hasil kuisoner tersebut, dapat dicari prosentase masing- masing jawaban dengan menggunakan rumus : Y= P/Q* 100%

Keterangan :

P = Banyaknya jawaban responden tiap soal

Q = Jumlah responden

Y = Nilai prosentase

Berikut ini adalah hasil prosentase masing- masing jawaban yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan rumus diatas. Kuisoner ini diujikan kepada 10 orang.

1. Apakah anda mengetahui tentang *E-commerce*?

Tabel 3.32 Hasil Pengujian Kuesioner Nomor 1

Pertanyaan	No	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
1	1	Sangat tahu	3	30
	2	Tahu	4	40
	3	Cukup tahu	3	30

	4	Kurang tahu		
	5	Tidak tahu		
	6	Sangat tidak tahu		
	Jumlah	**10**	**100**	**Jumlah**

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 3 atau 30% menyatakan sangat tahu, 4 atau 40% menyatakan tahu dan 3 atau 30% menyatakan cukup tahu tentang e-commerce.

2. Apakah anda setuju bahwa tampilan website www.hauseofshasmira-dago.com cukup menarik dan mudah dipahami/user friendly?

Tabel 3.33 Hasil Pengujian Kuesioner Nomor 2

Pertanyaan	No	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
2	1	Sangat setuju	3	30
	2	Setuju	4	40
	3	Cukup setuju	2	20
	4	Kurang setuju	1	10
	5	Tidak setuju		
	6	Sangat tidak setuju		
	Jumlah		**10**	**100**

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 3 atau 30% menyatakan sangat setuju, 4 atau 40% menyatakan setuju, 2 atau 20% menyatakan cukup setuju dan 1 atau 10% menyatakan kurang setuju bahwa tampilan website cukup menarik dan mudah dipahami.

3. Apakah anda setuju informasi produk yang diberikan oleh website www. hauseofshasmira-dago.com sesuai dengan informasi yang anda butuhkan?

Tabel 3.34 Hasil Pengujian Kuesioner Nomor 3

Pertanyaan	No	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
3	1	Sangat setuju	2	20
	2	Setuju	6	60
	3	Cukup setuju	2	20
	4	Kurang setuju		
	5	Tidak setuju		
	6	Sangat tidak setuju		
	Jumlah		**10**	**100**

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 2 atau 20% menyatakan sangat setuju, 6 atau 60% menyatakan setuju dan 2 atau 20% menyatakan cukup setuju bahwa informasi produk yang diberikan sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

4. Apakah menurut anda pembelian produk yang diberikan oleh website www. hauseofshasmira-dago.com sesuai dengan informasi yang anda butuhkan?

Tabel 3.35 Hasil Pengujian Kuesioner Nomor 4

Pertanyaan	No	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
4	1	Sangat mudah	2	20
	2	Mudah	6	60

	3	Cukup mudah	2	20
	4	Kurang mudah		
	5	Tidak mudah		
	6	Sangat tidak mudah		
	Jumlah		**10**	**100**

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 2 atau 20% menyatakan sangat mudah, 6 atau 60% menyatakan mudah dan 2 atau 20% menyatakan cukup mudah bahwa website www. hauseofshasmira-dago.com memudahkan pelanggan dalam melakukan pembelian.

5. Apakah anda setuju semua informasi pembelian dan pembayaran yang dikirim melalui *email* oleh *website* www. hauseofshasmira-dago.com sudah sesuai?

Tabel 3.36 Hasil Pengujian Kuesioner Nomor 6

Pertanyaan	**No**	**Keterangan**	**Responden**	**Prosentase (%)**
6	1	Sangat setuju	1	10
	2	Setuju	5	50
	3	Cukup setuju	4	40
	4	Kurang setuju		
	5	Tidak setuju		
	6	Sangat tidak setuju		
	Jumlah		**10**	**100**

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 1 atau 10% menyatakan sangat setuju, 5 atau 50% menyatakan setuju dan 4 atau 40%

menyatakan cukup setuju bahwa informasi yang diberikan melalui email sudah cukup sesuai.

6. Apakah anda setuju dengan adanya *website* www.hauseofshasmira-dago.com, Toko House of Shasmira dapat memperluas pangsa pasarnya?

Tabel 3.37 Hasil Pengujian Kuesioner Nomor 7

Pertanyaan	**No**	**Keterangan**	**Responden**	**Prosentase (%)**
7	1	Sangat setuju	4	40
	2	Setuju	5	50
	3	Cukup setuju	1	10
	4	Kurang setuju		
	5	Tidak setuju		
	6	Sangat tidak setuju		
	Jumlah		**10**	**100**

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 4 atau 40% menyatakan sangat setuju, 5 atau 50% menyatakan setuju dan 1 atau 10% menyatakan cukup setuju bahwa *website* www.hauseofshasmira-dago.com dapat memperluas pangsa pasarnya.

7. Apakah anda setuju bahwa *website* www.hauseofshasmira-dago.com telah layak untuk di-*online*-kan?

Tabel 3.38 Hasil Pengujian Kuesioner Nomor 8

Pertanyaan	No	Keterangan	Responden	Prosentase (%)
8	1	Sangat setuju	3	30
	2	Setuju	2	20
	3	Cukup setuju	5	50
	4	Kurang setuju		
	5	Tidak setuju		
	6	Sangat tidak setuju		
	Jumlah		**10**	**100**

Berdasarkan hasil prosentase diatas maka dapat disimpulkan sebanyak 3 atau 30% menyatakan sangat setuju, 2 atau 20% menyatakan setuju dan 5 atau 50% menyatakan cukup setuju bahwa bahwa *website* www.hauseofshasmira-dago.com telah layak untuk di-*online*-kan.

3.6.6.2 Kesimpulan Pengujian Beta

Berdasarkan data hasil pengujian beta diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Aplikasi *E-Commerce* berbasis web pada Toko Haouse of Shasmira cukup memudahkan pengunjung dalam mendapatkan informasi produk yang tersedia.
2. Pengunjung dapat melakukan pembelian produk pada website www.hauseofshasmira-dago.com dengan lebih mudah.
3. Proses pembayaran yang digunakan cukup mudah digunakan bagi para pengunjung.
4. Aplikasi ini juga dapat memperluas pangsa pasar bagi Toko House of Shasmira karena tidak terbatas secara geografis.