BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Kerja Praktek

Pelaksanaan Kerja Praktek dilakukan di Velocity ShopHouse jl. jalan Ki Hajar Dewantara No. 224 pada Bagian pembukuan. Pelaksanaannya selama satu bulan yang terhitung sejak tanggal 1 Agustus 2011 sampai 31 Agustus 2011. Kerja praktek tersebut diberikan pengarahan dan bimbingan mengenai kegiatan instansi oleh Muhammad Ammarullah yang menjabat sebagai Owner.

3.1.1 Teknik Kerja Praktek

Adapun uraian kegiatan kerja praktek yang dilakukan selama kurang lebih 1 (satu) bulan VelocityShop House adalah sebagai berikut :

1. Requirement

   Mengumpulkan data yang diperlukan untuk melakukan analisis dengan cara :

   a. Wawancara yaitu pengumpulan data dengan cara komunikasi langsung dengan staf dan karyawan untuk mendapatkan gambaran alur pendistribusian data.
   b. Literature yaitu pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.
   c. Observasi yaitu pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan langsung terhadap VelocityShop House.

2. Analisis

   Setelah data terkumpul, maka data dianaliasa untuk dapat mempermudah menentukan masalah dan kendala yang dihadapi pihak Velocity ShopHouse. Dari masalah yang ada, akan diambil kesimpulan spesifikasi kebutuhan aplikasi yang akan dibangun.

3.1.2 Kegiatan Kerja Praktek

Tabel 3.1 Kegiatan kerja praktek

No	Kegiatan	Bulan Agustus							
		Minggu I		Minggu II		Minggu III		Minggu IV	
1	Mengumpulkan informasi(bahan) dari Velocity ShopHouse								
2.	Melakukan perancangan sistem								
3.	Melakukan implementasi sistem								
4.	Melakukan Uji Coba								
5.	Mengevaluasi sistem								

3.2 Analisis Sistem

Analisis sistem (*systems analysis*) dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

3.2.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

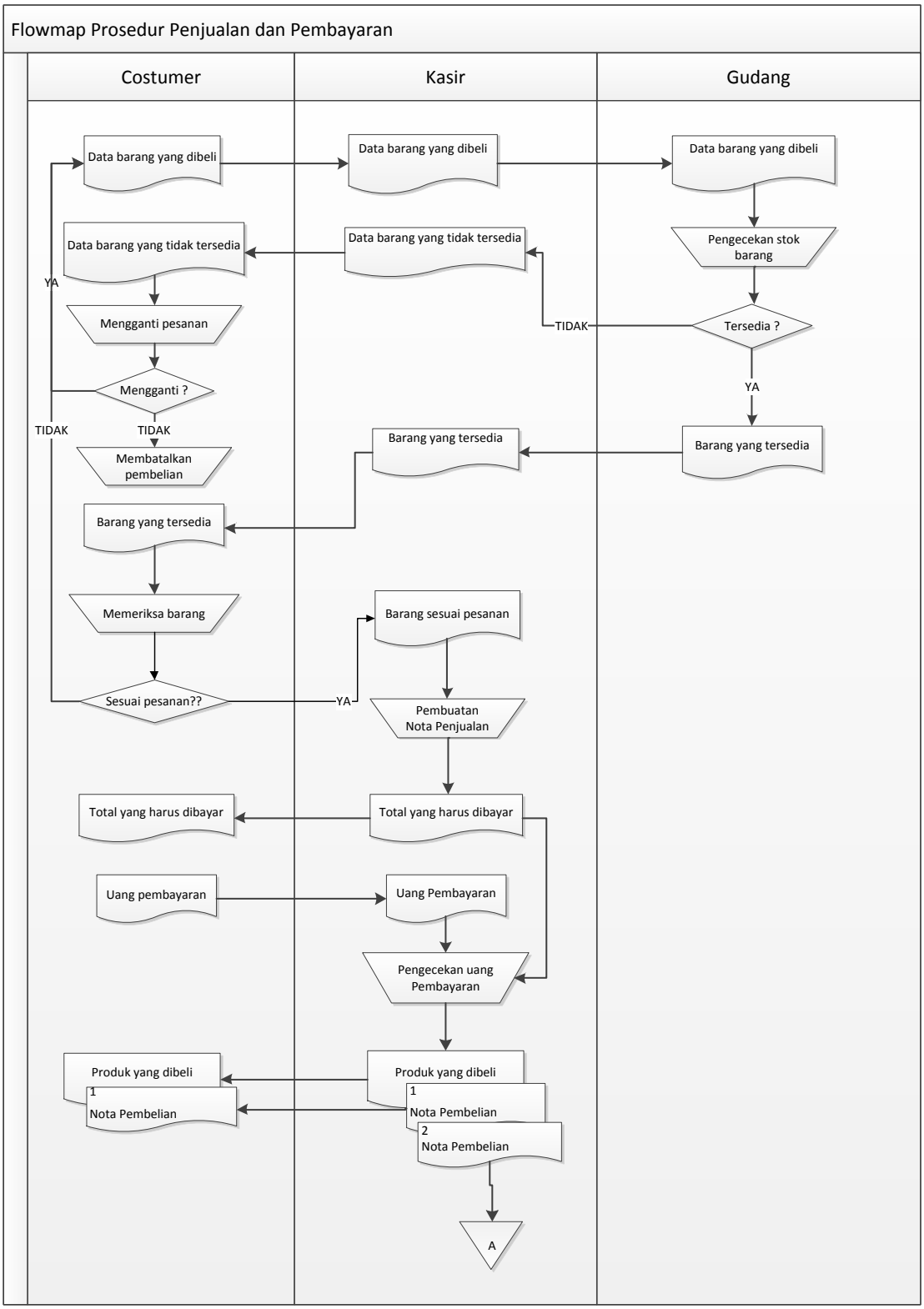
Prosedur merupakan urutan kegiatan yang tepat dari tahapan-tahapan yang menerangkan mengenai proses apa yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan proses tersebut, bagaimana proses tersebut dapat dikerjakan dan dokumen apa saja yang terlibat.

Berdasakan hasil wawancara dengan pihak Velocity Shophouse, prosedur penjualan produk yang sedang berjalan di Velocity Shophouse, yaitu :

1. Costumer / pembeli menyerahkan barang atau daftar pesanan kepada pegawai distro.
2. Pegawai distro menerima daftar pemesanan atau barang yang akan dibeli, kemudian diserahkan ke bagian Gudang untuk dicarikan barang yang baru.
3. Bagian gudang memeriksa stok barang yang dipesan, jika tidak tersedia, maka bagian gudang akan menberitahukan ke kasir untuk di beritahukan ke pembeli, pembeli bisa membatalkan pembelian atau mengganti pesanan yang baru. Jika tersedia, maka barang diserahkan ke kasir.
4. Pegawai kasir akan memanggil nama pembeli untuk datang ke kasir.

5. Costumer boleh memeriksa dulu barang yang telah dipesannya, jika produk yang dipesan tidak sesuai atau ada cacat maka akan dicarikan kembali produk yang baru, jika tidak ada masalah transaksi dilanjutkan.
6. Kasir mencatat transaksi penjualan kemudian mencetak bukti transaksi (nota pembayaran) pembayaran dalam 2 rangkap, 1 rangkap dijadikan sebagai arsip distro, sedangkan yang 1 rangkap diserahkan kepada pembeli.
7. Pembeli membayar sejumlah uang yang tertera pada notatersebut kepada kasir.

Tabel 3.2 Flowmap Sistem penjualan produk yang sedang berjalan

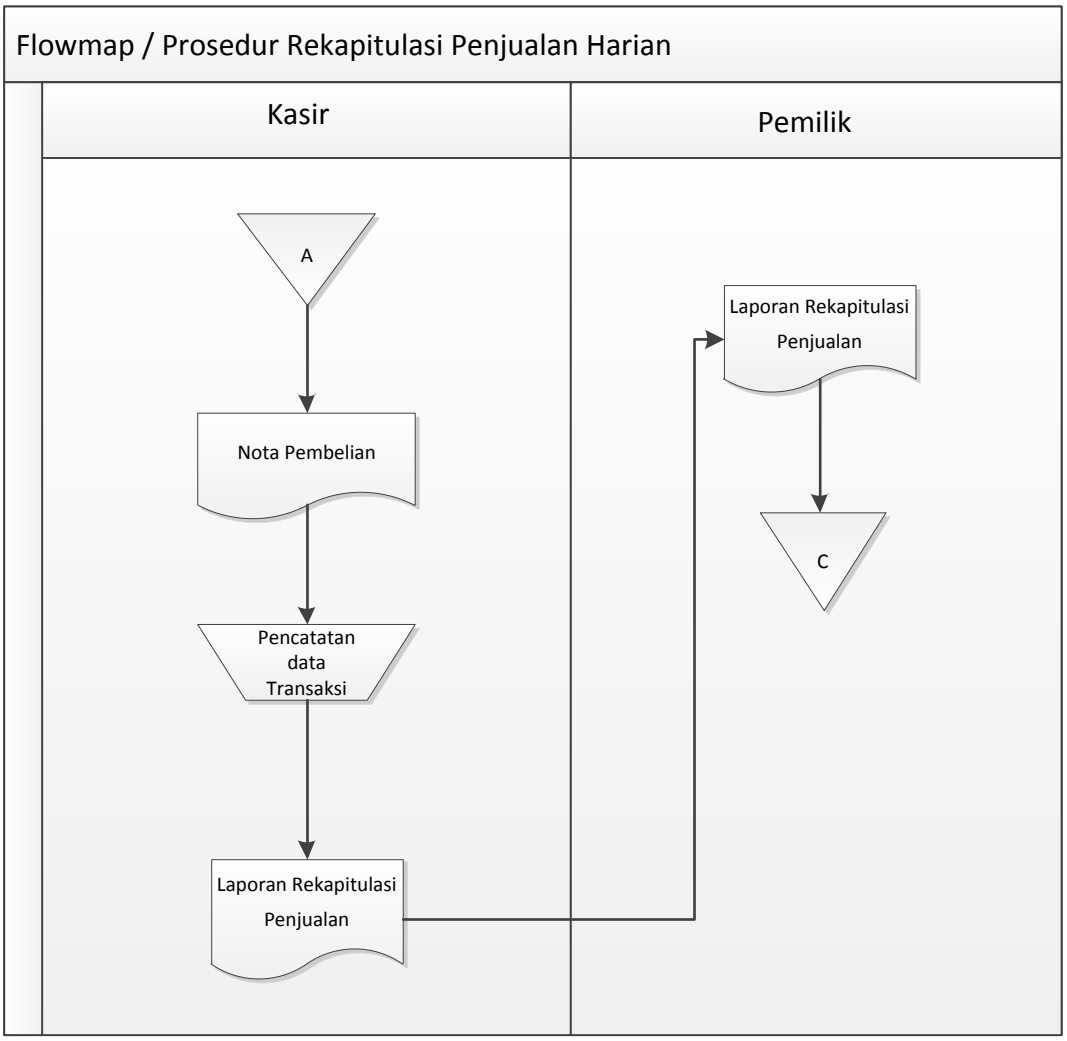


Keterangan

A : Arsip Struk Penjualan Produk

Prosedur rekapitulasi penjualan harian yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Kasir mengumpulkan nota pembelian kemudian kasir melakukan rekapitulasi penjualan per harinya.
2. Kasir akan mencatat data transaksi ke dalam buku besar.
3. Kasir memberikan laporan rekapitulasi penjualan kepada pemilik.



Keterangan

A : Arsip Struk Penjualan Produk

B : Arsip rekapitulasi penjaualan harian

3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi ini juga meliputi elemen atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan untuk sistem yang akan dibangun sampai dengan sistem tersebut diimplementasikan. Analisis kebutuhan ini juga menentukan spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang akan dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah masukan sehingga menghasilkan suatu keluaran yang diinginkan.

3.2.2.1 Analisis Pengguna

Website yang dibangun digunakan oleh dua jenis pengguna, yaitu administrator dan member. Administrator dapat melakukan semua operasi di dalam perangkat lunak ini seperti :

Tabel 3.3 Karekteristik Pengguna

Pengguna	Hak akses	Tingkat keterampilan
Admin	Melakukan pengolahan data master	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam web serta memiliki pengetahuan tentang internet.
Member	Pemesanan produk	Mampu mengoperasikan komputer dan dapat melakukan browsing di internet.
Pengunjung	Melihat produk	Mampu mengoperasikan komputer dan dapat melakukan browsing di internet.

3.2.2.2 Analisis Perangkat Keras

Analisis perangkat keras dimaksudkan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras yang sedang digunakan di Velocity ShopHouse. Perangkat keras yang sedang digunakan di VelocityShop House adalah sebagai berikut :

1. Possessor dengan kecepatan 2,0 GHz + Motherboard
2. VGA card
3. RAM 1 GB
4. Hard diskspace 120 GB terpasang
5. Monitor
6. Mouse
7. Keyboard

3.2.2.3 Analisis Perangkat Lunak

Sistem Operasi yang digunakan di VelocityShop House adalah Windows XP SP2 sehingga sudah sangat mencukupi untuk dapat menjalankan perangkat lunak yang akan dibagun. Perangakat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Apache sebagai Web Server
2. PHP
3. Macromedia Dreamweaver 8 sebagai editor PHP.
4. MySQL sebagai DBMS
5. Mozila Firefox sebagai browser

Analisis kebutuhan non-fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi ini juga meliputi elemen atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan untuk sistem yang akan dibangun sampai dengan sistem tersebut diimplementasikan. Analisis kebutuhan ini juga menentukan spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang akan dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah masukan sehingga menghasilkan suatu keluaran yang diinginkan.

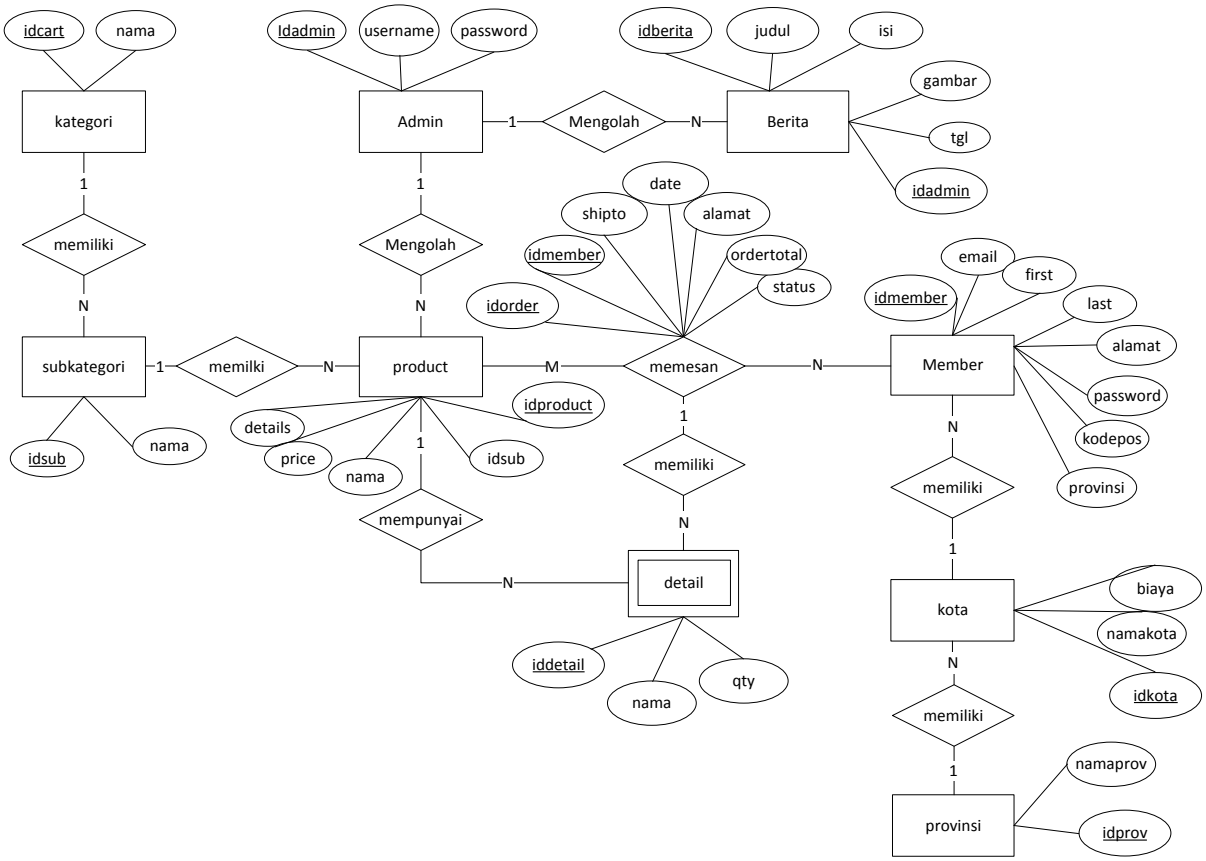
3.2.3 Analilis Fungsional

3.2.3.1 Analisis Basis Data

Setiap sistem informasi membutuhkan data untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Data yang ada saling terhubung atau berelasi antara satu dengan yang lain untuk menyajikan informasi yang benar. Apabila data yang ada tidak berelasi, maka tidak akan terbentuk suatu pengolahan data menjadi informasi untuk memodelkan relasi data dalam model analisis perangkat lunak terStruktur digunakan sebuah alat bantu berupa sebuah diagram yang disebut diagram E-R (*Entity-Relationship*).

3.2.3.2 ERD (Entity relationship diagram)

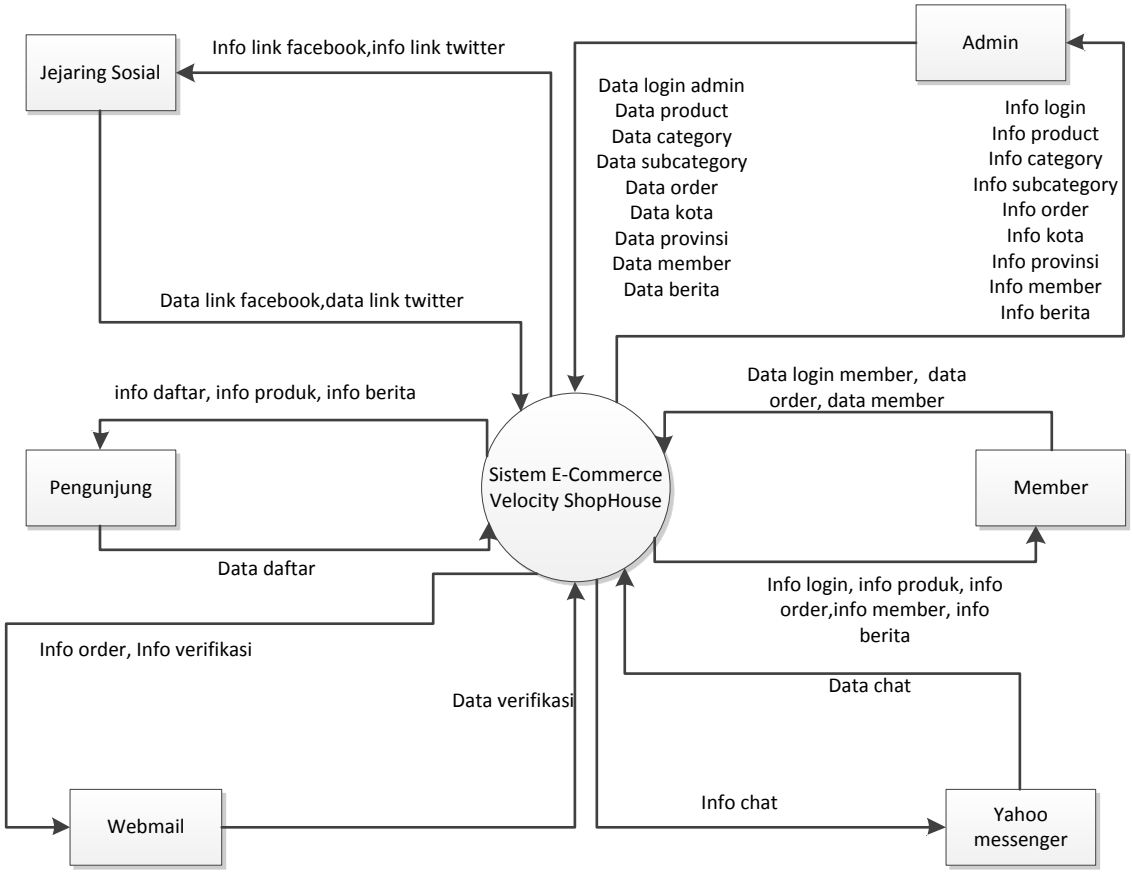
Rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk merancang basis data pada aplikasi *e-commerce* adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 ERD

3.2.3.3 Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah diagram yang menggambarkan secara umum yang menjadi masukan, proses dan keluaran yang terjadi pada sebuah sistem. Diagram konteks untuk perangkat lunak yang akan dibangun sebagai berikut :

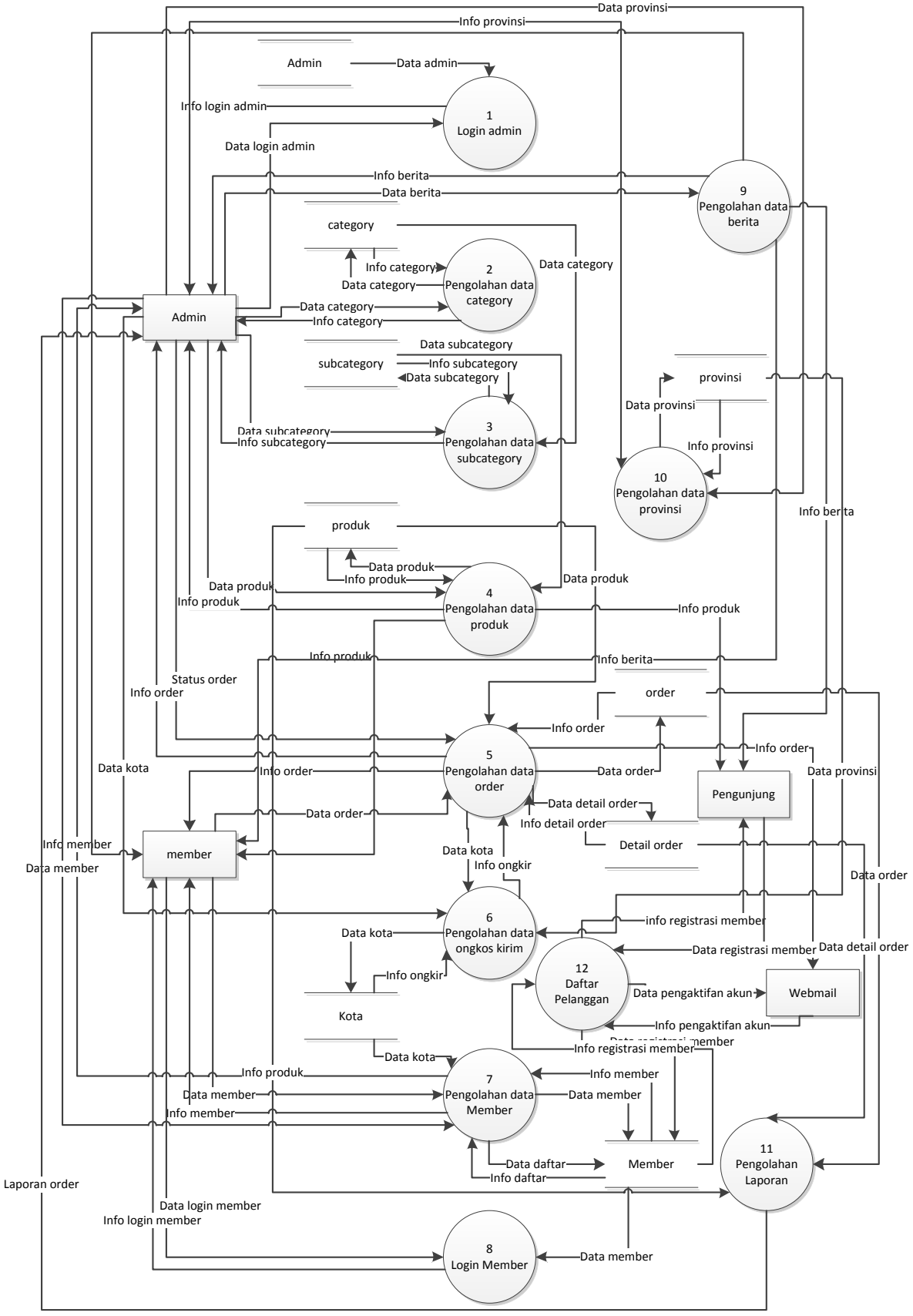


Gambar 3.2 Diagram Konteks

3.2.3.4 Data Flow Diagram

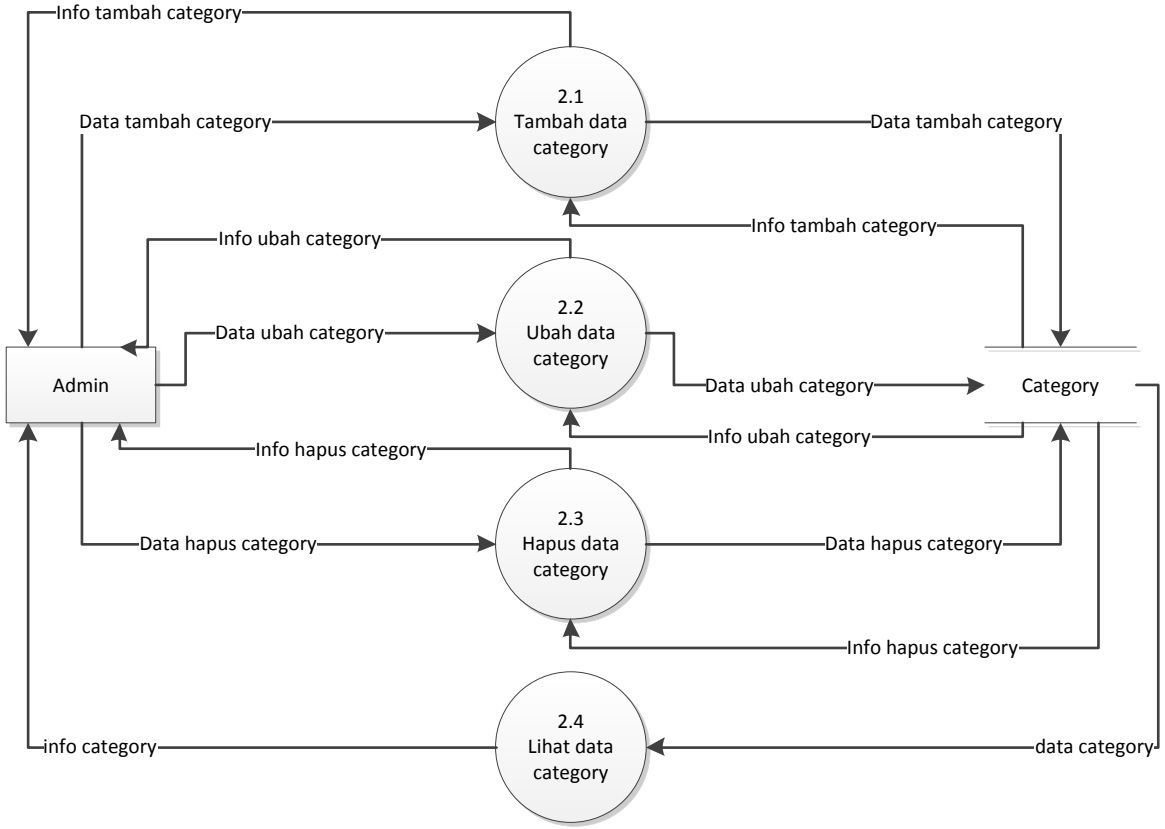
Data Flow Diagram merupakan suatu media yang digunakan untuk menggambarkan aliran data yang mengalir pada suatu sistem informasi. DFD Sistem informasi pemesanan dan penjualan yang diusulkan terdiri dari beberapa bagian, berikut data flow diagram selengkapnya :

3.2.3.4.1 DFD Level 1



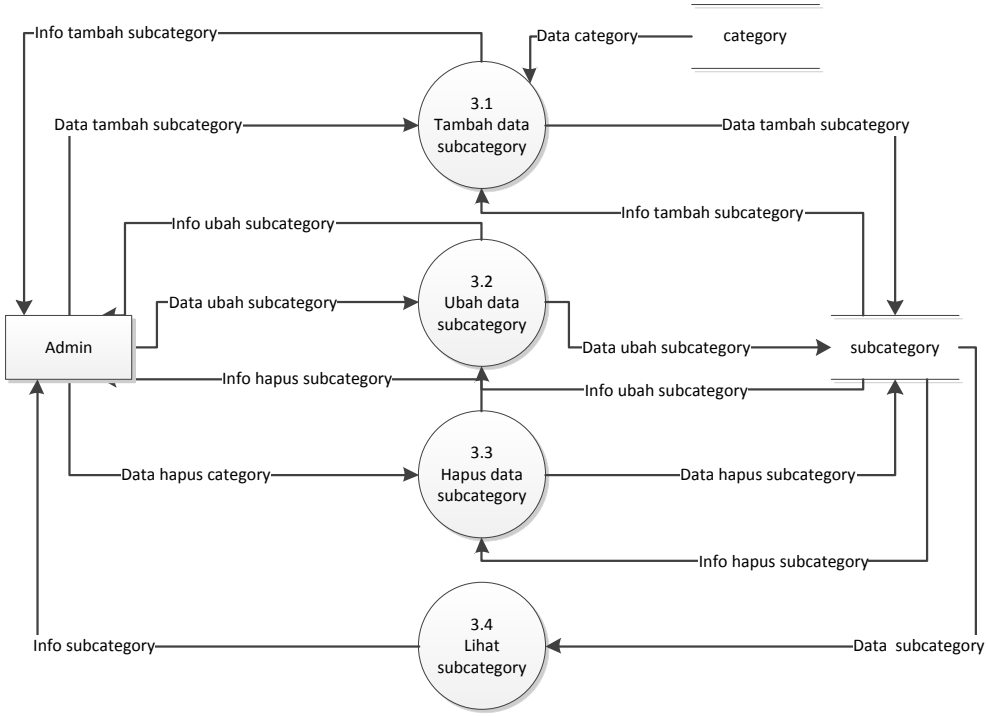
Gambar 3.3 DFD Level 1

3.2.3.4.2 DFD Level 2 Proses 2.0 Pengolahan Data Category



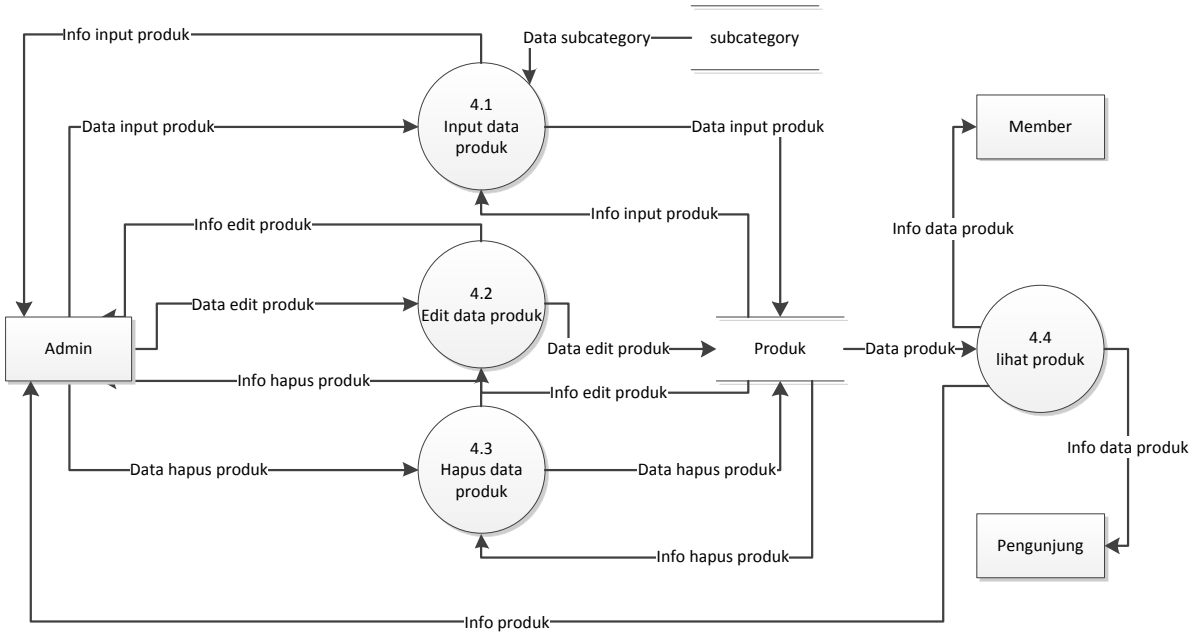
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses 2.0 Pengolahan Data Category

3.2.3.4.3 DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data Subcategory



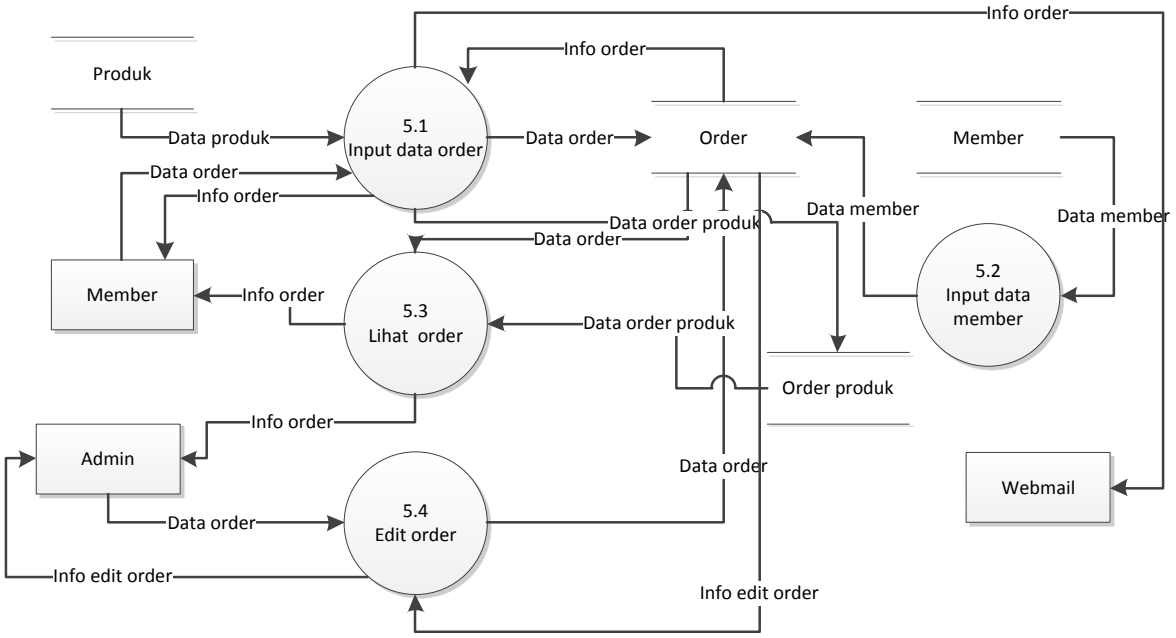
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses 3.0 Pengolahan Data Subcategory

3.2.3.4.4 DFD Level 2 Proses 4.0 Pengolahan Data Produk



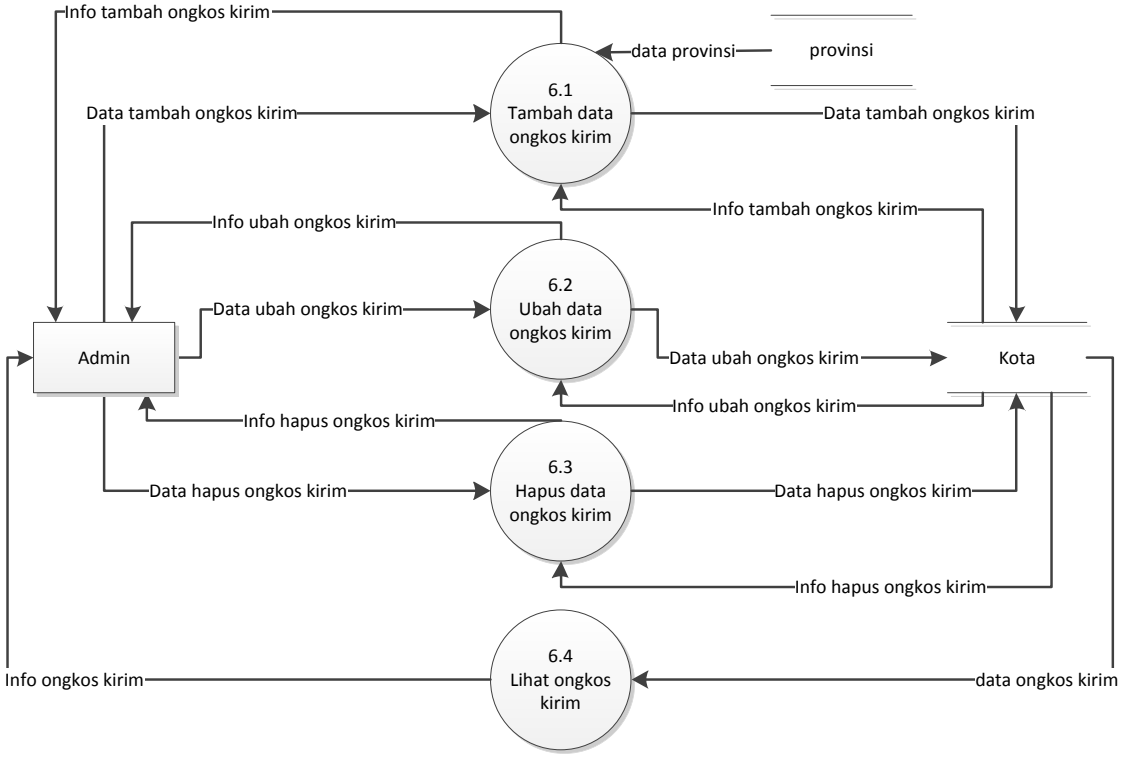
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 4.0 Pengolahan Data Produk

3.2.3.4.5 DFD Level 2 Proses 5.0 Pengolahan Data Order



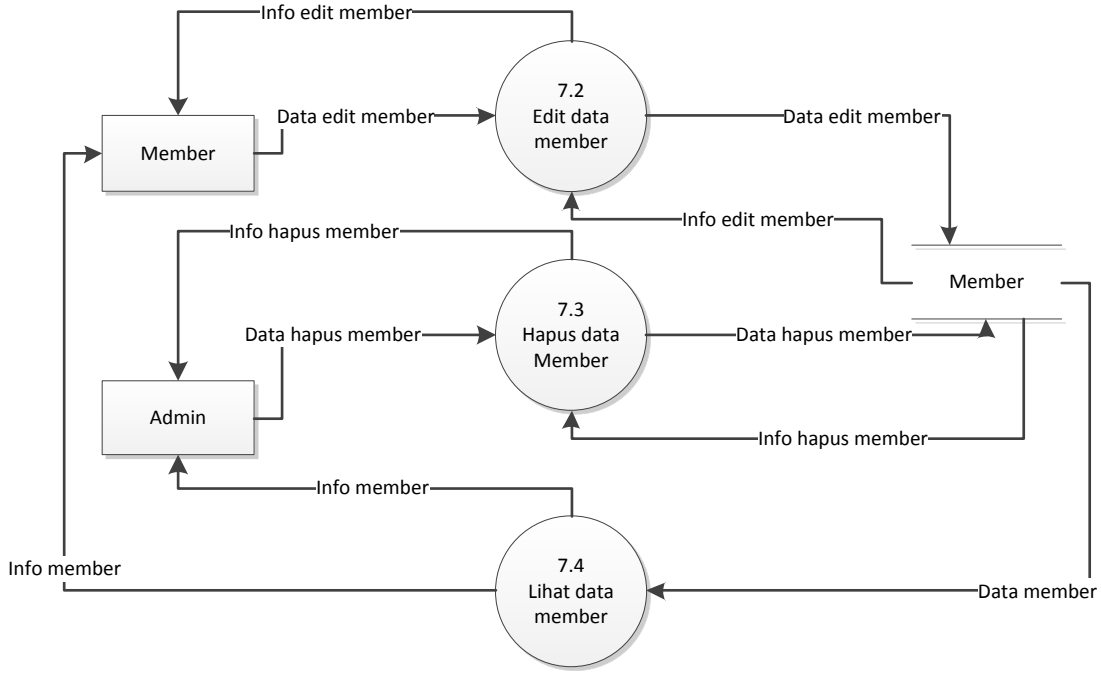
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 5.0 Pengolahan Data Order

3.2.3.4.6 DFD Level 2 Proses 6.0 Pengolahan Data Ongkos Kirim



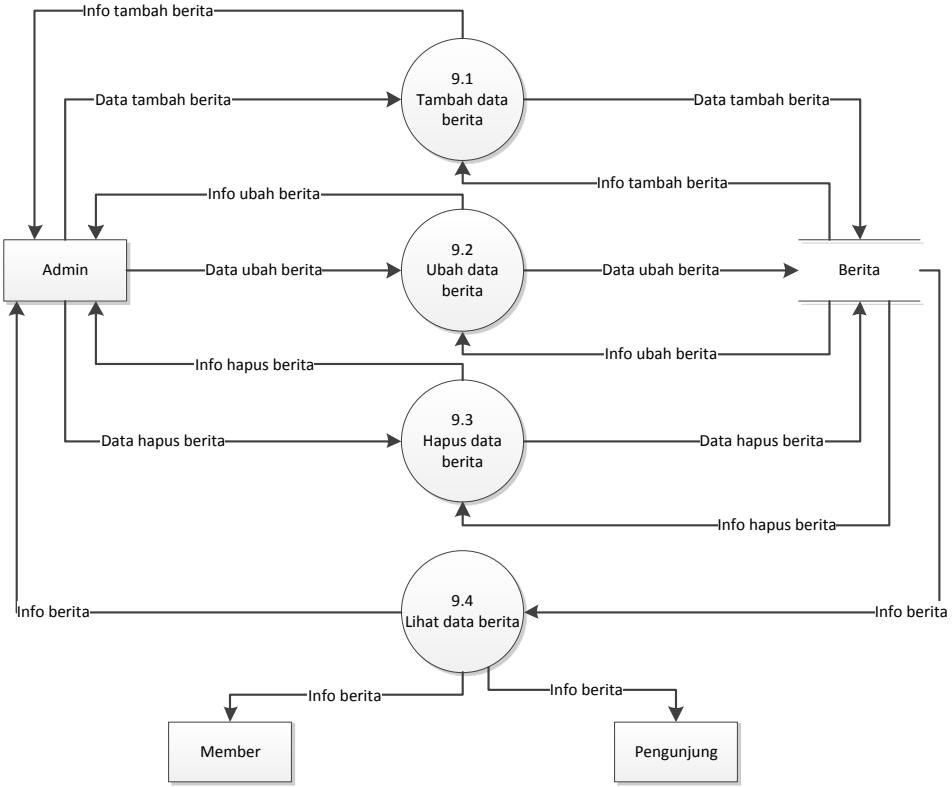
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses 6.0 Pengolahan Data Ongkos Kirim

3.2.3.4.7 DFD Level 2 Proses 7.0 Pengolahan Data Member



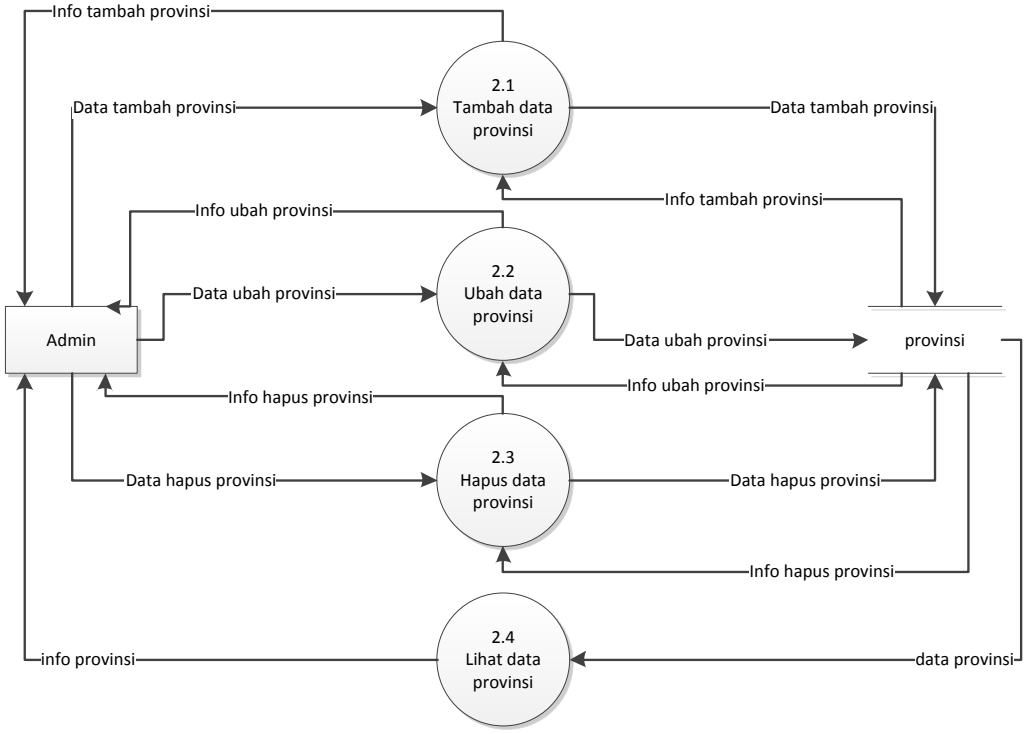
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses 7.0 Pengolahan Data Member

3.2.3.4.8 DFD Level 2 Proses 9.0 Pengolahan Data Berita



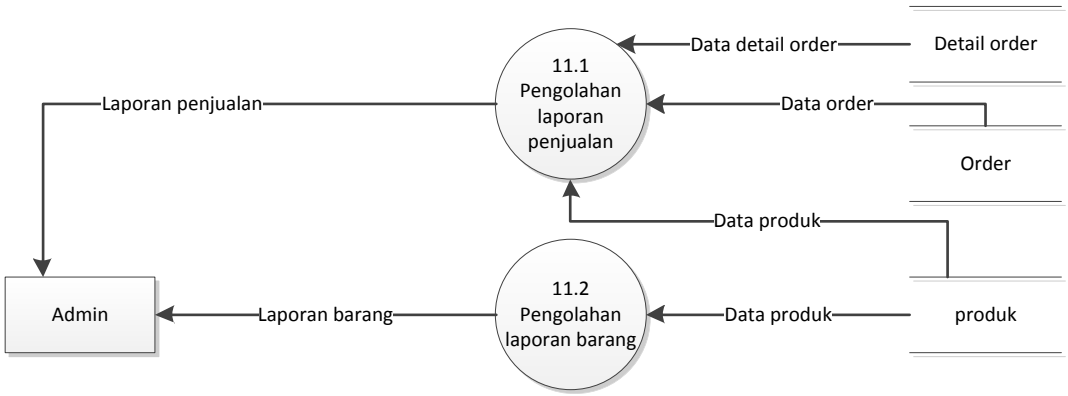
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses 9.0 Pengolahan Data Berita

3.2.3.4.9 DFD Level 2 Proses 10.0 Pengolahan Data Provinsi



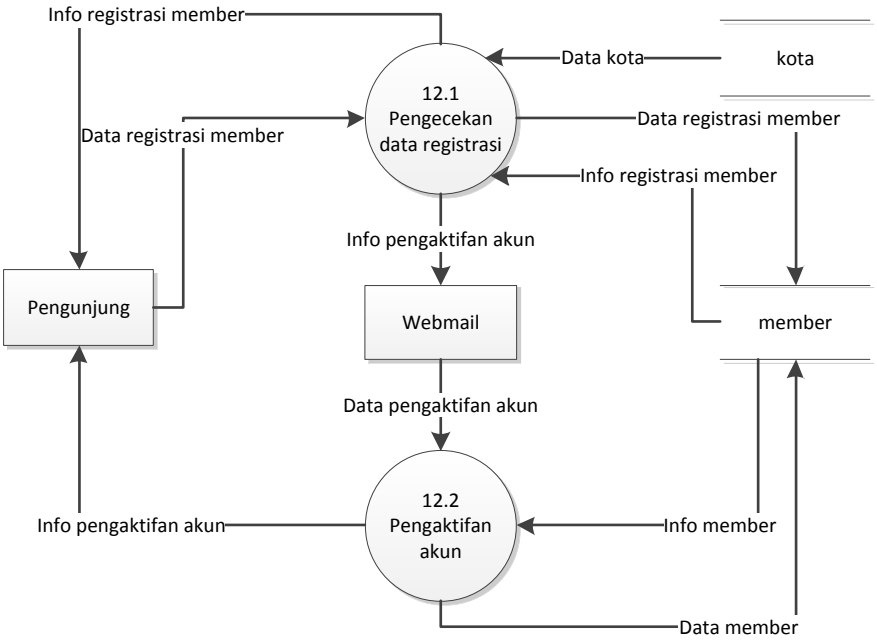
Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses 10.0 Pengolahan Data Provinsi

3.2.3.4.10 DFD Level 2 Proses 11.0 Pengolahan Laporan



Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses 11.0 Pengolahan Laporan

3.2.3.4.11 DFD Level 2 Proses 12.0 Daftar Member



Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses 12.0 Daftar Member

3.2.3.5 Kamus Data

Kamus data merupakan deskripsi formal mengenai seluruh elemen yang tercakup dalam DFD. Kamus data untuk diagram alir data pada aplikasi e-commerce ini akan dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kamus Data

Nama	Data login admin
Sumber / tujuan	Admin
Deskripsi	Berisi data login untuk admin
Struktur Data	Username+Password
Username Password	[A-Z | a-z| 0-9] [A-Z | a-z| 0-9]
Nama	Data Produk
Sumber / tujuan	Admin
Deskripsi	berisi seluruh data produk
Struktur Data	Id+Idsubcategory+Nama+Price+Details
Id Idsubcategory Nama Price Details	[0-9] [0-9] [A-Z | a-z] [0-9] [A-Z | a-z | 0-9]
Nama	Data Category
Sumber / tujuan	Admin
Deskripsi	berisi data kategori

Struktur Data	IdCategory+Nama
IdCategory Nama	[0-9] [A-Z | a-z] 0-9]
Nama	Data Subcategory
Sumber / tujuan	Admin
Deskripsi	berisi data subcategory
Struktur Data	IdSubCategory+IdCategory+Nama
IdSubcategory Idcategory Nama	[0-9] [0-9] [A-Z | a-z | 0-9]
Nama	Data Order
Sumber / tujuan	Admin/Member
Deskripsi	berisi seluruh data order
Struktur Data	IdOrder+IdPelanggan+ShipTo+Date+Alamat+Kode Pos+idKota+Provinsi+Status
IdOrder IdPelanggan ShipTo Date Alamat Kode pos IdKota	[0-9] [0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [0-9] [0-9]

Provinsi Status	[A-Z | a-z | 0-9] [0-1]
Nama	Data Kota
Sumber / tujuan	Admin
Deskripsi	berisi seluruh data kota
Struktur Data	IdKota+NamaKota+Biaya
IdKota NamaKota Biaya	[0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [0-9]
Nama	Data Member
Sumber / tujuan	Member
Deskripsi	berisi seluruh data member
Struktur Data	Id+Email+First+Last+Alamat+Password+KodePos+Provinsi+Kota
Id Email First Last Alamat Password Kode Pos Provinsi	[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] [A-Z | a-z | 0-9] [0-9] [A-Z | a-z | 0-9]

Kota	[A-Z | a-z | 0-9]
Nama	Data Berita
Sumber / tujuan	Admin
Deskripsi	berisi seluruh data berita
Struktur Data	IdBerita+Berita_judul+Berita_isi+Berita_gambar+Berita_tanggal
IdBerita Berita_judul Berita_isi Berita_gambar Berita_tanggal	[0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [0-9]
Nama	Data login member
Sumber / tujuan	Member
Deskripsi	berisi data login member
Struktur Data	Email+password
Email Password	[A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9]
Nama	Data daftar
Sumber / tujuan	Pengunjung
Deskripsi	berisi seluruh data member
Struktur Data	Id+Email+First+Last+Alamat+Password+KodePos+Provinsi+Kota
Id	[0-9]

Email	[A-Z | a-z | 0-9|@|.]
First	[A-Z | a-z | 0-9]
Last	[A-Z | a-z | 0-9]
Alamat	[A-Z | a-z | 0-9]
Password	[A-Z | a-z | 0-9]
Kode Pos	[0-9]
Provinsi	[A-Z | a-z | 0-9]
Kota	[A-Z | a-z | 0-9]

3.2.3.6 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada DFD. Spesifikasi proses dari gambaran DFD diatas akan dijelaskan pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.5 Spesifikasi Proses

No	Proses	Keterangan
1	No. Proses	1
	Nama Proses	Login Admin
	Deskripsi	Untuk mengecek data login yang dimasukkan oleh admin
	Masukan	Data login admin
	Keluaran	Info login admin(data valid atau tidak valid)
	Logika proses	Begin Input username dan password Ambil data admin dari database Cek data login admin Jika data login admin ada maka berikan info

No	Proses	Keterangan
		login valid, jika tidak ada berikan info login tidak valid end
2	No. Proses	2.1
	Nama Proses	Tambah data kategori
	Deskripsi	Untuk menambahkan data kategori
	Masukan	Data tambah kategori
	Keluaran	Info tambah kategori(sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data tambah kategori Masukkan data tambah kategori ke dalam database Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
3	No. Proses	2.2
	Nama Proses	Ubah data kategori
	Deskripsi	Untuk mengubah data kategori yang ada dalam database
	Masukan	Data ubah kategori
	Keluaran	Info ubah kategori(sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data ubah kategori Ubah data kategori yang mempunyai id sama

No	Proses	Keterangan
		dengan data ubah kategori Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
4	No. Proses	2.3
	Nama Proses	Hapus data kategori
	Deskripsi	Untuk menghapus data kategori
	Masukan	Data hapus kategori
	Keluaran	Info hapus kategori(sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data hapus kategori Hapus data kategori yang mempunyai id sama dengan data hapus kategori Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
5	No. Proses	2.4
	Nama Proses	Lihat data kategori
	Deskripsi	Untuk melihat data kategori
	Masukan	Data kategori
	Keluaran	Info kategori
	Logika proses	Begin Ambil data kategori dari database

No	Proses	Keterangan
		Tampilkan info kategori End
6	No. Proses	3.1
	Nama Proses	Tambah data subkategori
	Deskripsi	Untuk menambahkan data subkategori
	Masukan	Data tambah subkategori,Data kategori
	Keluaran	Info tambah subkategori(sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data tambah subkategori Ambil data kategori dari database Masukkan data kategori ke data tambah kategori Masukkan data tambah subkategori ke dalam database Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal end
7	No. Proses	3.2
	Nama Proses	Ubah data subkategori
	Deskripsi	Untuk mengubah data subkategori yang ada dalam database
	Masukan	Data ubah subkategori
	Keluaran	Info ubah subkategori(sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin

No	Proses	Keterangan
		Input data ubah subkategori Ubah data subkategori yang mempunyai id sama dengan data ubah subkategori Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
8	No. Proses	3.3
	Nama Proses	Hapus data subkategori
	Deskripsi	Untuk menghapus data subkategori
	Masukan	Data hapus subkategori
	Keluaran	Info hapus subkategori(sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data hapus subkategori Hapus data kategori yang mempunyai id sama Dengan data hapus subkategori Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
9	No. Proses	3.4
	Nama Proses	Lihat data subkategori
	Deskripsi	Untuk melihat data subkategori
	Masukan	Data subkategori
	Keluaran	Info subkategori
	Logika proses	Begin

No	Proses	Keterangan
		Ambil data kategori dari database Tampilkan info subkategori End
10	No. Proses	4.1
	Nama Proses	Input data produk
	Deskripsi	Untuk menginputkan data produk
	Masukan	Data input produk,Data subkategori
	Keluaran	Info input produk(sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data input produk Ambil data subkategori dari database Masukkan data subkategori ke data input produk Masukkan data input produk ke dalam database Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
11	No. Proses	4.2
	Nama Proses	Edit data produk
	Deskripsi	Untuk mengubah data produk yang ada dalam database
	Masukan	Data edit produk
	Keluaran	Info edit produk(sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin

No	Proses	Keterangan
		Input data edit produk Ubah data produk yang mempunyai id sama dengan data edit produk Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
12	No. Proses	4.3
	Nama Proses	Hapus data produk
	Deskripsi	Untuk menghapus data produk
	Masukan	Data hapus produk
	Keluaran	Info hapus produk(sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data hapus produk Hapus data produk yang mempunyai id sama dengan data hapus produk Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
13	No. Proses	4.4
	Nama Proses	Lihat data produk
	Deskripsi	Untuk melihat data produk
	Masukan	Data produk
	Keluaran	Info produk
	Logika proses	Begin

No	Proses	Keterangan
		Ambil data produk dari database tampilkan info produk End
14	No. Proses	5.1
	Nama Proses	Input data order
	Deskripsi	Untuk menambahkan data order
	Masukan	Data order,Data produk
	Keluaran	Info order(sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data order Ambil data member Tambah data member ke data order Masukkan data order ke tabel order Ambil data produk dari database Buat data order produk dari data produk dan data order Masukkan data order produk ke tabel order produk jika berhasil berikan info sukses, jika tidak makan berikan info gagal End
15	No. Proses	5.2
	Nama Proses	Input data member
	Deskripsi	Untuk mengambil data member
	Masukan	Data member

No	Proses	Keterangan
	Keluaran	Data member
	Logika proses	Begin Ambil data member dari database Masukkan data member ke order End
16	No. Proses	5.3
	Nama Proses	Cek data order
	Deskripsi	Untuk melakukan pengecekan data order
	Masukan	Data order,Data order produk
	Keluaran	Info cek order
	Logika proses	Begin Ambil data order dan data order produk dari database Tampilkan info cek order End
17	No. Proses	5.4
	Nama Proses	Edit status order
	Deskripsi	Untuk mengubah status order
	Masukan	Status order
	Keluaran	Info status order(sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input status order edit status order

No	Proses	Keterangan
		jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
18	No. Proses	6.1
	Nama Proses	Tambah data ongkos kirim
	Deskripsi	Untuk menambahkan data ongkos kirim
	Masukan	Data tambah ongkos kirim
	Keluaran	Info tambah ongkos kirim (sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data tambah ongkos kirim Masukkan data tambah ongkos kirim ke dalam database Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
19	No. Proses	6.2
	Nama Proses	Ubah data ongkos kirim
	Deskripsi	Untuk mengubah data ongkos kirim yang ada dalam database
	Masukan	Data ubah ongkos kirim
	Keluaran	Info ubah ongkos kirim (sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data ubah ongkos kirim Ubah data ongkos kirim yang mempunyai id

No	Proses	Keterangan
		sama dengan data ubah ongkos kirim Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
20	No. Proses	6.3
	Nama Proses	Hapus data ongkos kirim
	Deskripsi	Untuk menghapus data ongkos kirim
	Masukan	Data hapus ongkos kirim
	Keluaran	Info hapus ongkos kirim (sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data hapus ongkos kirim Hapus data ongkos kirim yang mempunyai id sama dengan data hapus ongkos kirim Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
21	No. Proses	6.4
	Nama Proses	Lihat data ongkos kirim
	Deskripsi	Untuk melihat data ongkos kirim
	Masukan	Data ongkos kirim
	Keluaran	Info ongkos kirim
	Logika proses	Begin Ambil data ongkos kirim dari database

No	Proses	Keterangan
		Tampilkan info ongkos kirim End
22	No. Proses	7.1
	Nama Proses	Tambah data member
	Deskripsi	Untuk menambahkan data member
	Masukan	Data daftar
	Keluaran	Info daftar(sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data tambah member Ambil data member dari database Masukkan data member ke data tambah member Masukkan data tambah member ke dalam database Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal end
23	No. Proses	7.2
	Nama Proses	Ubah data member
	Deskripsi	Untuk mengubah data member yang ada dalam database
	Masukan	Data ubah member
	Keluaran	Info ubah member (sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin

No	Proses	Keterangan
		Input data ubah member Ubah data member yang mempunyai id sama dengan data ubah member Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
24	No. Proses	7.3
	Nama Proses	Hapus data member
	Deskripsi	Untuk menghapus data member
	Masukan	Data hapus member
	Keluaran	Info hapus member (sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data hapus subkategori Hapus data kategori yang mempunyai id sama Dengan data hapus subkategori Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
25	No. Proses	7.4
	Nama Proses	Lihat data member
	Deskripsi	Untuk melihat member subkategori
	Masukan	Data member
	Keluaran	Info member
	Logika proses	Begin

No	Proses	Keterangan
		Ambil data member dari database Tampilkan info member End
26	No. Proses	8
	Nama Proses	Login member
	Deskripsi	Untuk mengecek data login yang dimasukkan oleh member
	Masukan	Data login member
	Keluaran	Info login member(data valid atau tidak valid)
	Logika proses	Begin Input username dan password Ambil data member dari database Cek data login member Jika data login admin ada maka berikan info login valid, jika tidak ada berikan info login tidak valid end
27	No. Proses	9.1
	Nama Proses	Tambah data member
	Deskripsi	Untuk menambahkan data member
	Masukan	Data tambah member
	Keluaran	Info tambah member (sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data tambah member

No	Proses	Keterangan
		Masukkan data tambah member ke dalam database Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
28	No. Proses	9.2
	Nama Proses	Ubah data member
	Deskripsi	Untuk mengubah data member yang ada dalam database
	Masukan	Data ubah member
	Keluaran	Info ubah member (sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin Input data ubah member Ubah data member yang mempunyai id sama dengan data ubah member Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
29	No. Proses	9.3
	Nama Proses	Hapus data member
	Deskripsi	Untuk menghapus data member
	Masukan	Data hapus member
	Keluaran	Info hapus member (sukses atau gagal)
	Logika proses	Begin

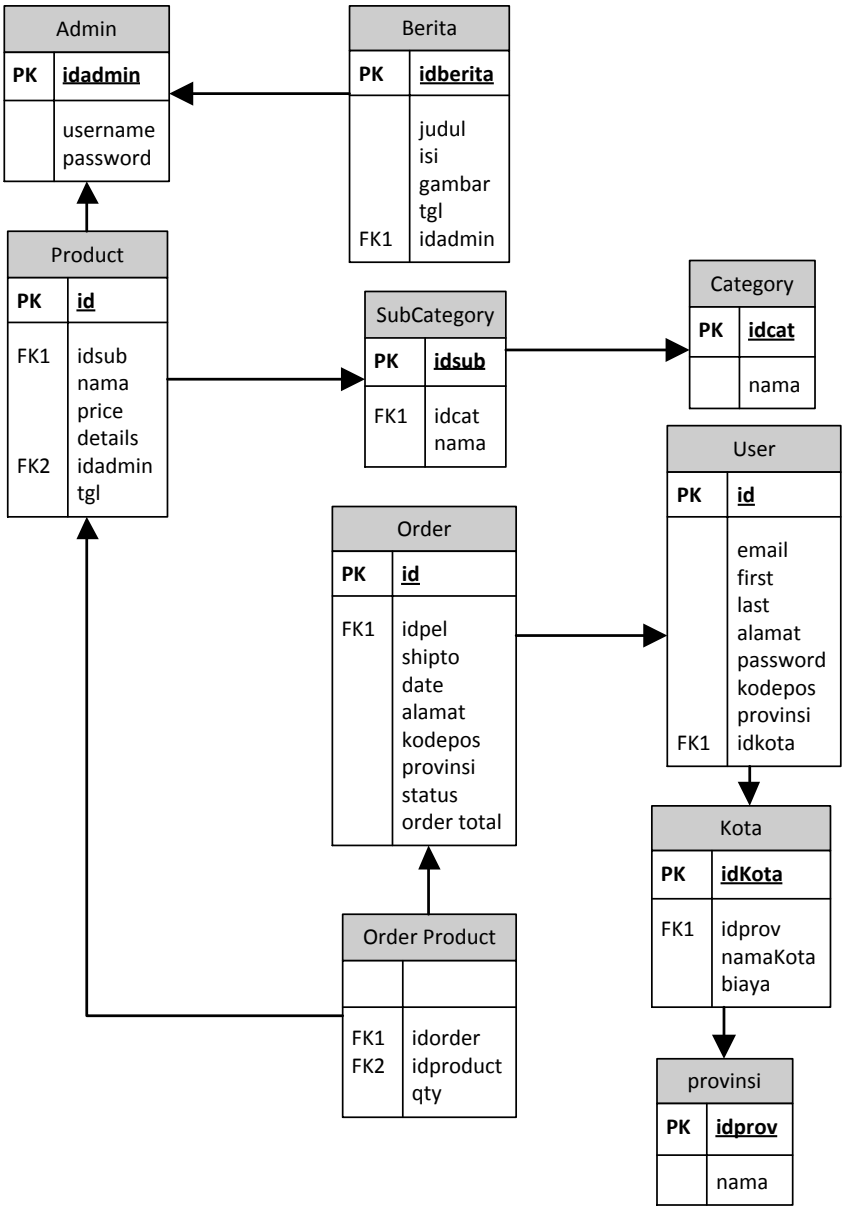
No	Proses	Keterangan
		Input data hapus member Hapus data member yang mempunyai id sama dengan data hapus member Jika berhasil berikan info sukses, jika tidak maka berikan info gagal End
30	No. Proses	9.4
	Nama Proses	Lihat data member
	Deskripsi	Untuk melihat data member
	Masukan	Data member
	Keluaran	Info member
	Logika proses	Begin Ambil data member dari database Tampilkan info member End

3.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem berujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai dalam pembuatan rancangan sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama. Sehingga nantinya diharapkan sistem yang baru lebih baik dalam mengatasi permasalahan yang terjadi Velocity ShopHouse.

3.3.1 Relasi Tabel (Skema Relasi)

Skema relasi menggambarkan hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom



Gambar 3.2 Skema Relasi

3.3.2 Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Tabel User

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel user yang akan digunakan pada pengembangan sistem. Struktur tabel user adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6 User

Nama Tabel : Tabel User			
Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id	int	11	*Primary Key*
Email	Varchar	255	
First	Varchar	255	
Last	Varchar	255	
Alamat	Varchar	255	
Password	Varchar	255	
Kodepos	Varchar	10	
Provinsi	Varchar	255	
Kota	Varchar	255	

2. Tabel Product

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data produk. Struktur tabel product adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7 Product

Nama Tabel : Tabel Product			
Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Id	int	11	*Primary Key*
Idsub	Int	3	*Foreign Key*
Product_name	Varchar	255	
Price	Varchar	16	
Details	Text		
Date_added	date		

3. Tabel Subcategory

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data subcategory. Struktur tabel subcategory adalah sebagai berikut :

Tabel 3.8 Subcategory

Nama Tabel : Tabel Subcategory			
Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Idsub	int	3	*Primary Key*
Idcat	Int	11	*Foreign key*
Nama	Varchar	15	

4. Tabel Category

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data category. Struktur tabel category adalah sebagai berikut :

Tabel 3.9 Category

Nama Tabel : Tabel Category			
Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Idcat	Int	3	*Primary Key*
Nama	Varchar	55	

5. Tabel Kota

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data kota. Struktur tabel kota adalah sebagai berikut :

Tabel 3.10 Kota

Nama Tabel : Tabel Kota			
Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
idKota	Int	11	*Primary Key*
idprov	int	11	
namaKota	Varchar	55	
Biaya	Varchar	25	

6. Tabel Order

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data order. Struktur tabel order adalah sebagai berikut :

Tabel 3.11 Order

Nama Tabel : Tabel Order			
Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Id	Int	11	*Primary Key*
Idpel	Int	11	*Foreign Key*
Shipto	Varchar	100	
Date	Date		
Alamat	Varchar	255	
Kodepos	Varchar	10	
Kota	Varchar	45	
Provinsi	Varchar	45	
Status	Tinyint	1	
Ordertotal	Varchar	16	

7. Tabel OrderProduct

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data product yang telah dipesan dalam order. Struktur tabel orderproduct adalah sebagai berikut:

Tabel 3.12 OrderProduct

Nama Tabel : Tabel OrderProduct			
Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
idOrder	Int	11	*Foreign Key*
idProduct	Int	11	*Foreign Key*
Qty	Varchar	10	

8. Tabel Admin

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data login admin. Struktur tabel admin adalah sebagai berikut:

Tabel 3.13 Admin

Nama Tabel : Tabel Admin			
Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
idadmin	Int	11	*Primary Key*
username	varchar	100	
password	Varchar	100	

9. Tabel Berita

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data berita. Struktur tabel berita adalah sebagai berikut:

Tabel 3.14 Berita

Nama Tabel : Tabel Berita			
Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
idBerita	Int	11	*Primary Key*
idAdmin	Int	11	*Foreign Key*
judul	Varchar	255	
isi	Varchar	255	
Gambar	Varchar	255	
Date	Date		

10. Tabel Provinsi

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data kota. Struktur tabel provinsi adalah sebagai berikut :

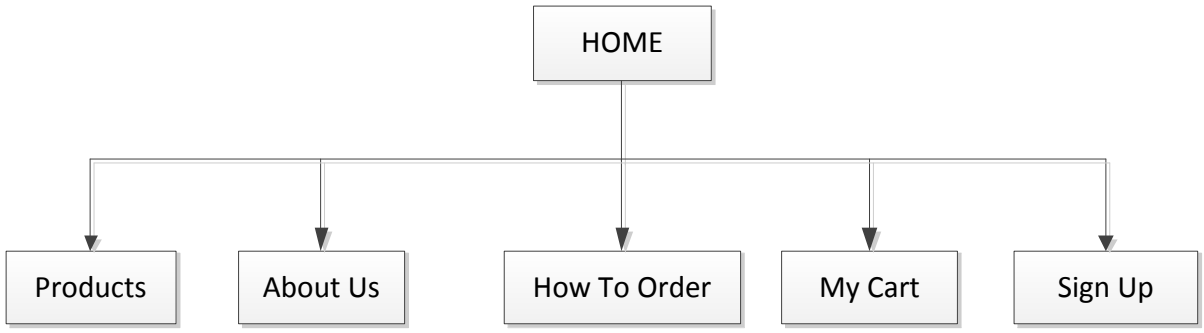
Tabel 3.10 Provinsi

Nama Tabel : Tabel Provinsi			
Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
idprov	Int	11	*Primary Key*
nama	Varchar	55	

3.3.3 Perancangan Struktur Menu

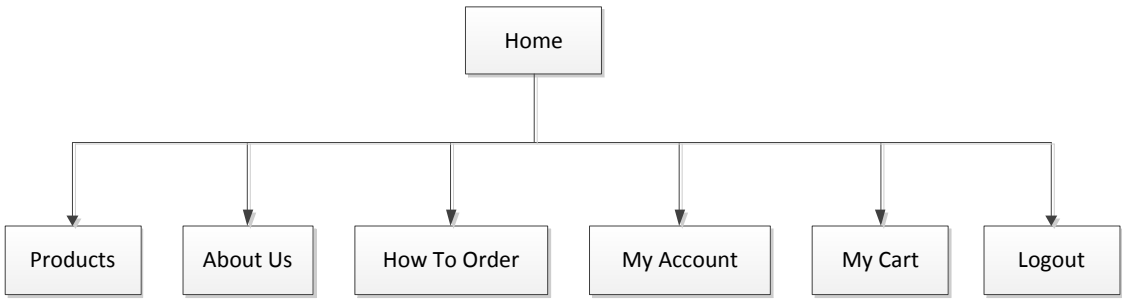
Berikut ini adalah perancangan struktur menu website berbasis E-commerce pada Velocity ShopHouse.

3.3.3.1 Perancangan Struktur Menu Pengunjung



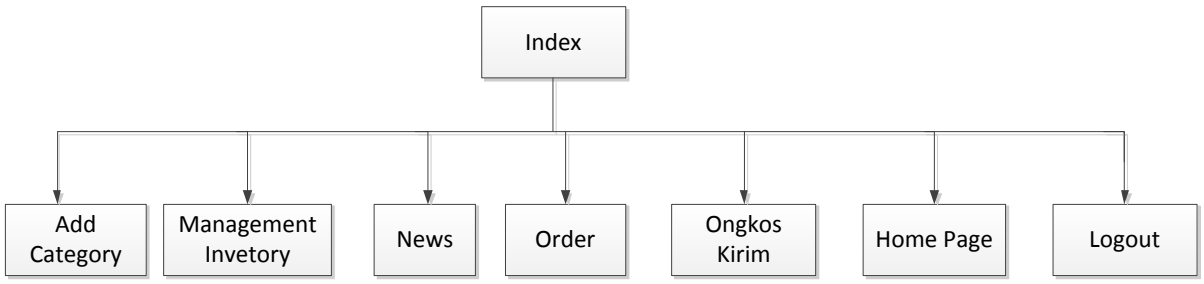
Gambar 3.3 struktur menu pengunjung

3.3.3.2 Perancangan Struktur Menu Member



Gambar 3.4 struktur menu member

3.3.3.3 Perancangan Struktur Menu Admin



Gambar 3.5 struktur menu admin

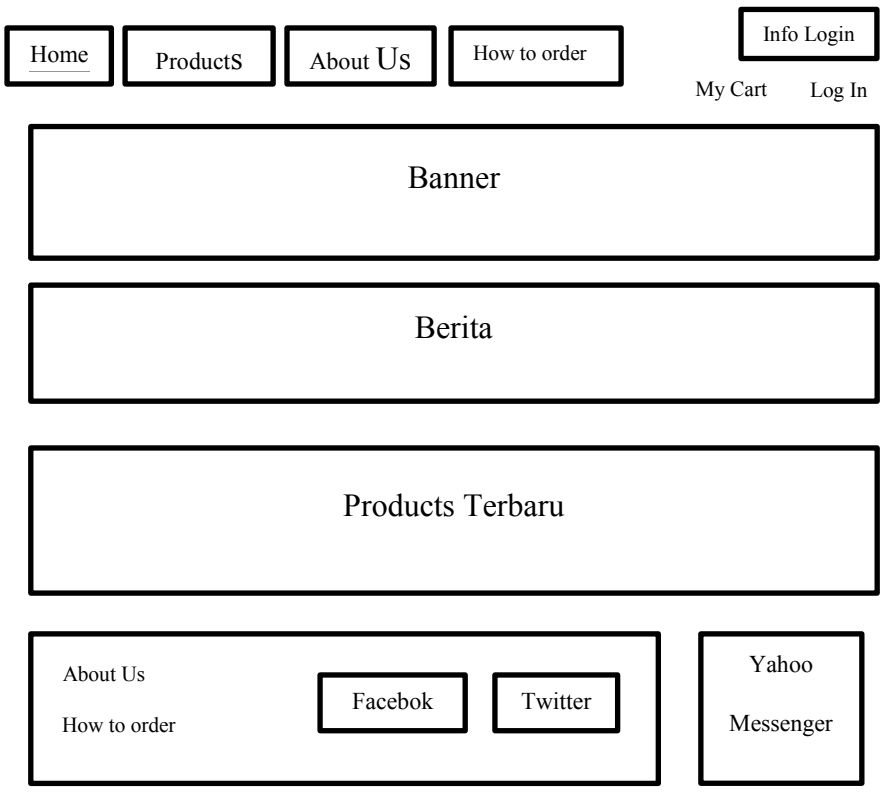
3.3.4 Perancangan Antarmuka

Perancangan *interface* untuk aplikasi *E-Commerce* di Velocity ShopHouse adalah sebagai berikut :

3.3.4.1 Perancangan Antarmuka Pengunjung

1. Antarmuka home pengunjung(TP01)

TP01



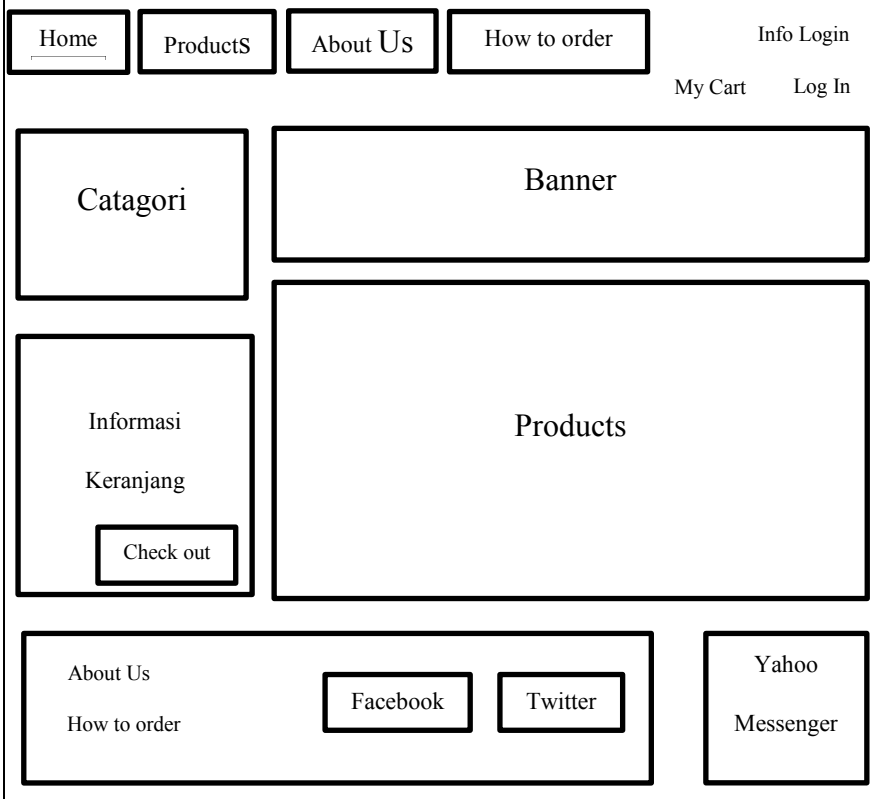
Navigasi

1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TP01
2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TP02
3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TP03
4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TP04
5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TP06
6. Klik "Log In" untuk menuju ke TP05
7. Klik "About Us" untuk menuju ke TP03

	8. Klik “How to order” untuk menuju ke TP04 9. Klik tombol “facebook” untuk menuju ke facebook 10. Klik tombol “Twitter” untuk menuju ke twitter 11. Klik tombol “Yahoo Messenger” untuk menuju ke yahoo messenger
Ukuran layar (default) 1366 x 768	

Gambar 3.6 Antarmuka home pengunjung

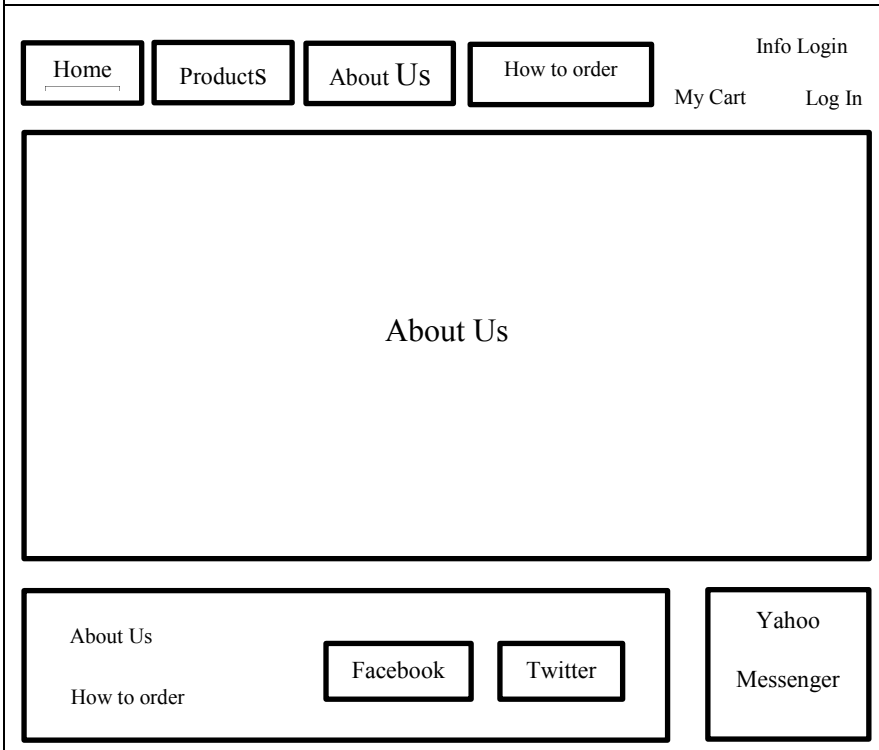
2. Antarmuka products pengunjung(TP02)

TP02	
	Navigasi 1. Klik tombol “Home” untuk menuju ke TP01 2. Klik tombol “Products” untuk menuju ke TP02 3. Klik tombol “About Us” untuk menuju ke TP03 4. Kllik tombol “How to order” untuk mrnuju ke TP04 5. Klik “My Cart” untuk menuju ke TP06 6. Klik “Log In” untuk menuju ke TP05 7. Klik “About Us” untuk menuju ke TP03 8. Klik “How to order” untuk menuju ke TP04 9. Klik tombol “facebook” untuk menuju ke facebook 10. Klik tombol

	"Twitter" untuk menuju ke twitter 11. Klik tombol "Yahoo Messenger" untuk menuju ke yahoo messenger 12. Klik "Katagori" untuk memiliah kategori 13. Klik tombol "Check out " untuk melakukan pembelian
Ukuran layar (default) 1366 x 768	

Gambar 3.7 Antarmuka products pengunjung

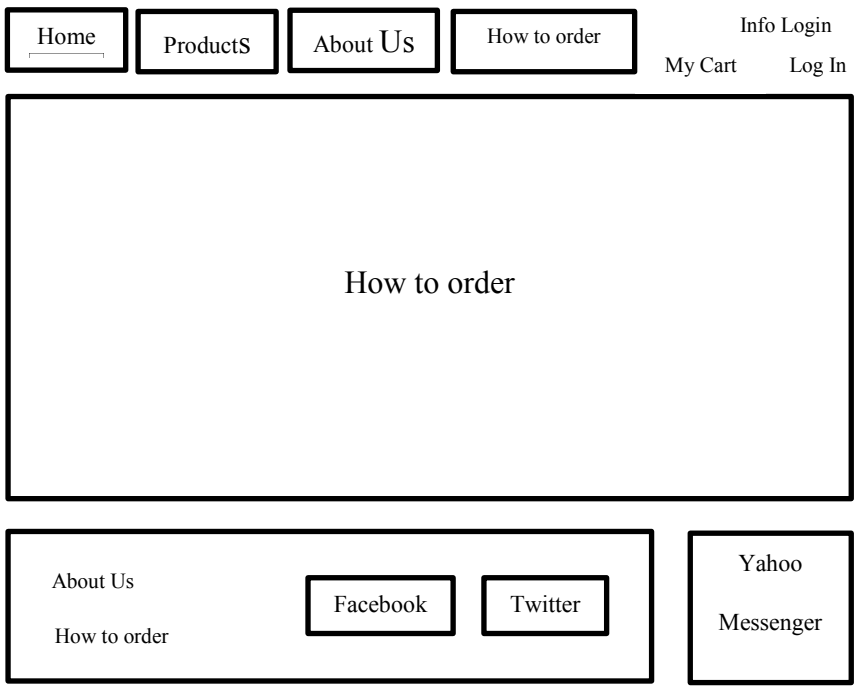
3. Antarmuka about us pengunjung(TP03)

TP03	
	Navigasi 1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TP01 2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TP02 3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TP03 4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TP04 5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TP06 6. Klik "Log In" untuk menuju ke TP05 7. Klik "About Us" untuk menuju ke TP03 8. Klik "How to order" untuk menuju ke TP04 9. Klik tombol "facebook" untuk menuju ke facebook 10. Klik tombol

	"Twitter" untuk menuju ke twitter 11. Klik tombol "Yahoo Messenger" untuk menuju ke yahoo messenger
Ukuran layar (default) 1366 x 768	

Gambar 3..8 Antarmuka about us pengunjung

4. Antarmuka how to order pengunjung(TP04)

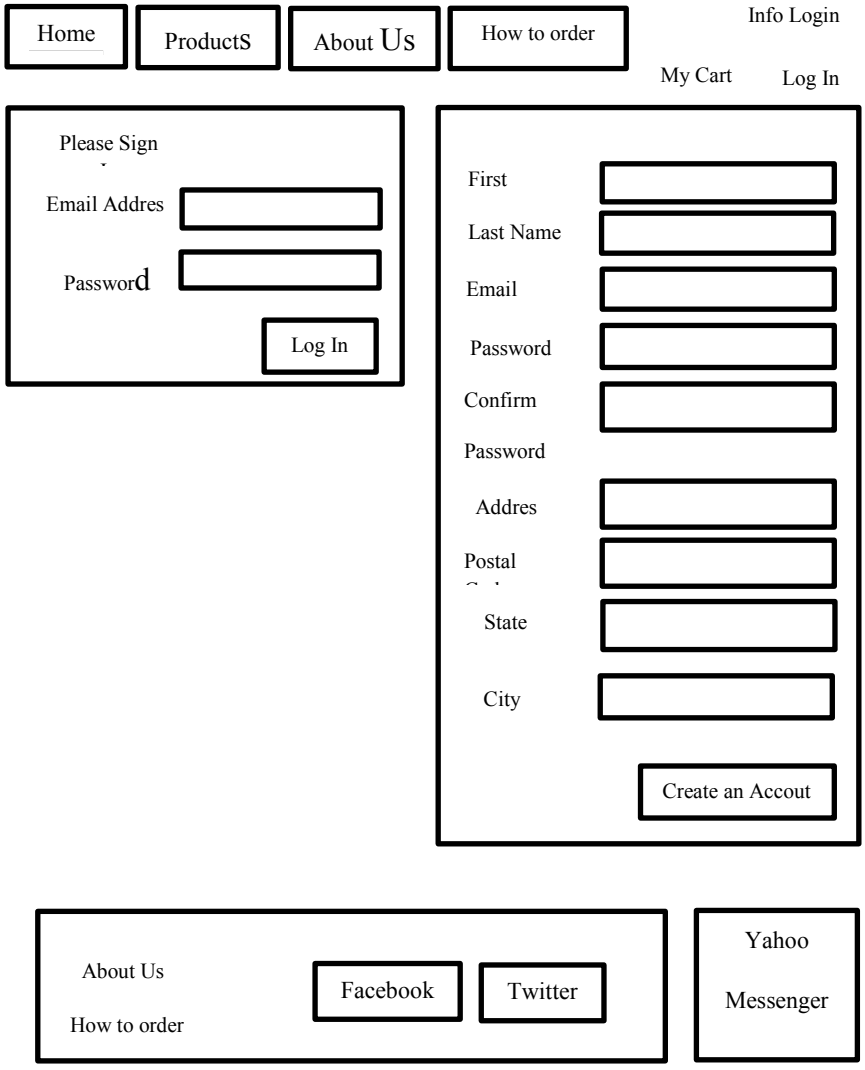
TP04	
	Navigasi 1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TP01 2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TP02 3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TP03 4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TP04 5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TP06 6. Klik "Log In" untuk menuju ke TP05 7. Klik "About Us" untuk menuju ke TP03 8. Klik "How to order" untuk menuju ke TP04 9. Klik tombol "facebook" untuk menuju ke facebook 10. Klik tombol "Twitter" untuk menuju ke twitter 11. Klik tombol "Yahoo Messenger" untuk menuju ke yahoo messenger

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.9 Antarmuka about us pengunjung

5. Antarmuka login/sign up pengunjung(TP05)

TP05



Navigasi

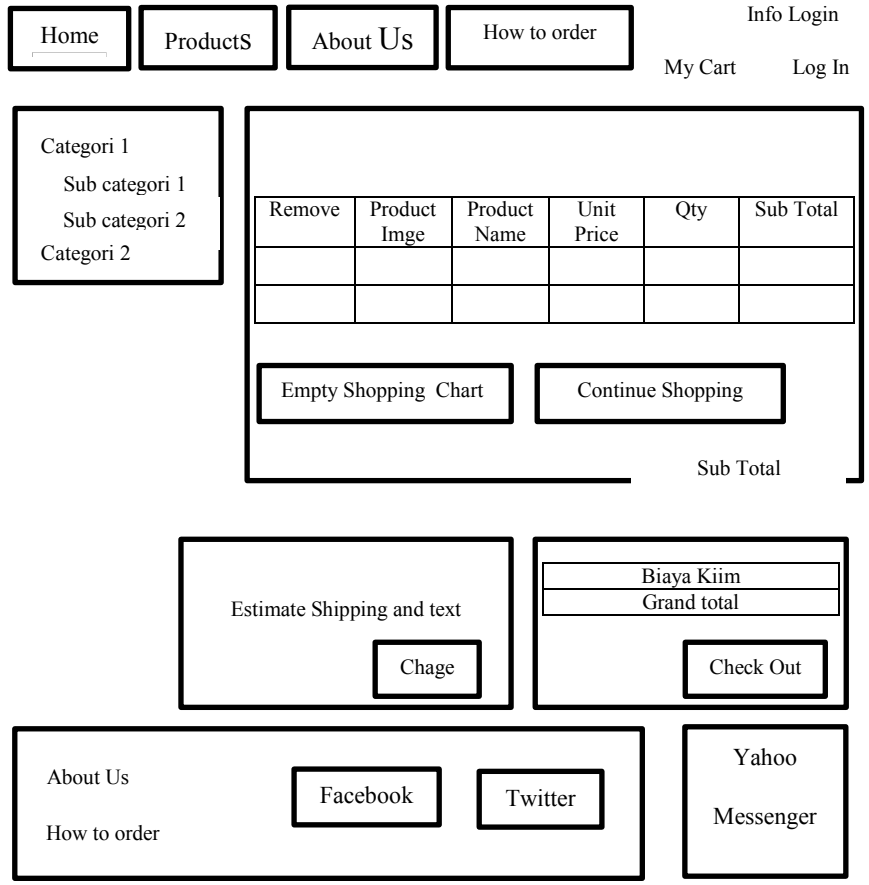
1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TP01
2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TP02
3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TP03
4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TP04
5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TP06
6. Klik "Log In" untuk menuju ke TP05
7. Klik "About Us" untuk menuju ke TP03
8. Klik "How to order" untuk menuju ke TP04
9. Klik tombol "facebook" untuk menuju ke facebook
10. Klik tombol "Twitter" untuk menuju ke twitter
11. Klik tombol "Yahoo Messenger" untuk menuju ke yahoo messenger
12. Klik "Log in" untuk melakukan login
13. Klik "Create an Account" untuk membuat akun baru

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.10 Antarmuka login/sign up pengunjung

6. Antarmuka my cart pengunjung(TP06)

TP06



Navigasi

1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TP01
2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TP02
3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TP03
4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TP04
5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TP07
6. Klik tombol "facebook" untuk menuju ke facebook
7. Klik tombol "Twitter" untuk menuju ke twitter
8. Klik tombol "Yahoo Messenger" untuk menuju ke yahoo messenger
9. Klik "Categori" untuk menuju ke TP10
10. Klik tombol "Empty shopping chart" untuk mengosongkan keranjang
11. Klik tombol "Continue Sopping" untuk melanjutkan belanja
12. Klik tombol "Chage" untuk merubah alamat
13. Klik tombol "Check Out" untuk melakukan pembelian

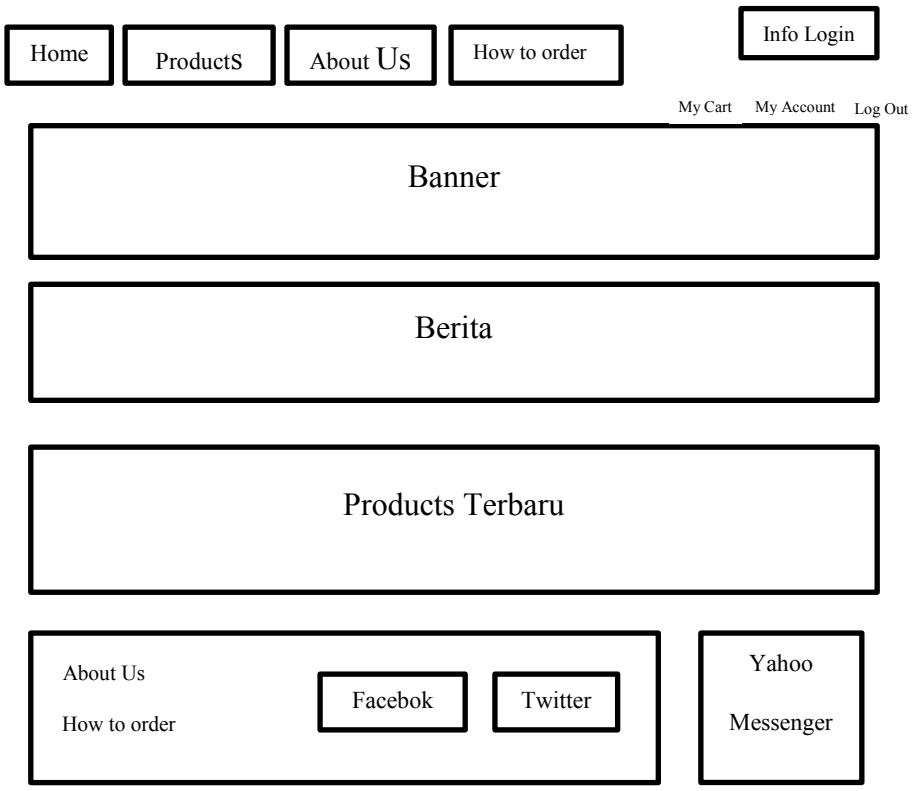
Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.11 Antarmuka my cart pengunjung

3.3.4.2 Perancangan Antarmuka Member

1. Antarmuka home member(TM01)

TM01



Navigasi

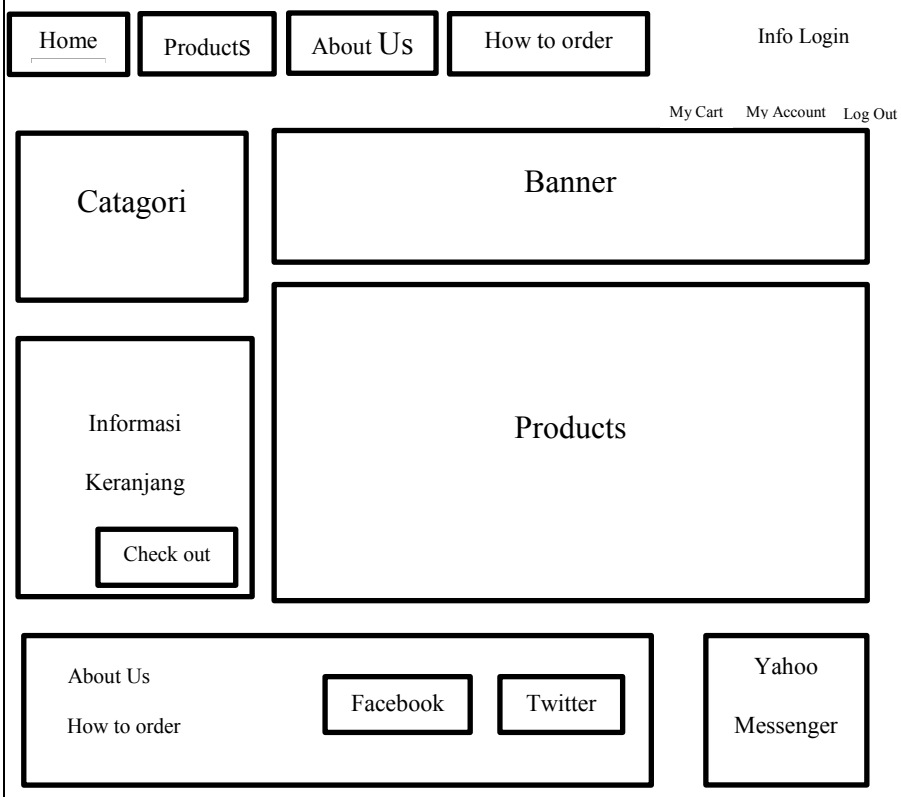
1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TM01
2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TM02
3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TM03
4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TM04
5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TM05
6. Klik "Log Out" untuk melakukan log out
7. Klik "About Us" untuk menuju ke TM03
8. Klik "How to order" untuk menuju ke TM04
9. Klik tombol "facebook" untuk menuju ke facebook
10. Klik tombol "Twitter" untuk menuju ke twitter
11. Klik tombol "Yahoo Messenger" untuk menuju ke yahoo messenger

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.12 Antarmuka home member

2. Antarmuka products member (TM02)

TM02



Navigasi

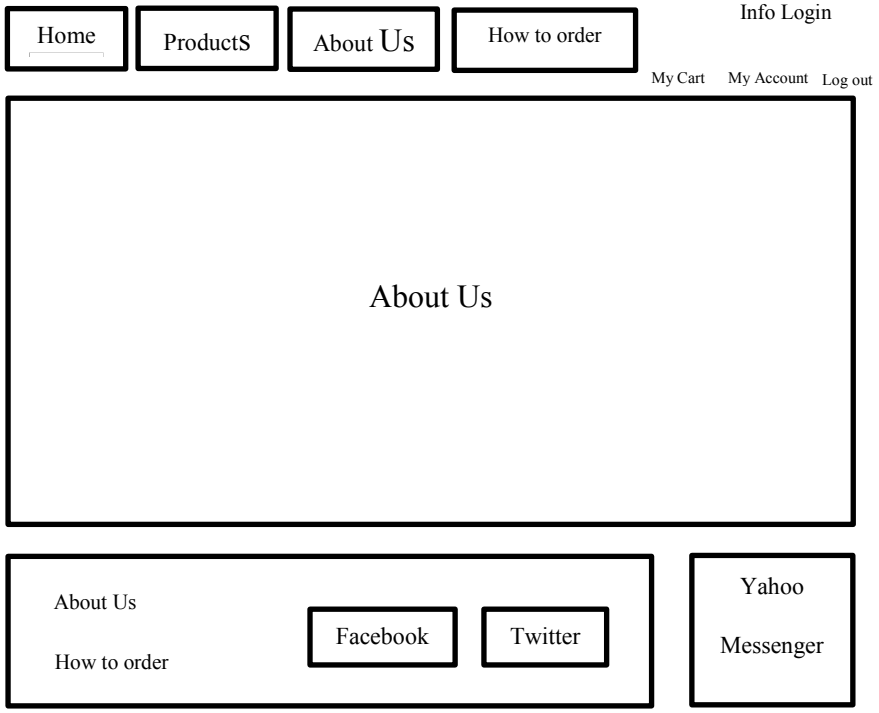
1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TM01
2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TM02
3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TM03
4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TM04
5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TM05
6. Klik "Log Out" untuk melakukan log out
7. Klik "About Us" untuk menuju ke TM03
8. Klik "How to order" untuk menuju ke TM04
9. Klik tombol "facebook" untuk menuju ke facebook
10. Klik tombol "Twitter" untuk menuju ke twitter
11. Klik tombol "Yahoo Messenger" untuk menuju ke yahoo messenger
12. Klik "Katagori" untuk memiliah kategori
13. Klik tombol "Check out " untuk melakukan pembelian

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.13 Antarmuka products member

3. Antarmuka about us member (TM03)

TM03



Navigasi

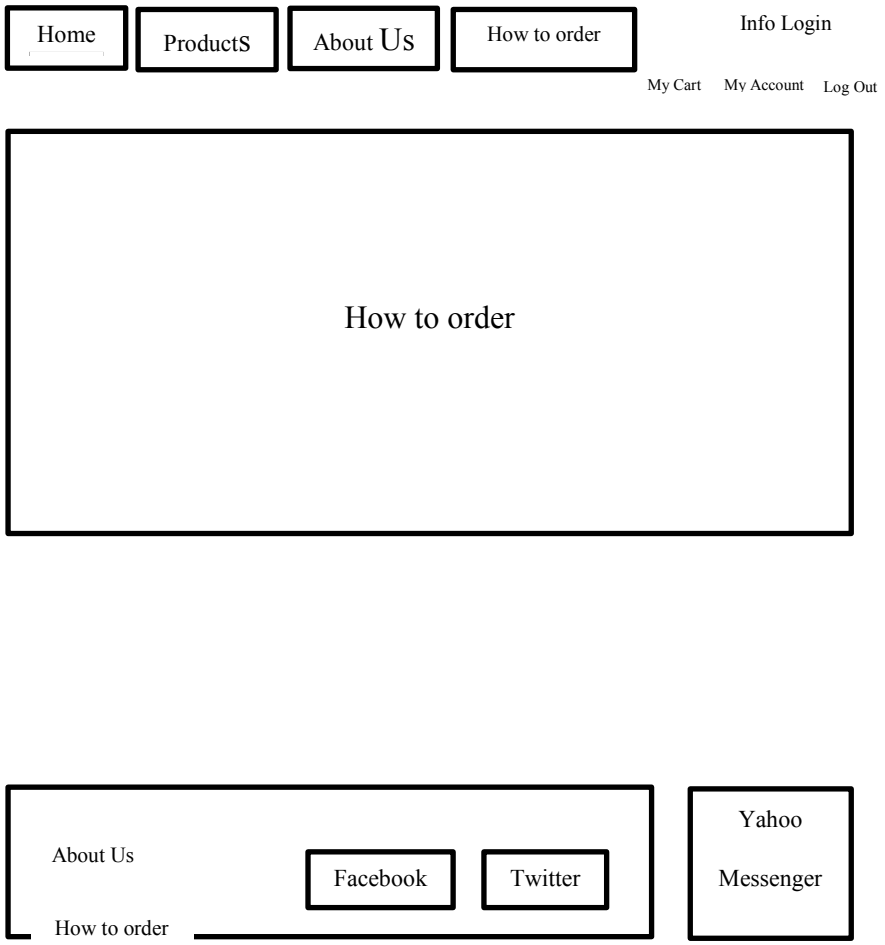
1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TM01
2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TM02
3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TM03
4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TM04
5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TM05
6. Klik "Log Out" untuk melakukan log out
7. Klik "About Us" untuk menuju ke TM03
8. Klik "How to order" untuk menuju ke TM04
9. Klik tombol "facebook" untuk menuju ke facebook
10. Klik tombol "Twitter" untuk menuju ke twitter
11. Klik tombol "Yahoo Messenger" untuk menuju ke yahoo messenger

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.15 Antarmuka about us member

4. Antarmuka how to order member (TM04)

TM04



Navigasi

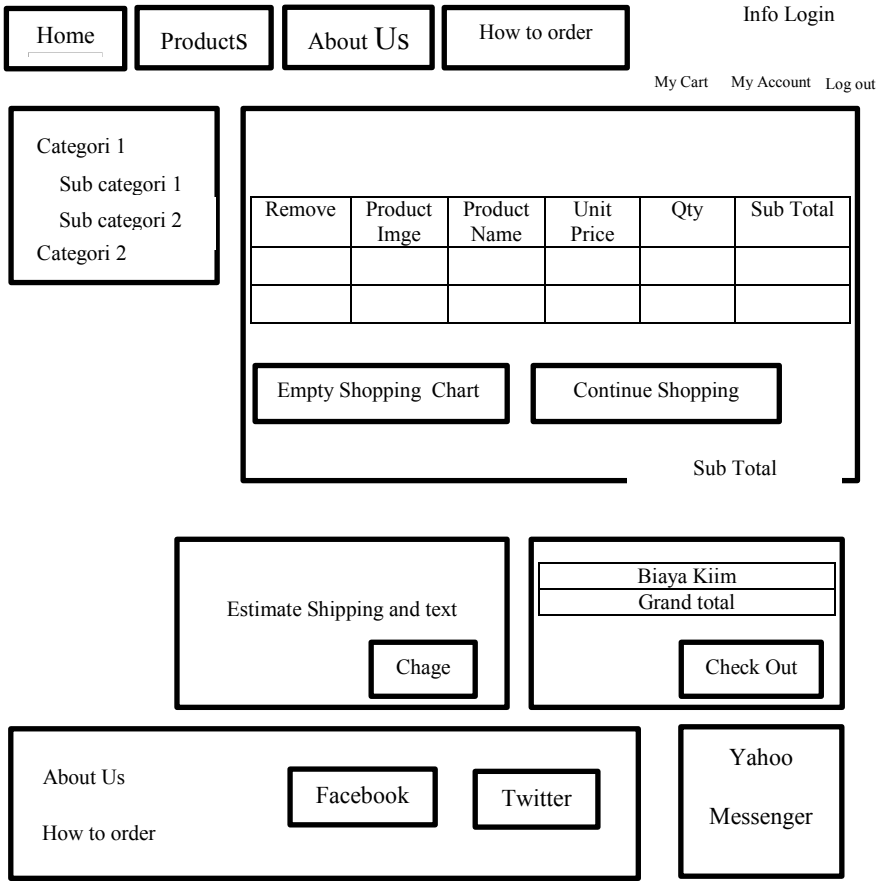
1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TM01
2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TM02
3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TM03
4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TM04
5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TM05
6. Klik "Log Out" untuk melakukan log out
7. Klik "About Us" untuk menuju ke TM03
8. Klik "How to order" untuk menuju ke TM04
9. Klik tombol "facebook" untuk menuju ke facebook
10. Klik tombol "Twitter" untuk menuju ke twitter
11. Klik tombol "Yahoo Messenger" untuk menuju ke yahoo messenger

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.16 Antarmuka about us member

5. Antarmuka my cart member (TM05)

TM05



Navigasi

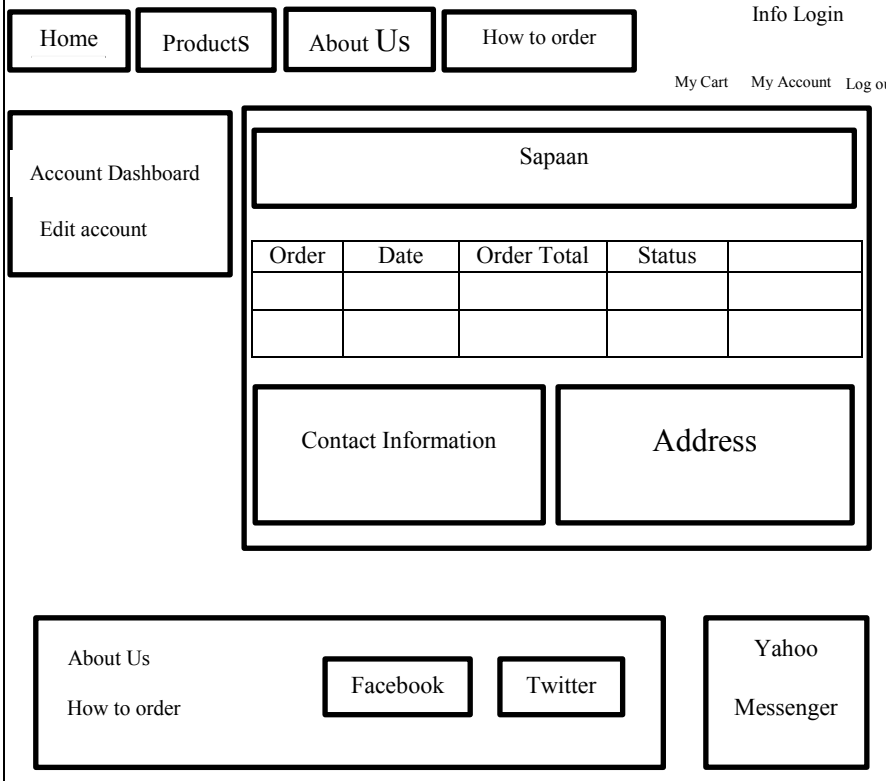
1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TM01
2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TM02
3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TM03
4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TM04
5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TM05
6. Klik "Log Out" untuk melakukan log out
7. Klik "About Us" untuk menuju ke TM03
8. Klik "How to order" untuk menuju ke TM04
9. Klik tombol "facebook" untuk menuju ke facebook
10. Klik tombol "Twitter" untuk menuju ke twitter
11. Klik tombol "Yahoo Messenger" untuk menuju ke yahoo messenger
12. Klik "Categori" untuk menuju ke TM10
13. Klik tombol "Empty shopping chart" untuk mengosongkan keranjang
14. Klik tombol "Continue Sopping" untuk melanjutkan belanja

	15. Klik tombol "Change" untuk merubah alamat 16. Klik tombol "Check Out" untuk melakukan pembelian
Ukuran layar (default) 1366 x 768	

Gambar 3.17 Antarmuka my cart member

6. Antarmuka my account member(TM06)

TM06



Navigasi

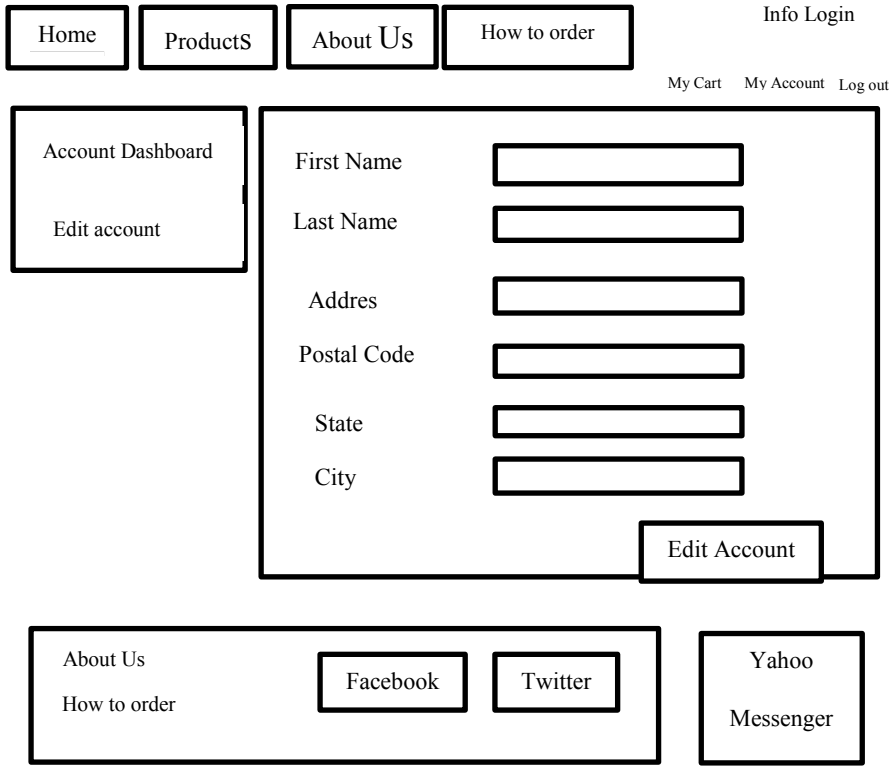
1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TM01
2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TM02
3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TM03
4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TM04
5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TM05
6. Klik "Log Out" untuk melakukan log out
7. Klik "About Us" untuk menuju ke TM03
8. Klik "How to order" untuk menuju ke TM04
9. Klik tombol "facebook" untuk menuju ke facebook
10. Klik tombol "Twitter" untuk menuju ke twitter
11. Klik tombol "Yahoo Messenger" untuk menuju ke yahoo messenger
12. Klik "Account Dashboard" untuk menuju ke TM06
13. Klik "Edit Account" untuk menuju ke TM07

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.18 Antarmuka my account member

7. Antarmuka Edit Account Member(TM07)

TM07



Navigasi

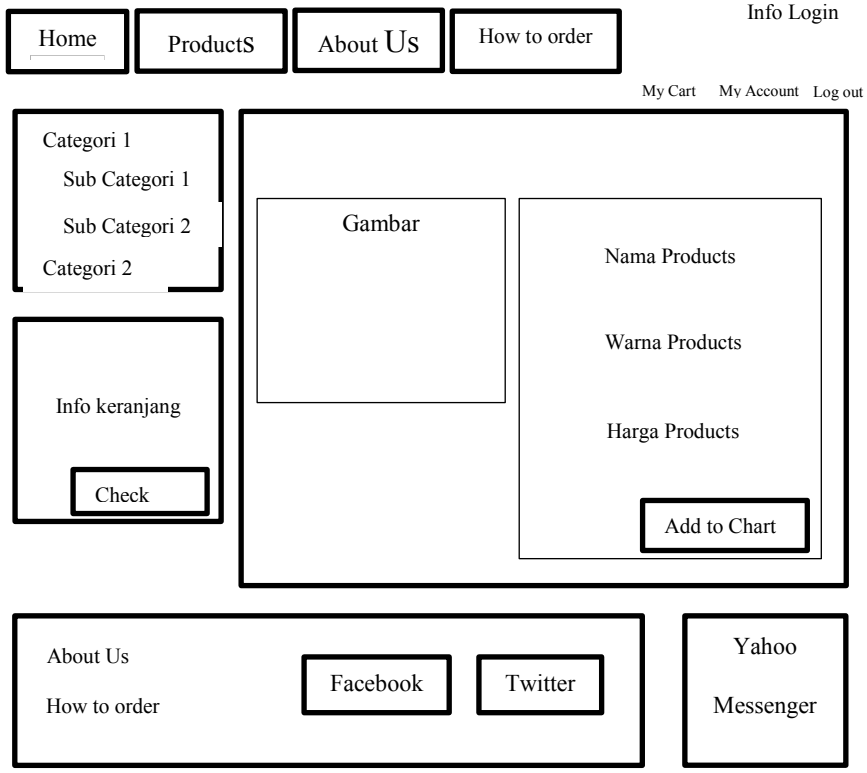
1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TM01
2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TM02
3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TM03
4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TM04
5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TM05
6. Klik "Log Out" untuk melakukan log out
7. Klik "About Us" untuk menuju ke TM03
8. Klik "How to order" untuk menuju ke TM04
9. Klik tombol "facebook" untuk menuju ke facebook
10. Klik tombol "Twitter" untuk menuju ke twitter
11. Klik tombol "Yahoo Messenger" untuk menuju ke yahoo messenger
12. Klik "Account Dashboard" untuk menuju ke TM06
13. Klik "Edit account" untuk menuju ke TM07

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.19 Antarmuka Edit Account Member

8. Antarmuka Product detail member(TP08)

TM08



Navigasi

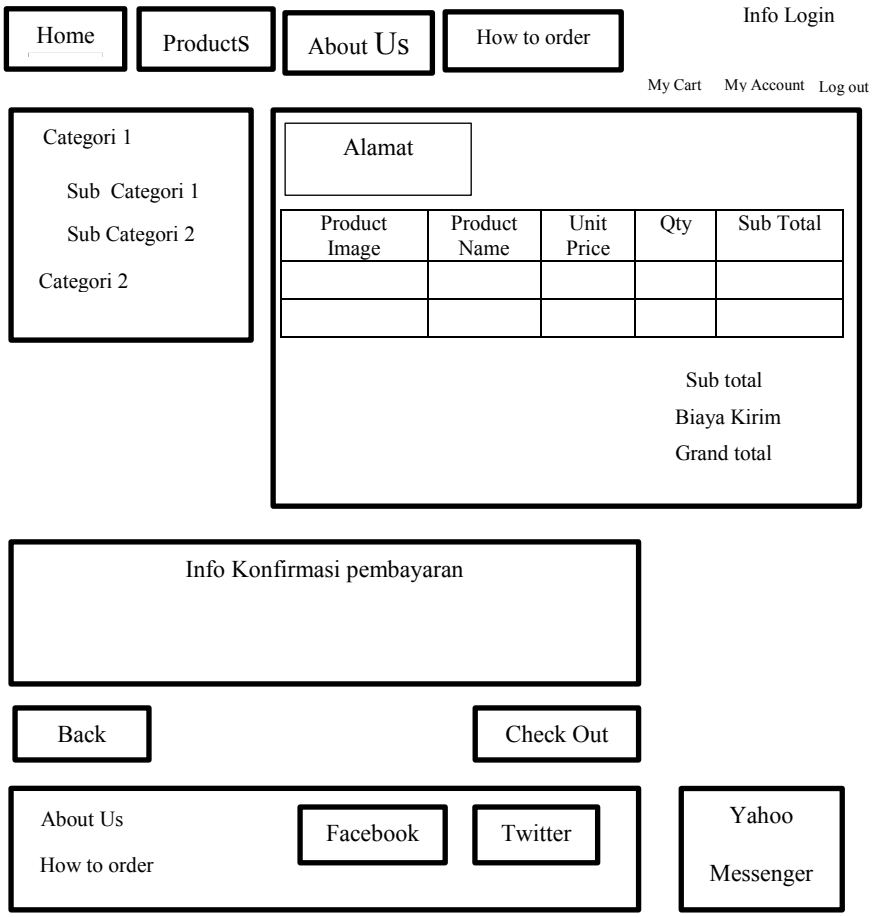
1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TM01
2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TM02
3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TM03
4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TM04
5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TM05
6. Klik "Log Out" untuk melakukan log out
7. Klik "About Us" untuk menuju ke TM03
8. Klik "How to order" untuk menuju ke TM04
9. Klik tombol "facebook" untuk menuju ke facebook
10. Klik "Categori" untuk menuju ke TM02
11. Klik tombol "Check Out" untuk menuju TM09
12. Klik tombol "Add to Chart" untuk menuju ke menambahkan ke dalam keranjang

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.20 Antarmuka Product detail member

9. Antarmuka Check Out member(TM09)

TM09



Navigasi

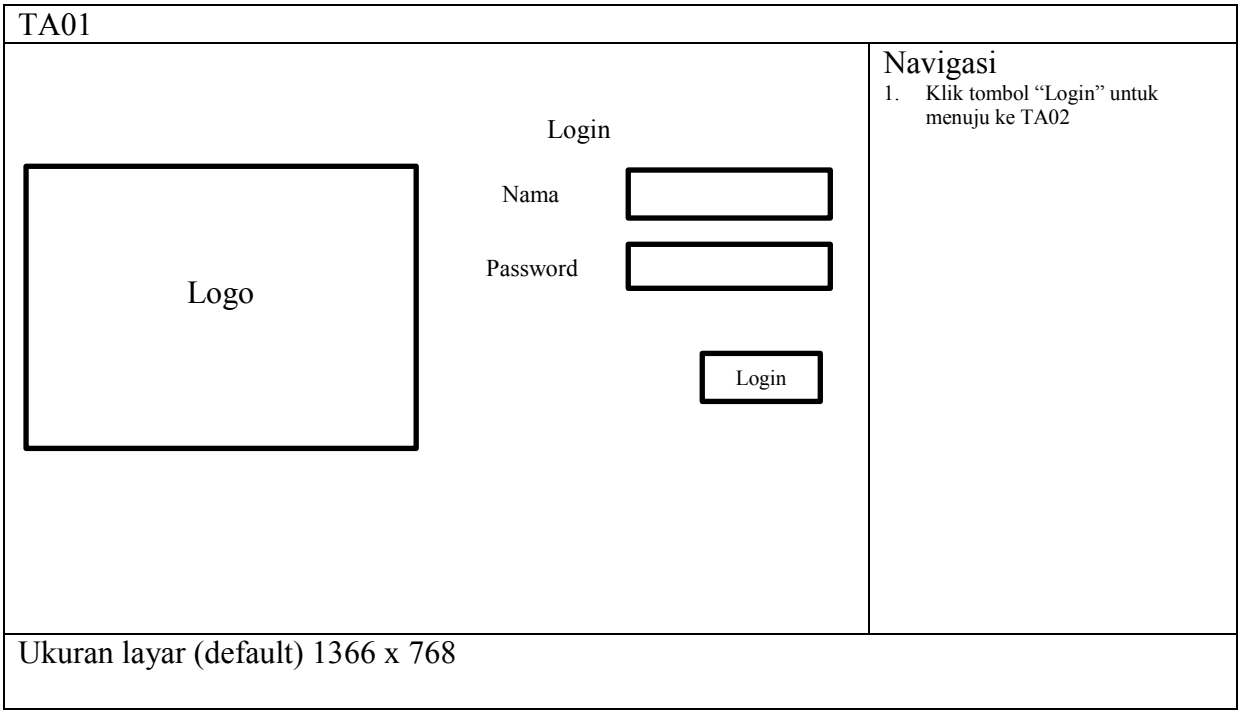
1. Klik tombol "Home" untuk menuju ke TM01
2. Klik tombol "Products" untuk menuju ke TM02
3. Klik tombol "About Us" untuk menuju ke TM03
4. Kllik tombol "How to order" untuk mrnuju ke TM04
5. Klik "My Cart" untuk menuju ke TM05
6. Klik "Log Out" untuk melakukan log out
7. Klik "About Us" untuk menuju ke TM03
8. Klik "How to order" untuk menuju ke TM04
9. Klik tombol "facebook" untuk menuju ke facebook
10. Klik tombol "Yahoo Messenger" untuk menuju ke yahoo messenger
11. Klik "Categori" untuk menuju ke TM02
12. Klik tombol "Back" untuk kembali
13. Klik tombol "Check Out" untuk menuju ke TM10

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.21 antarmuka check out member

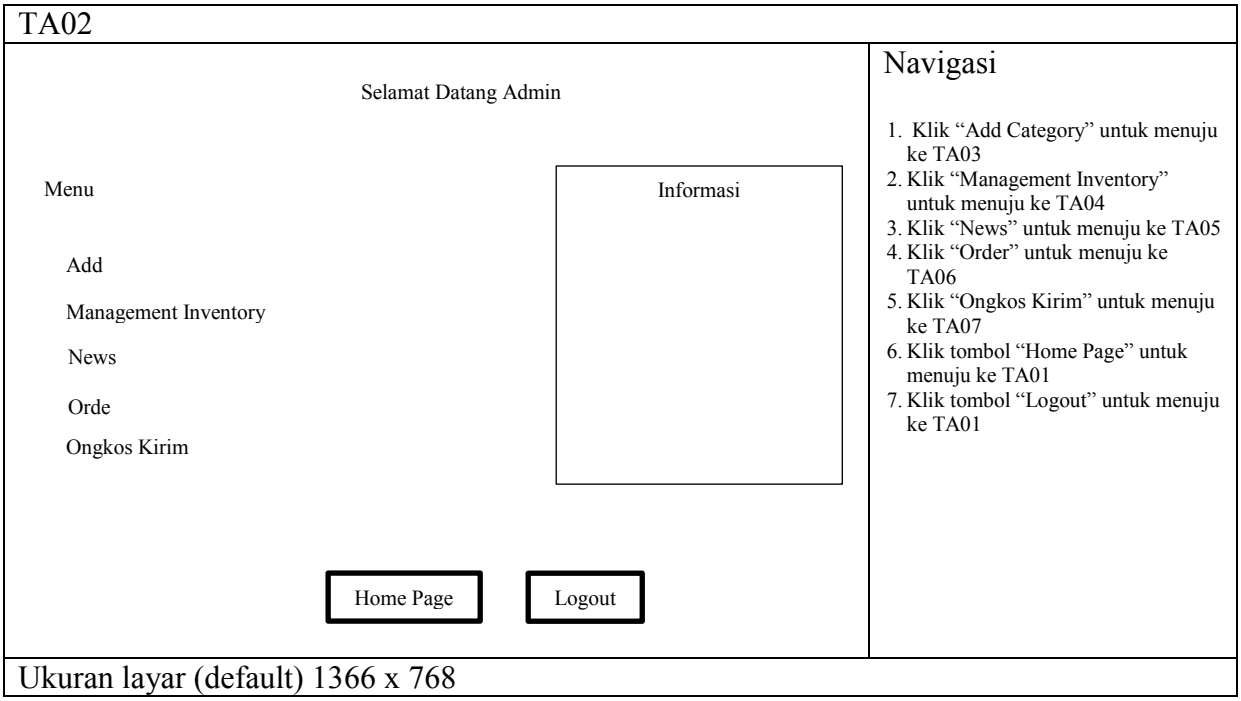
3.3.4.3 Perancangan Antarmuka Admin

1. Antarmuka login Admin(TA01)



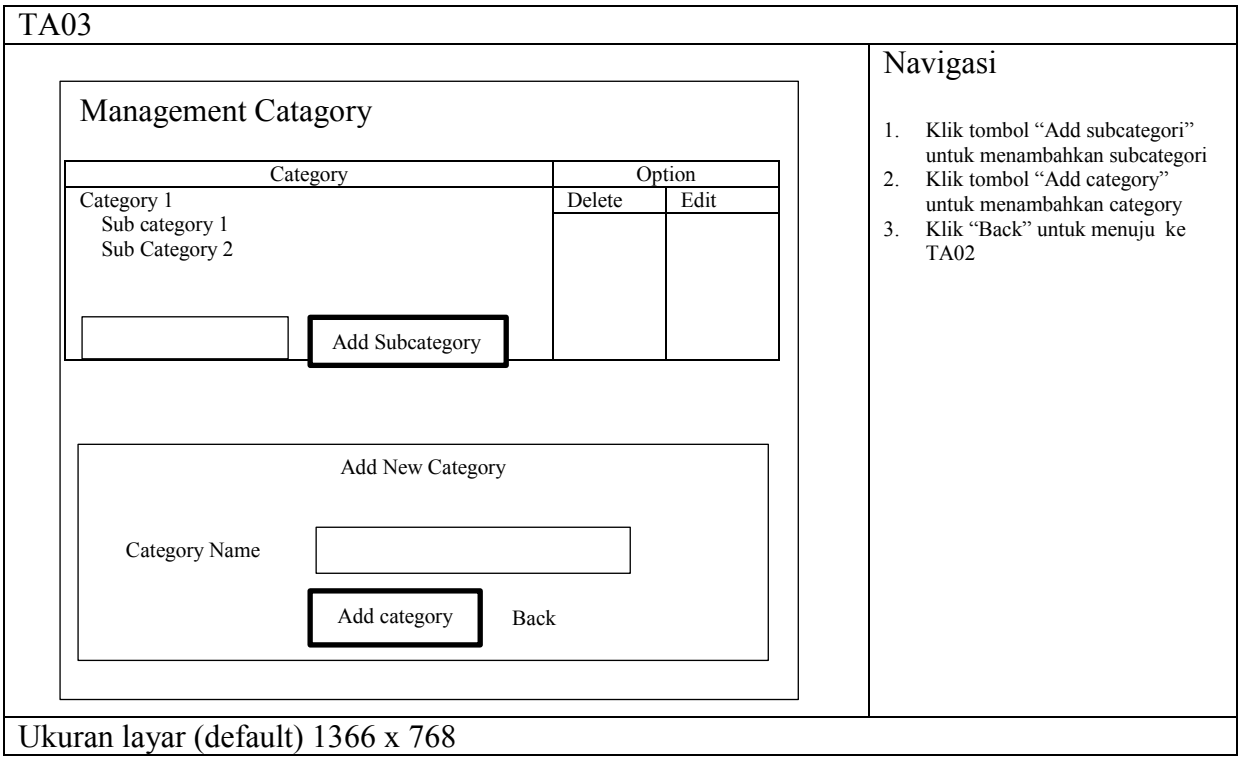
Gambar 3.22 login admin

2. Antarmuka home admin(TA02)



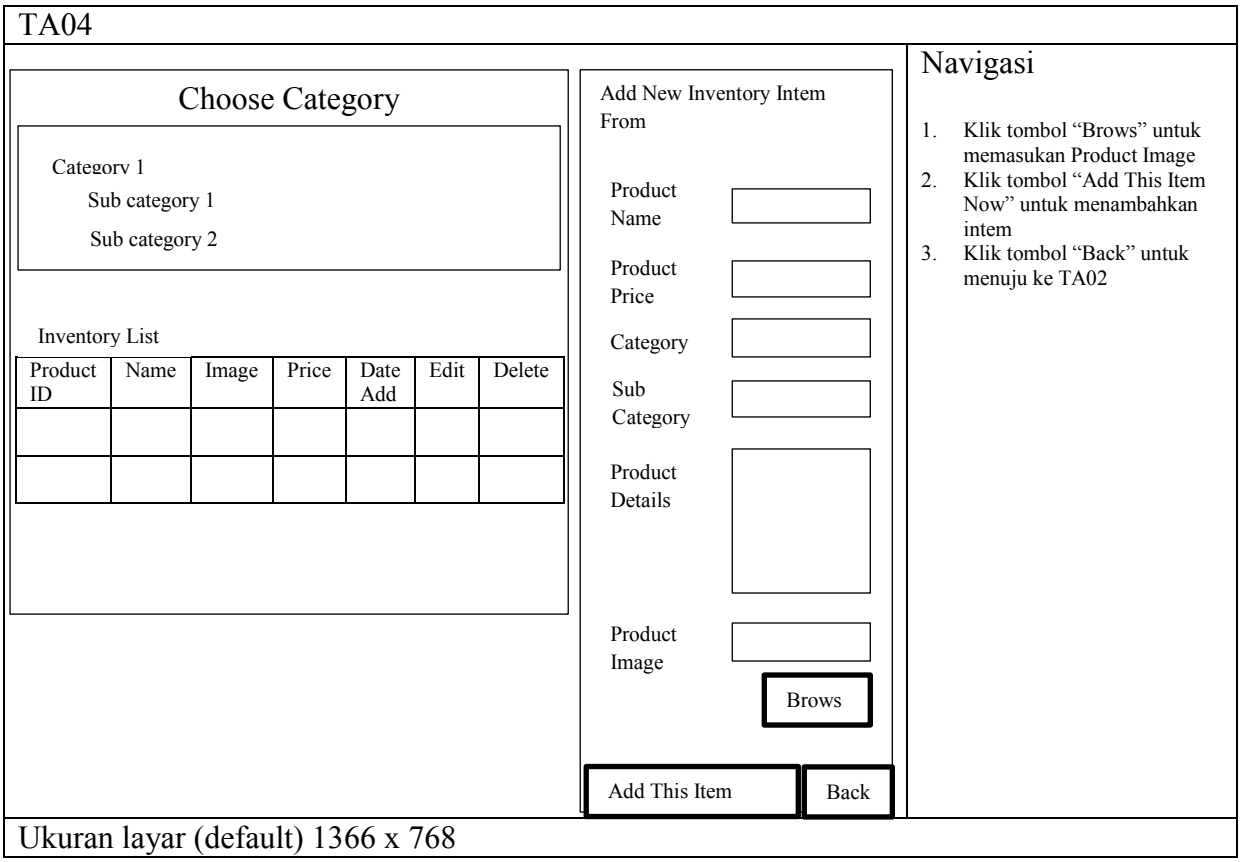
Gambar 3.23 home admin

3. Antarmuka pengolahan kategori(TA03)



Gambar 3.24 antarmuka pengolahan kategori

4. Antarmuka pengolahan barang(TA04)



Gambar 3.25 pengolahan barang

5. Antarmuka pengolahan berita(TA05)

TA05

No	Berita_id	Judul	Gambar	Tanggal	Lihat	Edit	Delete

Untuk Menambah Berita

Judul

Isi

Gambar

Browse

Add Back

Navigasi

1. Klik tombol “Browse” untuk memasukan gambar.
2. Klik tombol “Add” untuk menambahkan
3. Klik tombol “Back” untuk menuju ke TA2

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.26 Antarmuka pengolahan berita

6. Antarmuka pengolahan kota(TA06)

TP06

NO	Id_Kota	Nama Kota	Biaya	Edit	Delete

Untuk Menambah Kota

Kota

Biaya Kirim

Add Bac

Navigasi

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.27 antarmuka pengolahan kota

7. Antarmuka pengolahan member(TA07)

TA07

logo

Daftar member

NO	Id member	email	first	last	password	alamat	edit	Delete

back

Navgasi

1. Klik “edit” untuk mengedit member
2. Klik delete“ untuk menghapus member
3. Klik tombol “Back” untuk menuju ke TA02

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.28 antarmuka pengolahan member

8. Antarmuka pengolahan order(TA08)

TA08

Home | Product | Order | Categories | Member | City | News

Logout

List Order

No order	ID member	Nama	Date	Order total	Status	View	Edit
6	3	jafrin jjs	Jan 20, 2012	Rp408000			
5	3	jafrin jjs	Jan 20, 2012	Rp592500			
4	3	jafrin jjs	Jan 20, 2012	Rp175000			
3	23	jafrin jjs	Jan 20, 2012	Rp319000			
2	1	Febrian Doni	Dec 30, 2011	Rp302000			
1	1	Febrian Doni	Jul 21, 2011	Rp100000			

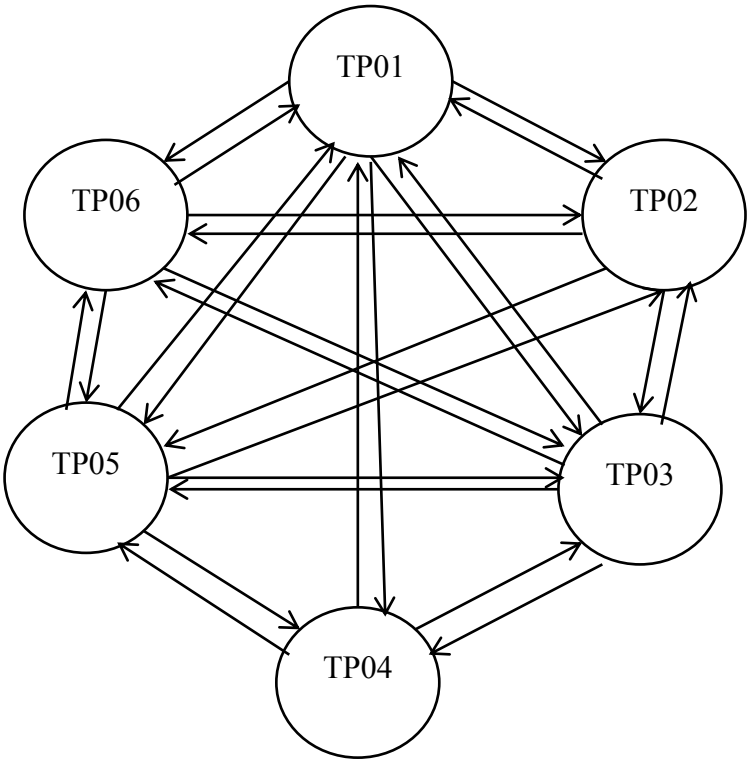
Navigasi

Ukuran layar (default) 1366 x 768

Gambar 3.29 antarmuka pengolahan order

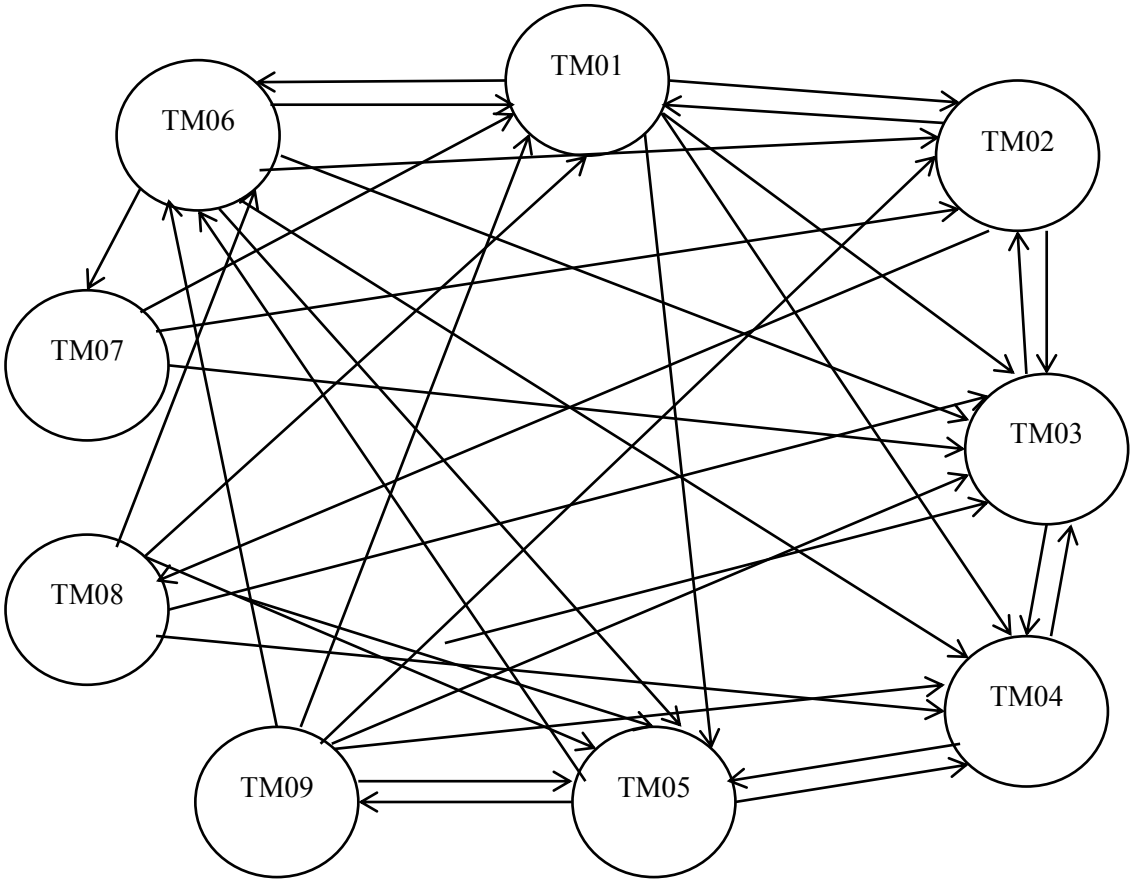
3.3.5 Jaringan Semantik

3.3.5.1 Jaringan Semantik Pengunjung



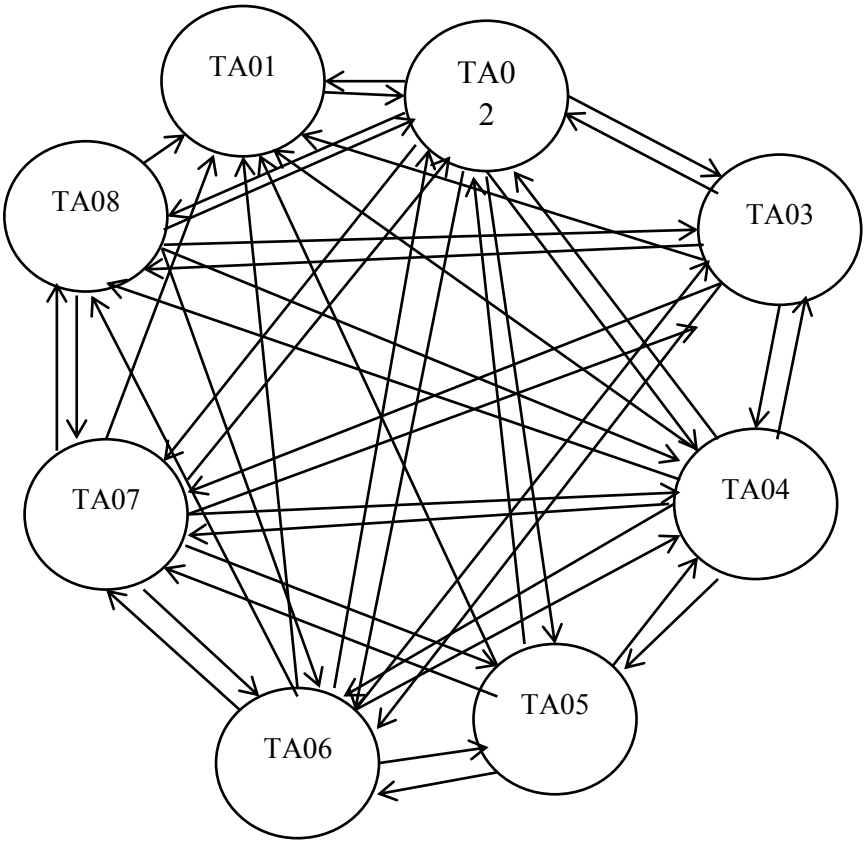
Gambar 3.29 jaringan semantik pengunjung

3.3.5.2 Jaringan Semantik Member



Gambar 3.30 Jaringan semantik member

3.3.5.3 Jaringan Semantik Admin



Gambar 3.31 jaringan semantik admin

3.4 Implementasi Sistem

3.4.1 Implementasi Database

Pembuatan basis data dilakukan dengan mengunakan aplikasi pemrograman MySQL. Implementasi basis data dalam bahasa SQL adalah sebagai berikut :

1. **Pembuatan Database**

```
CREATE DATABASE ‘velocity  toko’;
```

2. **Tabel Admin**

```
CREATE TABLE `admin`
(
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `username` varchar(24) NOT NULL,
  `password` varchar(24) NOT NULL,
  `last_log_date` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`),
  UNIQUE KEY `username` (`username`)
)
ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1
```

3. **Tabel Berita**

```
CREATE TABLE `berita`
(
  `berita_id` int(3) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `berita_judul` varchar(255) NOT NULL,
  `berita_isi` longtext NOT NULL,
  `berita_gambar` varchar(100) NOT NULL,
  `berita_tanggal` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`berita_id`)
)
 ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
```

4. **Tabel Category**

```
CREATE TABLE `category`
(
  `idcat` int(3) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama` varchar(15) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idcat`),
  UNIQUE KEY `nama` (`nama`)
)

ENGINE=InnoDB              DEFAULT       CHARSET=latin1
```

5. **Tabel Kota**

```
CREATE TABLE `kota`
(
  `idkota` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `idprov` int(11) NOT NULL,
  `namaKota` varchar(55) NOT NULL,
  `biaya` varchar(25) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idkota`)
)
```

6. **Tabel Order**

```
CREATE TABLE `order`
(
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `idpel` int(11) NOT NULL,
  `pidqty` varchar(100) NOT NULL,
  `shipto` varchar(255) NOT NULL,
  `date` date NOT NULL,
  `alamat` varchar(255) NOT NULL,
  `kodepos` varchar(10) NOT NULL,
  `kota` varchar(45) NOT NULL,
  `provinsi` varchar(45) NOT NULL,
  `status` tinyint(1) NOT NULL DEFAULT '0',
  `ordertotal` varchar(16) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
)
ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=3
```

7. **Tabel Orderproduct**

```
CREATE TABLE `orderproduct`
(
  `idorder` int(11) NOT NULL,
  `idproduct` int(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idorder`,`idproduct`),
  KEY `idproduct` (`idproduct`)
)
ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

8. **Tabel Product**

```
CREATE TABLE `products`
(
  `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `product_name` varchar(255) NOT NULL,
  `price` varchar(16) NOT NULL,
  `details` text NOT NULL,
  `idsub` int(3) NOT NULL,
  `date_added` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id`)
)
ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1
```

9. **Tabel Subcategory**

```
CREATE TABLE `subcategory`
  (
   `idsub` int(3) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
   `idcat` int(11) NOT NULL,
   `nama` varchar(15) NOT NULL,
   PRIMARY KEY (`idsub`)
)

ENGINE=InnoDB              DEFAULT       CHARSET=latin1
```

10. **Tabel User**

```
CREATE TABLE `user`
(
 `id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
 `email` varchar(255) NOT NULL,
 `first` varchar(255) NOT NULL,
 `last` varchar(255) NOT NULL,
 `alamat` varchar(255) NOT NULL,
 `password` varchar(255) NOT NULL,
 `pcode` varchar(10) NOT NULL,
 `state` varchar(255) NOT NULL,
 `city` varchar(255) NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`id`),
 UNIQUE KEY `email` (`email`)
)
 ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=22 ;
```

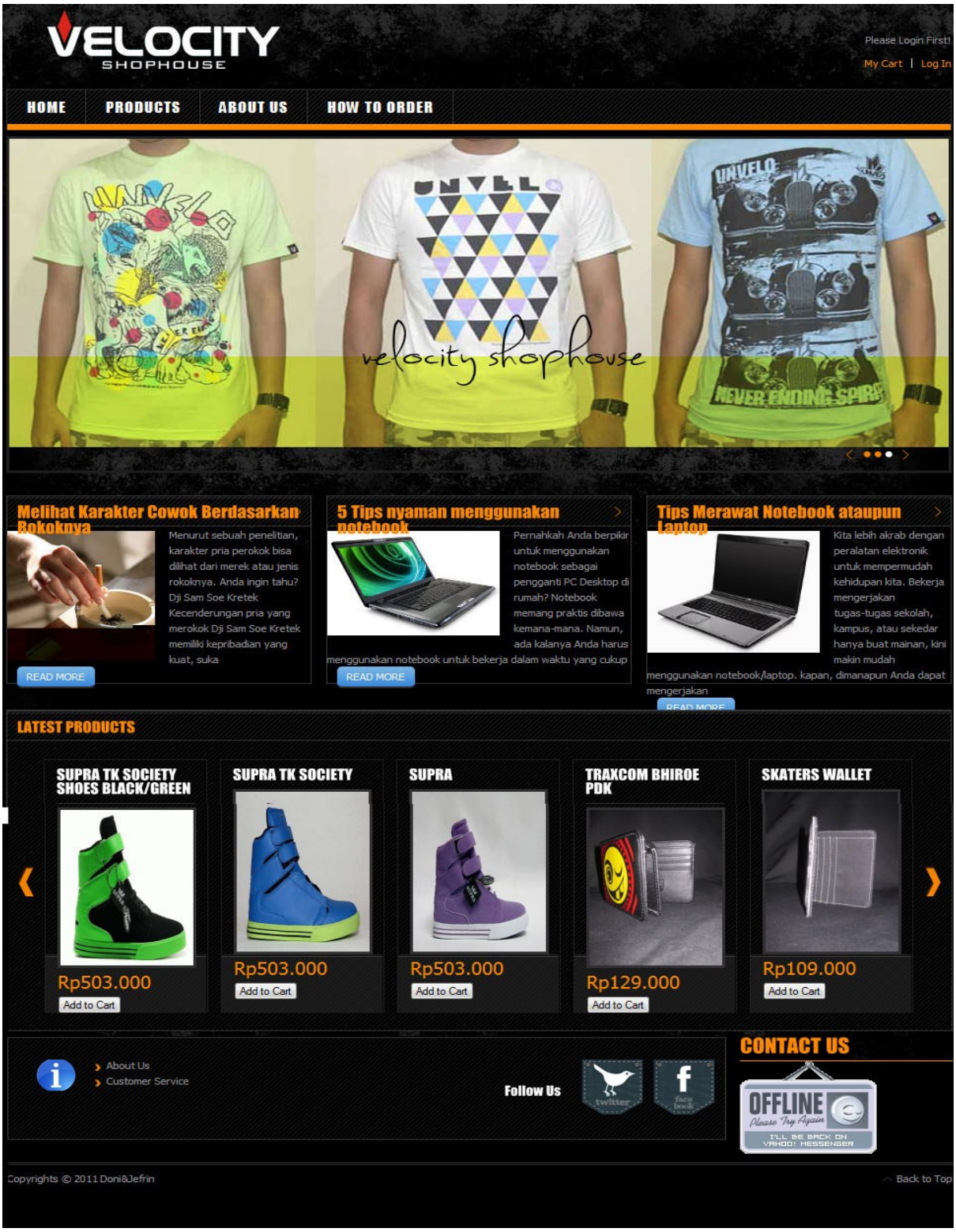
11. **Tabel Kota**

```
CREATE TABLE `provinsi`
(
   `idprov` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
   `nama` varchar(55) NOT NULL,
   PRIMARY KEY (`idprov`)
)
ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=5
;
```

3.4.2 Implementasi Antarmuka

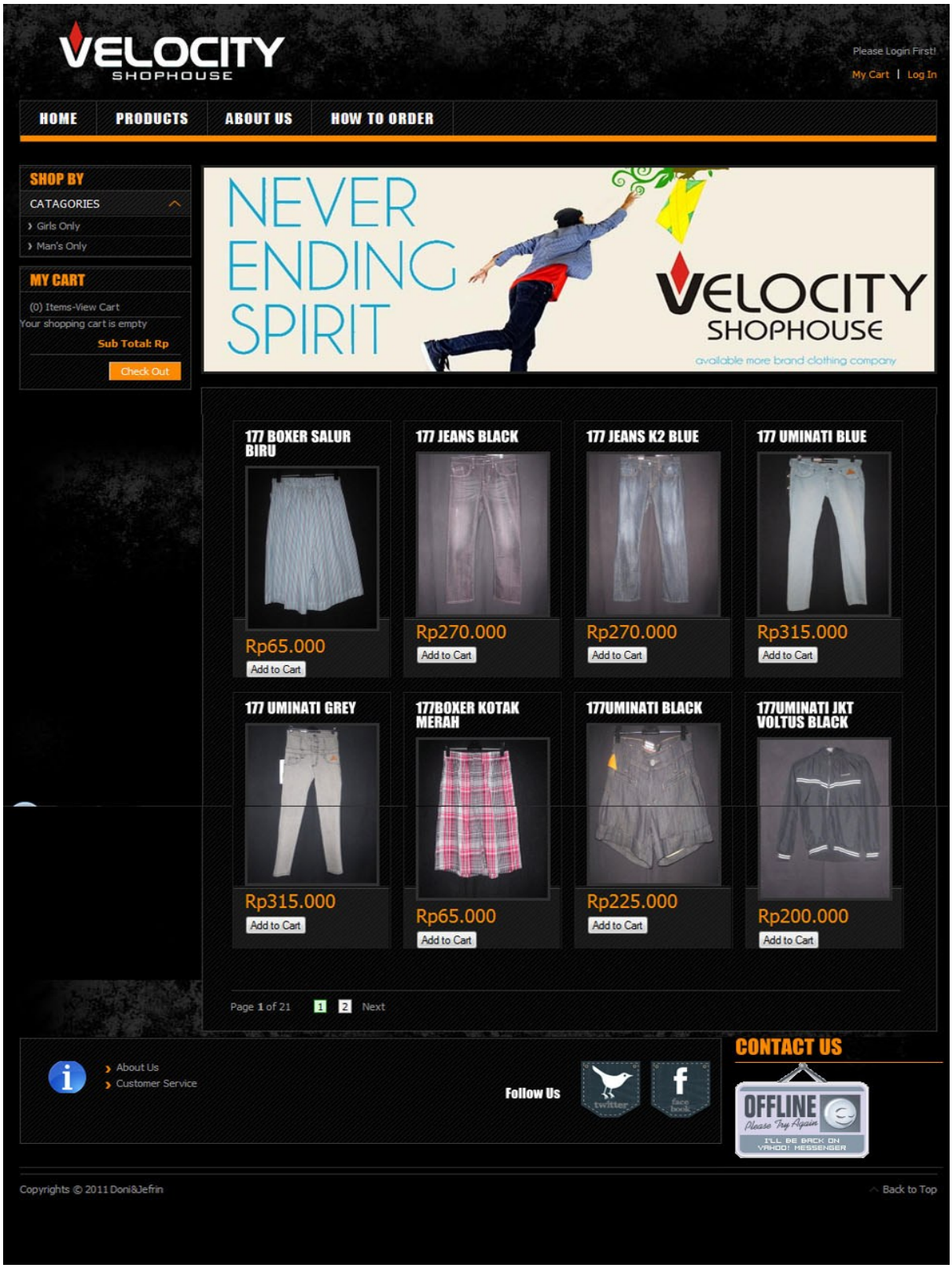
3.4.2.1 Implementasi Antarmuka Pengguna

1. **Antarmuka Home Pengguna**



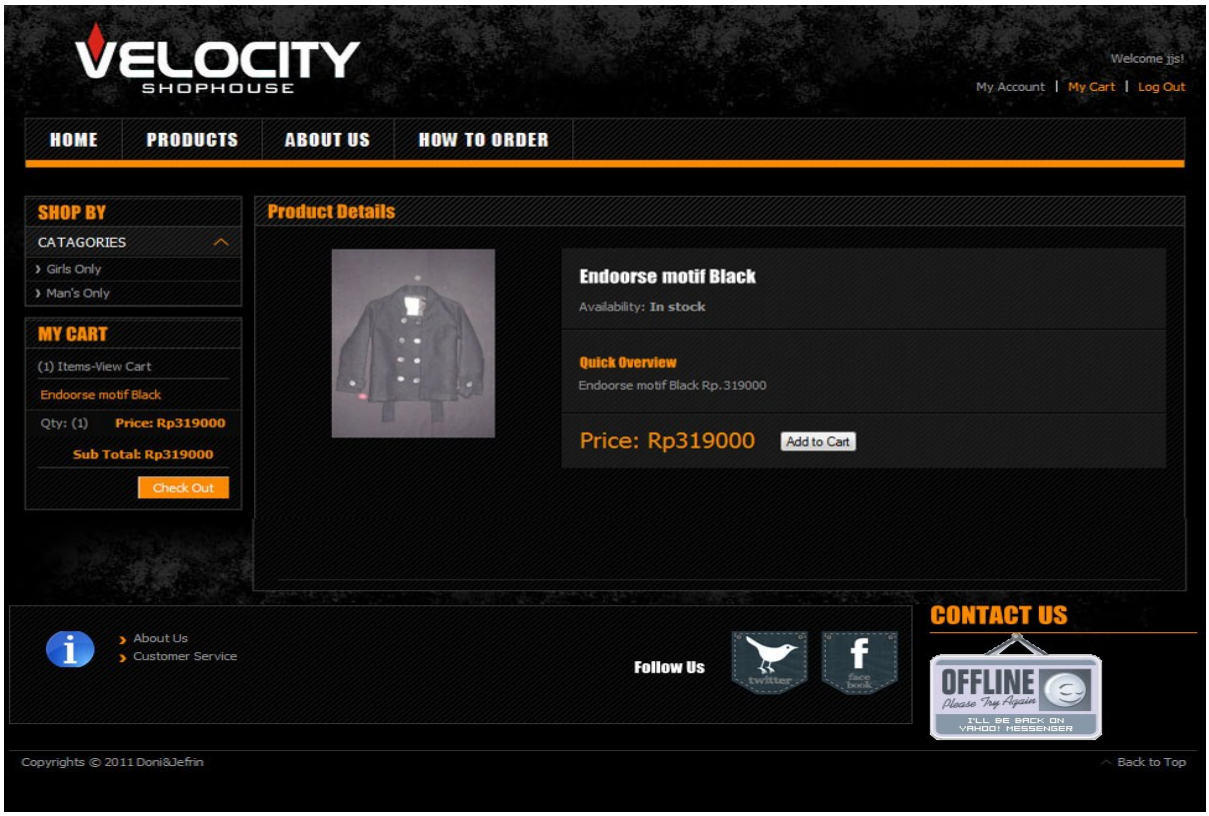
Gambar 3.32 antarmuka home pengguna

2. Antarmuka Produk



Gambar 3.33 antarmuka produk

3. Antarmuka Produk Detail



Gambar 3.34 antarmuka produk detail

4. Antarmuka Berita



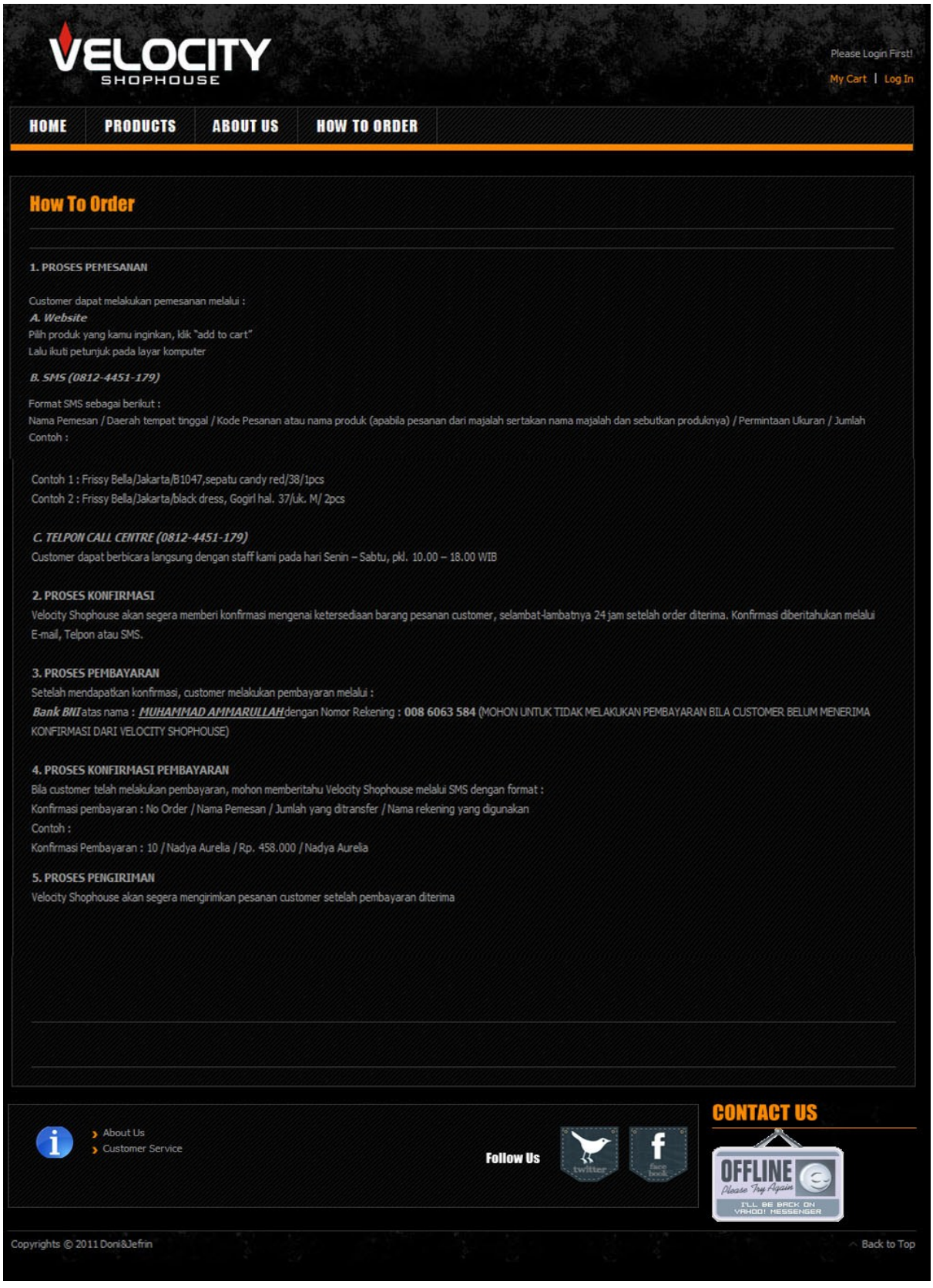
Gambar 3.35 antarmuka berita

5. Antarmuka About Us



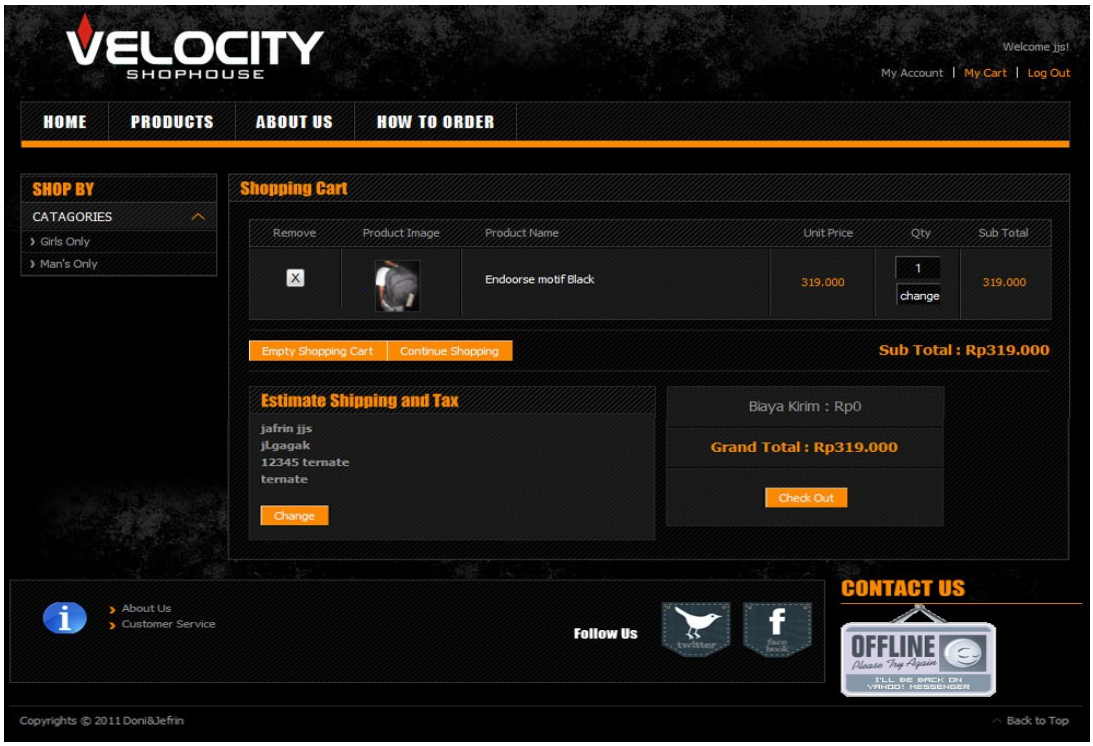
Gambar 3.36 antarmuka about us

6. Antarmuka How to Order



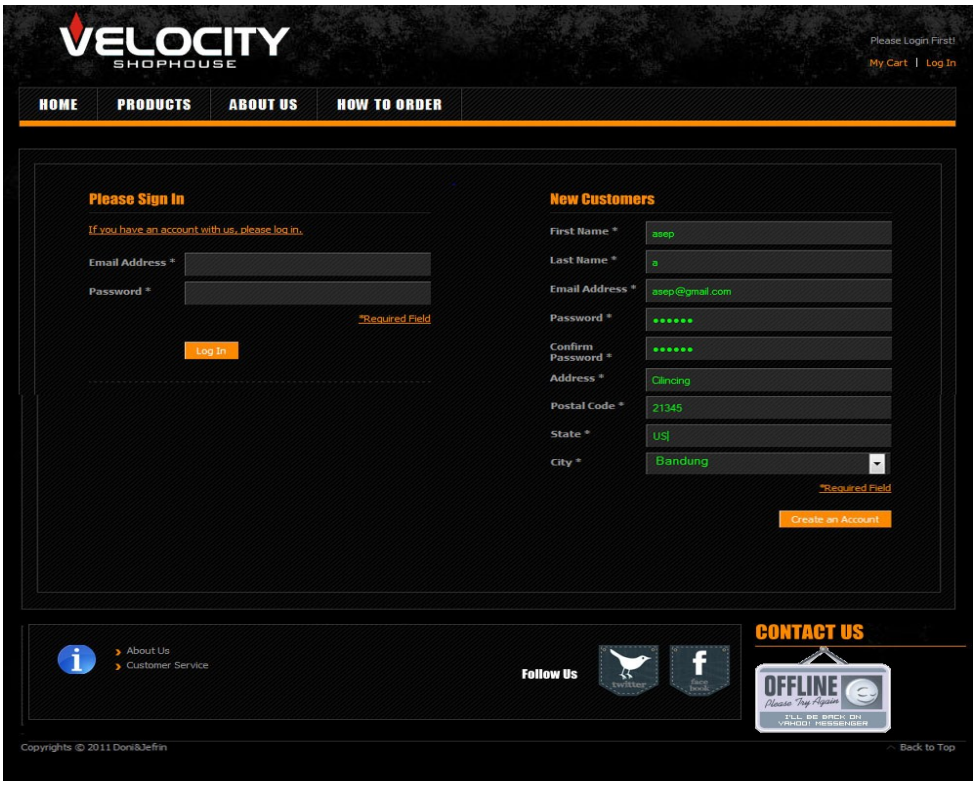
Gambar 3.37 antarmuka how to order

7. Antarmuka My Cart



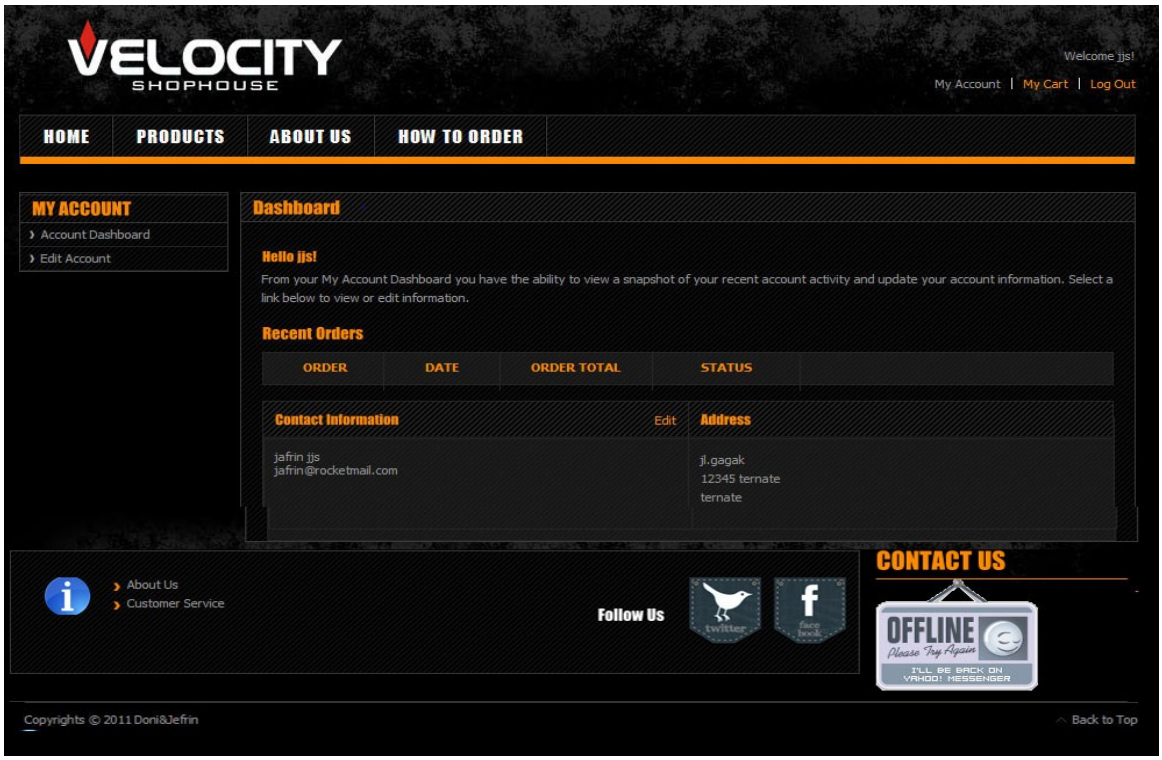
Gambar 3.38 antarmuka my cart

8. Antarmuka Login/Daftar



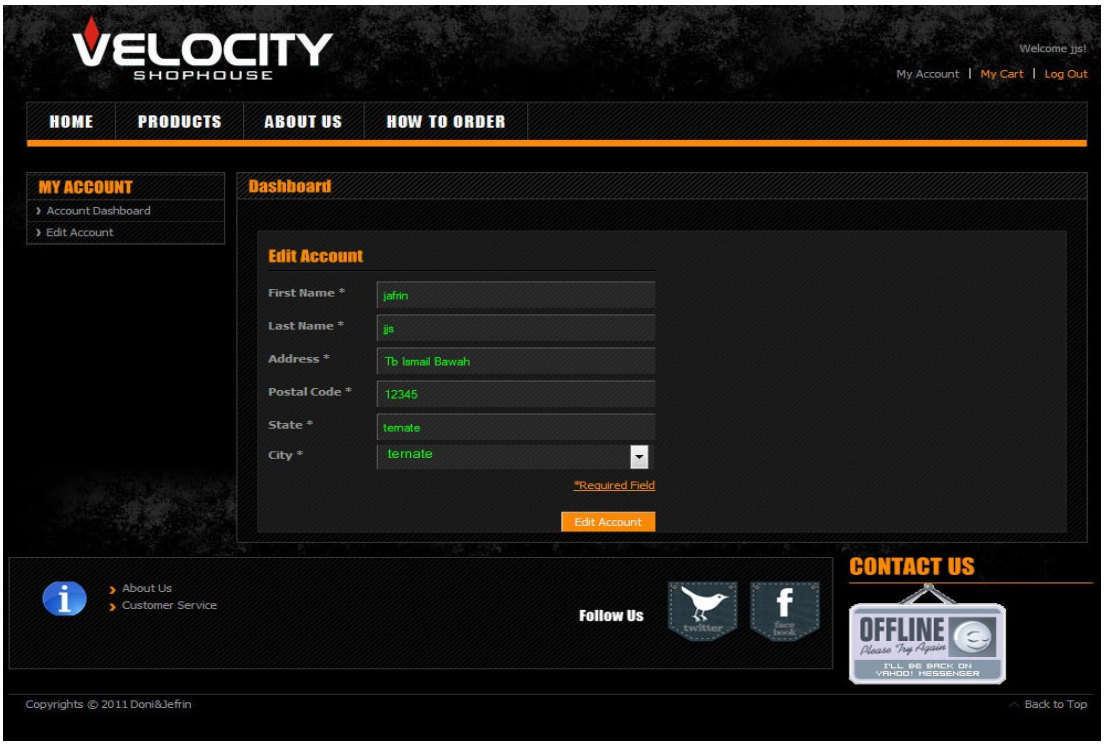
Gambar 3.39 antarmuka login/daftar

9. Antarmuka Account



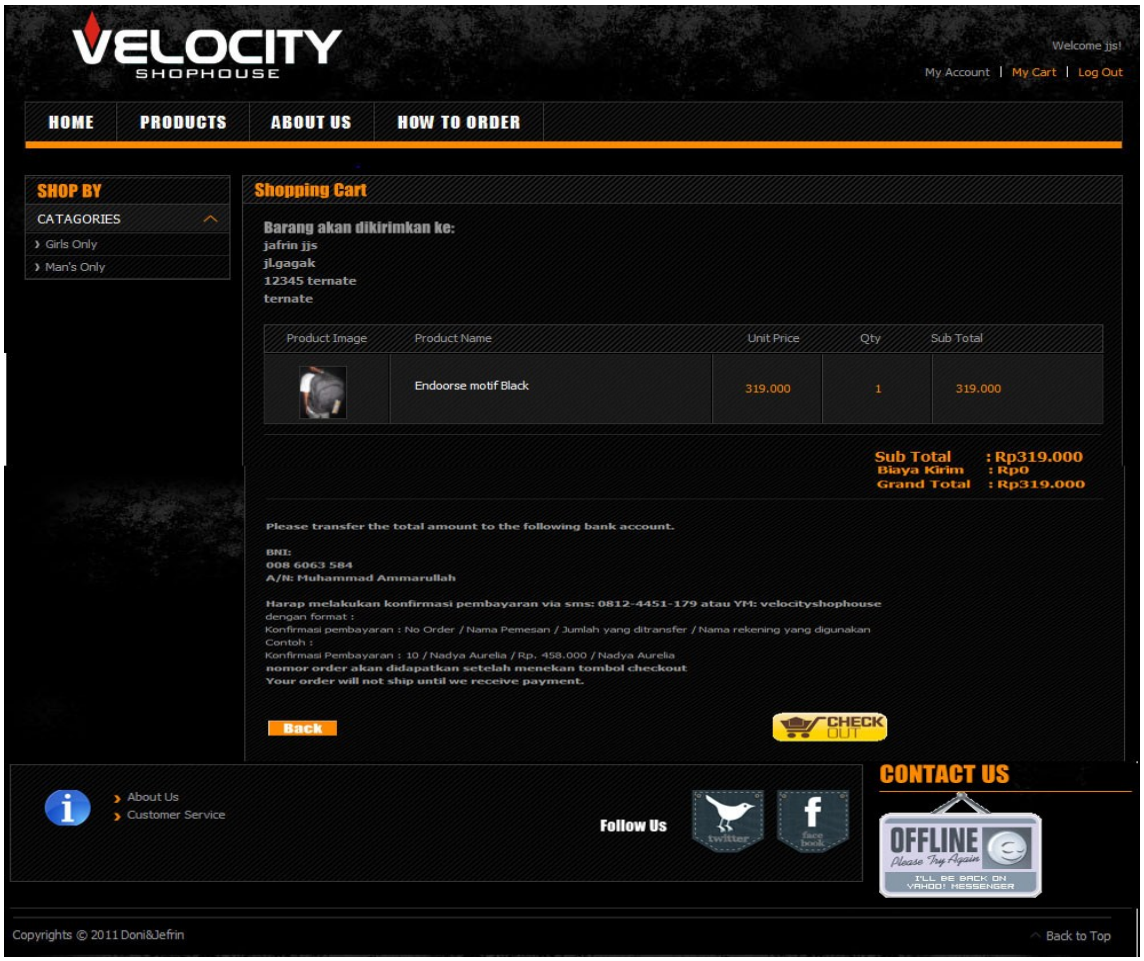
Gambar 3.40 antarmuka account

10. Antarmuka Edit Account



Gambar 3.41 antarmuka edit account

11. Antarmuka Checkout



Gambar 3.42 antarmuka checkout

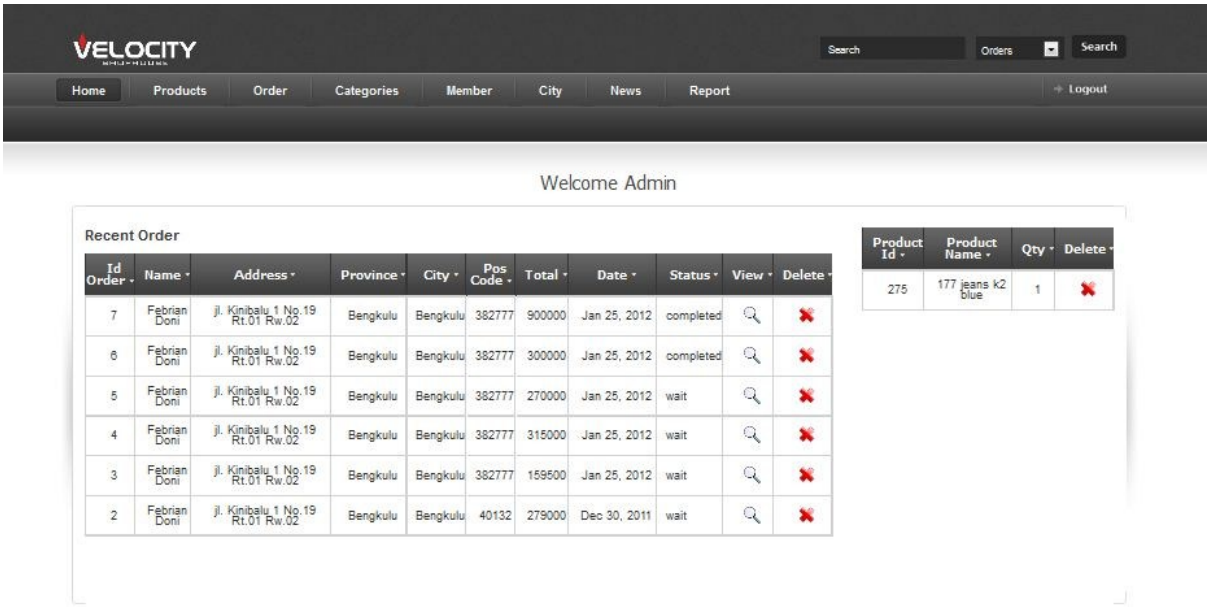
3.4.2.2 Implementasi Antarmuka Admin

1. Antarmuka login admin



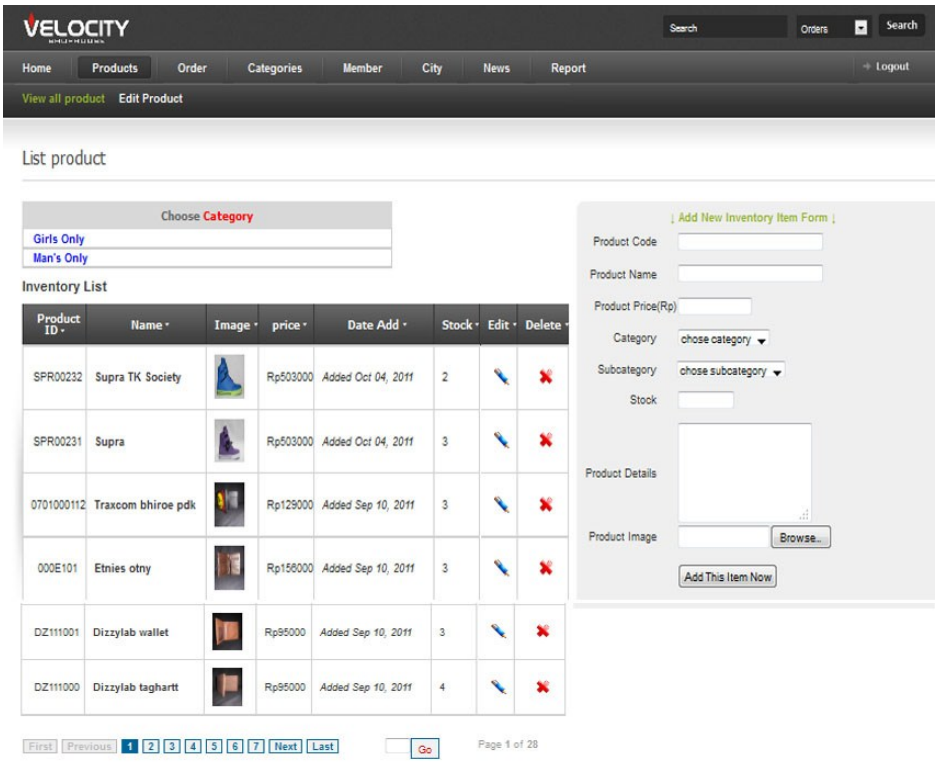
Gambar 3.43 antarmuka login

2. Antarmuka Home admin



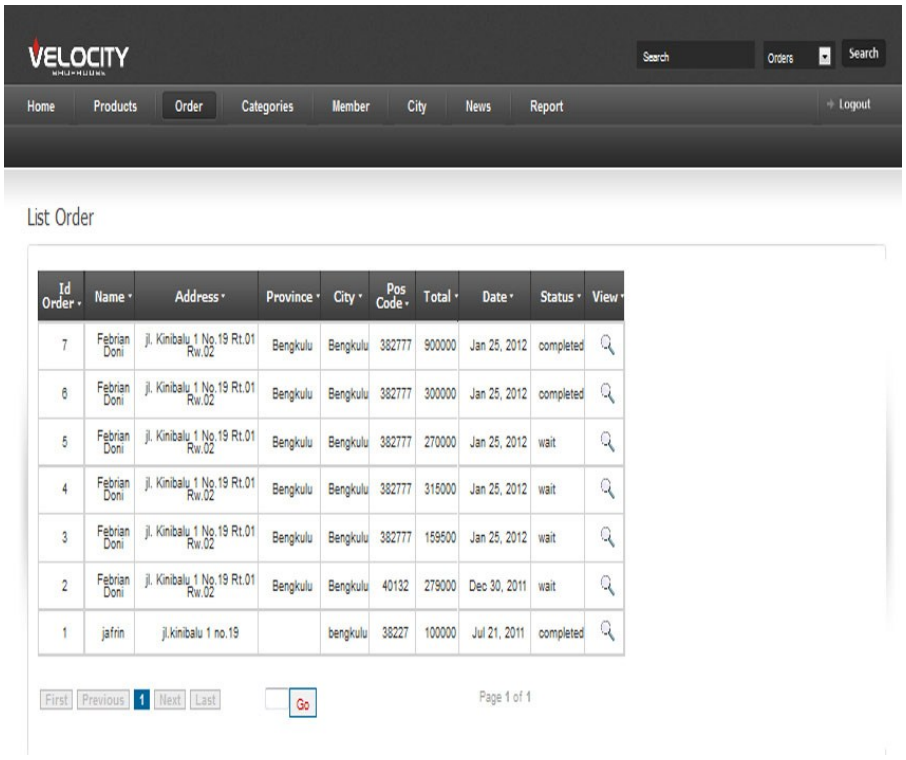
Gambar 3.44 antarmuka home

3. Antarmuka Produk



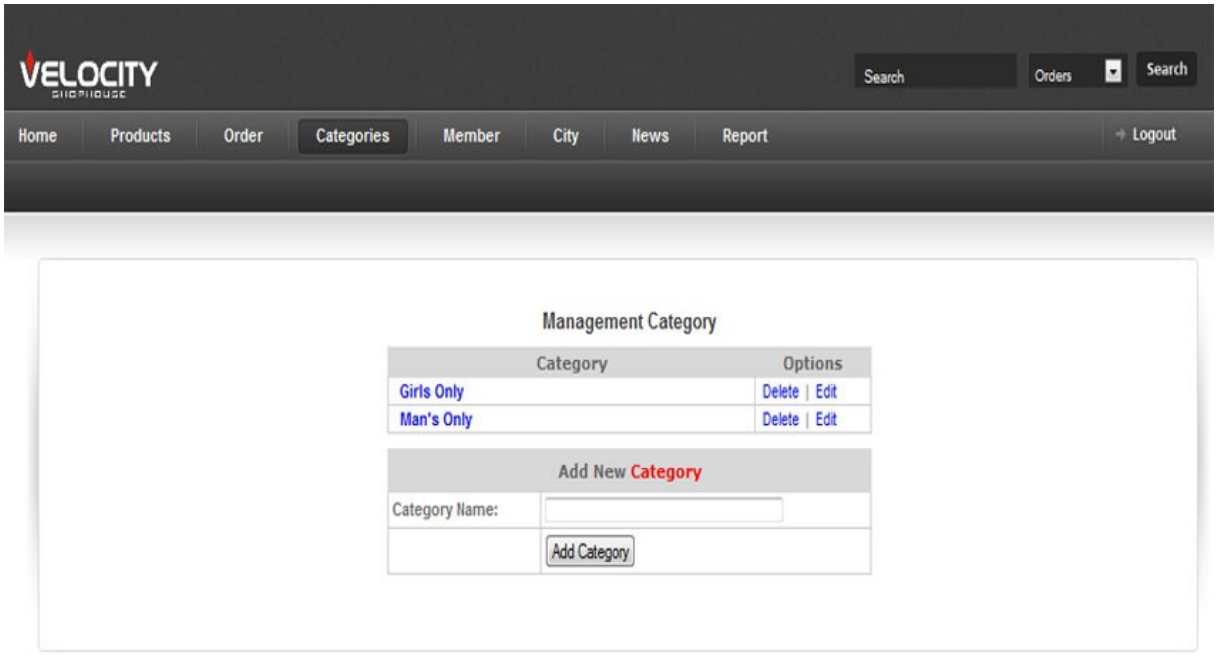
Gambar 3.45 antarmuka produk

4. Antarmuka Order



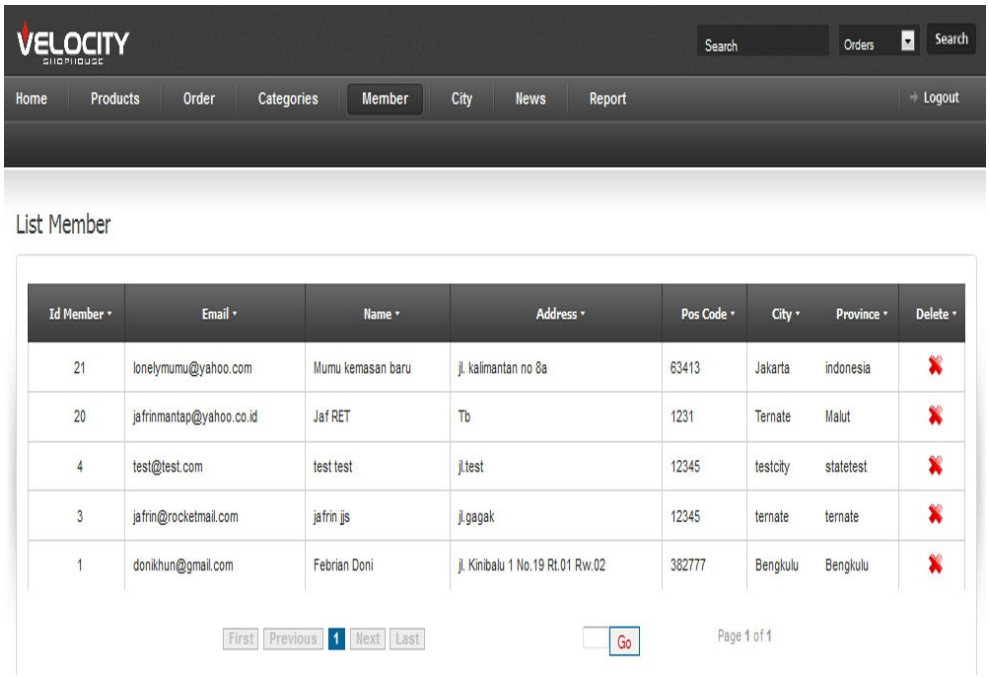
Gambar 3.46 antarmuka order

5. Antramuka Kategori



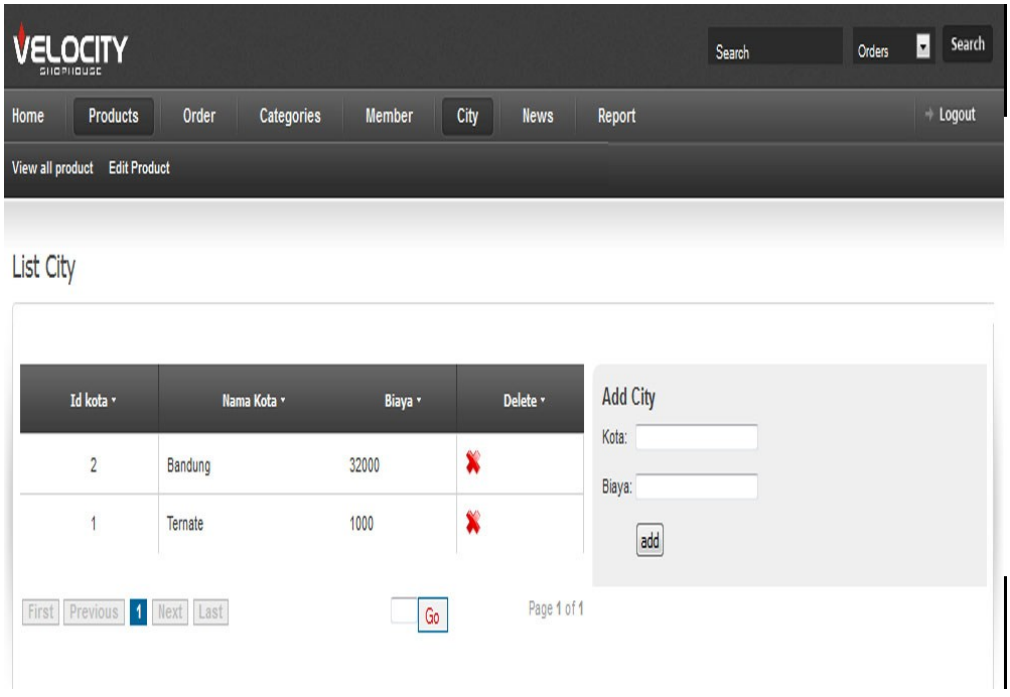
Gambar 3.47 antarmuka kategori

6. Antarmuka Member



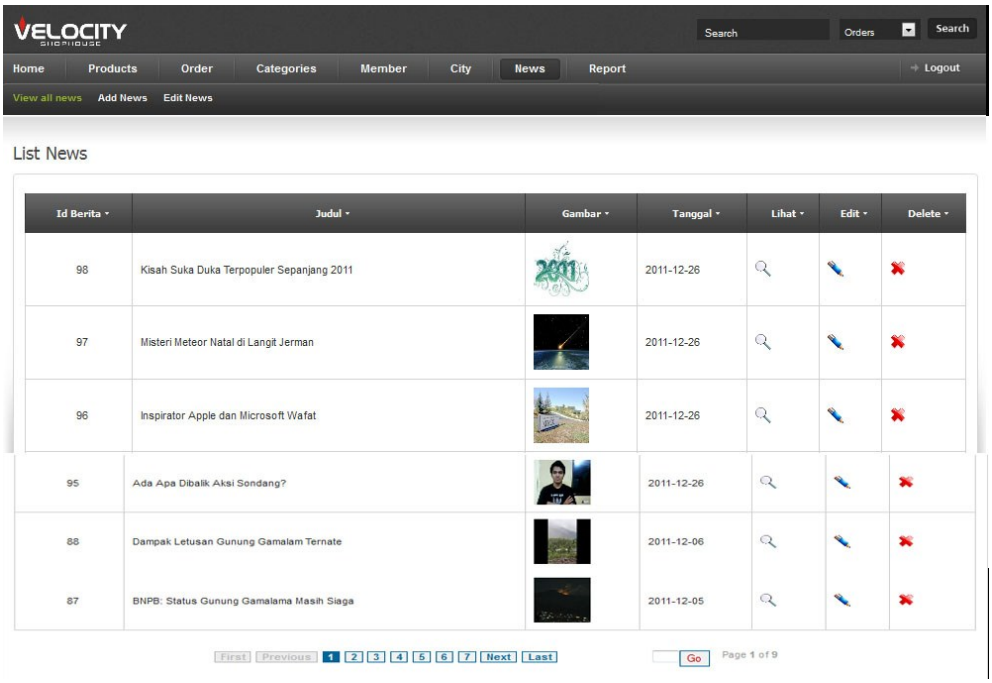
Gambar 3.48 antarmuka member

7. Antarmuka Kota



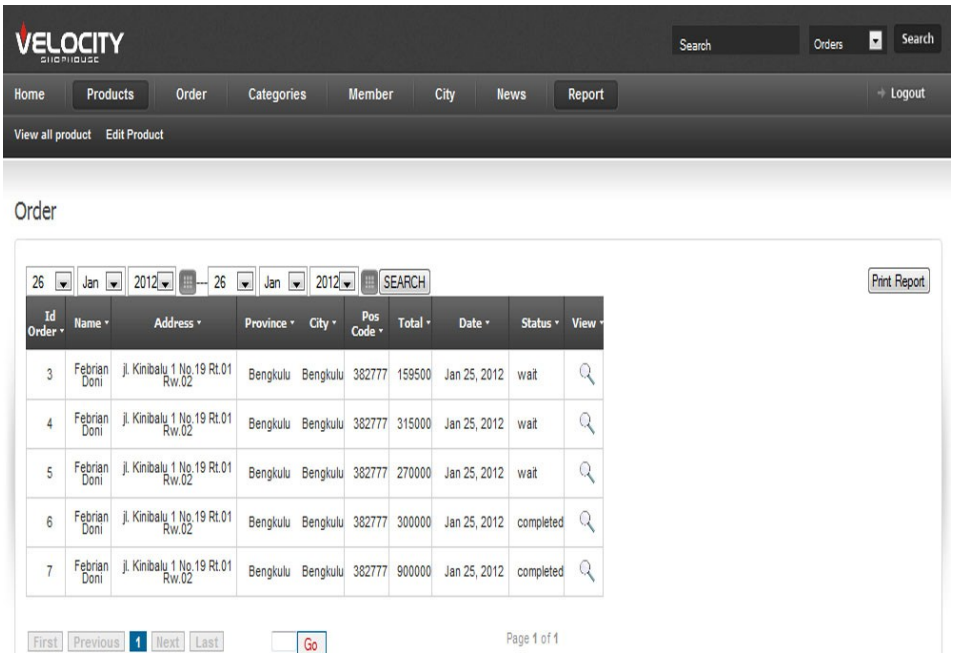
Gambar 3.49 Antarmuka kota

8. Antarmuka Berita



Gambar 3.50 antarmuka berita

9. Antarmuka Laporan



Gambar 3.51 antarmuka laporan

3.5 Pengujian Sistem

Pengujian Perangkat Lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas Perangkat Lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan.

3.5.1 Pengujian Alpa

Pengujian alpa dilakukan dengan menggunakan metode black box. Untuk pengujian alpha ini yaitu pada pengujian sebagai pengguna.

3.5.1.1 Skenario Pengujian Alpa

Tabel 3.15 Skenario Aplikasi Pengujian Untuk Member

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Registrasi membber	Menampilkan *formregistrasi* member	*Black Box*
	Isi *formregistrsi*	*Black Box*
	Simpan data member baru	*Black Box*
Login	Isi data Login	*Black Box*
Data Akun	Verifikasi email	*Black Box*
	Verifikasi *password*	*Black Box*
	Manampilkan data member	*Black Box*
Member	Menampilkan *form* ubahakun member	*Black Box*
	Verifikasi *password* lama	*Black Box*
	Verifikasi *password baru*	*Black Box*
	Verifikasi konfirmasi *password*	*Black Box*
	Ubah Akun member	*Black Box*
	Simpan perubahan data member	*Black Box*
	Menampilkan history pembelian	*Black Box*
Menu About	Menampilkan profil perusahaan	*Black Box*
Menu how to order	Menampilkan informasi cara pemesanan barang	*Black Box*
Menu produk	Menampilkan data produk	*Black Box*
	Menampilkan data produk berdasarkan kategori	*Black Box*
	Menampilkan data produk berdasarkan subkategori	*Black Box*
Menu keranjang	Menampilkan data pemesanan	*Black Box*
	Mengupdatae data pemesanan	*Black Box*
	Menghapus data pemesanan	*Black Box*

Tabel 3.16 Skenario Aplikasi Pengujian Untuk Admin

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login	Isi data login	Black Box
	Verifikasi username	Black Box
	Verifikasi password	Black Box
Kota	Tampilkan data kota	Black Box
	Edit data kota	Black Box
	Tambah data kota	Black Box
	Hapus data kota	Black Box
Kategori	Tampilkan data kategori	Black Box
	Edit data kategori	Black Box
	Hapus data kategori	Black Box
	Tambah data kategori	Black Box
SubKategori	Tampillkan data subkategori	Black Box
	Edit data subkategori	Black Box
	Tambah data subkategori	Black Box
	Tampilkan data produk	Black Box
Produk	Edita data produk	Black Box
	Hapus data produk	Black Box
	Tambah data produk	Black Box
	Tampilkan data member	Black Box
Member	Edit data member	Black Box
	Tampilkan data order	Black Box
Order	Edit data order	Black Box
	Hapus data order	Black Box
	Tampilkan data berita	Black Box
Berita	Edit data berita	Black Box
	Hapus data berita	Black Box
	Tambah data berita	Black Box
Logout	Menghapus session admin	Black Box

3.5.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian

1. **Pengujian Registrasi Member**

Tabel 3.17 Pengujian Registrasi member

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
pilih menu register*member*	Tampil form registrasi *member*	Menampilkan form registrasi *member*	[√] Diterima [ ] Ditolak
Masukan data pendaftaran member *valid*	Jika semua field yang wajib diisi terisi denganbenar, maka akan melanjutkan proses registrasi	Form registrasiwajib isi di disi semua maka sesuai dengan ketentuan.	[√] Diterima [ ] Ditolak

Pilih tombol Daftar	Jika data masukan benar muncul pesan "Registrasi Berhasil Silahkan cek email untuk verifikasi akun"	Tampil pesan "Registrasi Berhasil Silahkan cek email untuk verifikasi akun"	[√] Diterima [ ] Ditolak
Masukan data member tidak *valid*.	Menampilkan pesan kesalahan.	Tampil informasi kesalahan	[√] Diterima [ ] Ditolak

2. Pengujian Login Member

Gambar 3.18 Pengujian login member

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memasukan alamat email*valid*.	Mengisikan data alamat *email* pada *field* alamat *email*.	Dapat mengisi *field* alamat *email*.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Memasukan Password*valid*.	Mengisikan data pada *field password.*	Dapat mengisi pada *. field password*.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih tombol login	Data *email* dan data *password* dicari	Tombol login dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Masuk ke halaman utama.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Masukan alamat *email* dan *passwordinvalid*.	Menampilkan pesan kesalahan data *invalid*.	Menampilkan pesan kesalahan data *invalid*.	[√] Diterima [ ] Ditolak

3. Pengujian Logout

Tabel 3.19 Pengujian logout

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih logout	Menghapus session login member	muncul pesan"terimaksih sudah berkunjung" kembali kehalaman utama.	[√] Diterima [ ] Ditolak

4. Pengujian Menu Member

Tabel 3.20 Pengujian menu member

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih menu member	Menampilkan info akun member.	Dapat menampilkan info akun member.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih edit member	Menampilkan *form*edit member	Dapat menampilkan *form* edit member	[√] Diterima [ ] Ditolak
Data member yang akan diubah	Tercantum pada text box data yang akan diubah	Dapat mengisi *field* data yang akan diubah dengan benar	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilihtombol Simpan	Data berhasil di update di*database*	Tampil pesan "Data berhasil diubah"	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilihtombol Batal	Proses edit dibatalkan	Kembali ke halaman info akun member.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih tombol account.	Menampilkan daftar transaksi pembelian.	Dapat menampilkan daftar transaksi pembelian.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih tombol view	Menapilkan detail pembelian.	Dapat menapilkan detail pembelian.	[√] Diterima [ ] Ditolak

5. Pengujian menu About

Tabel 3.21 Pengujian menu about

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih menu About	Menampilkan halaman informasi perusahaan.	Dapat menampilkan halaman informasi perusahaan.	[√] Diterima [ ] Ditolak

6. Pengujian Menu CaraPembayaran

Tabel 3.22 Pengujian menu cara pembayaran

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih menu Cara pembayaran	Menampilkan informasi cara pembayaran di Velocity shop house .	Dapat menampilkan informasi cara pembayaran di Velocity shop house	[√] Diterima [ ] Ditolak

7. Pengujian Menu Produk

Tabel 3.23 Pengujian Menu Produk

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih menu produk	Menampilkan data produk yang ada di *database*	Dapat menampilkan data produk yang ada di *data base*	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih pada daftar kategori	Menampilkan produk berdasarkan kategori	Dapat menampilkan produk berdasarkan kategori	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih pada daftar subkategori	Menampilkan produk berdasarkan subkategori	Dapat menampilkan produk berdasarkan subkategori	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilihgambar pada data produk	Menampilkan detail produk	Dapat menampilkan detail produk	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih *add to cart*	Menuju ke keranjang belanja	Dapat menampilkan keranjang belanja	[√] Diterima [ ] Ditolak

8. Pengujian Menu Keranjang Belanja

Tabel 3.26 Pengujian Menu Keranjang Belanja

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih menu keranjang belanja	Menampilkan *form* keranjang belanja	Dapat menampilkan *form* keranjang belanja	[√] Diterima [ ] Ditolak
Data jumlah	Tercantum pada text box data yang akan diubah	Dapat mengisi data jumlah dengan benar	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih tombol *Update*	Data jumlah yang diupdate tersimpan *didatabase*	Dapat menampilkan perubahan data jumlah	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih tombol hapus	Data yang dihapus terhapus dari keranjang belanja	Dapat menghapus data pada keranjang belanja	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih *checkout*	Menampilkan form pengiriman	Dapat menampilkan form pengiriman	[√] Diterima [ ] Ditolak

9. Pengujian Form CheckOut

Tabel 3.27 Pengujian Form CheckOut

Kasus dan Hasil Uji			
Aksi	**Yang diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Pilih *checkout*	Data pembelian dan detail pembelian tersimpan di *database*, Menampilkan *form*pengiriman	Dapat menyimpan data pembelian dan detail pembelian, serta dapat menampilkan *form*pembayaran	[√] Diterima [ ] Ditolak

10. Pengujian Login Admin

Tabel 3.28 Pengujian Login Admin

Aksi	Kasus dan Hasil Uji		
	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memasukkan alamat email valid	Dapat mengisi field alamat email	Dapat mengisi field alamat email.	[√] Diterima [ ] Ditolak
Memasukkan password valid	Dapat mengisi field password	Dapat mengisi field password	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih tombol login	Login sukses dan masuk ke halaman utama admin	Masuk ke halaman utama admin	[√] Diterima [ ] Ditolak
Memasukkan alamat email dan password yang invalid	Menampilkan pesan kesalahan login gagal	Pesan login gagal ditampilkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

11. Pengujian pengolahan Data kota

Tabel 3.29 pengujian data kota

Aksi	Kasus dan Hasil Uji		
	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu city	Menampilkan daftar kota	Menampilkan daftar kota	[√] Diterima [ ] Ditolak
Memasukkan data tambah dalam form	Dapat mengisi form tambah	Dapat mengisi form tambah	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kilik tombol add	Menampilkan pesan data berhasil disimpan	Pesan data berhasil disimpan muncul	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih edit kota	Menampilkan form edit	Dapat menampilkan form edit kota	[√] Diterima [ ] Ditolak
Masukkan data edit dan klik tombol update	data berhasil di update	Menampilkan tabel kota yg sudah diedit	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih delete kota	Menghapus data kota	Data kota terhapus	[√] Diterima [ ] Ditolak

12. Pengujian pengolahan data kategori

Tabel 3.30 Pengujian data kategori

Aksi	Kasus dan Hasil Uji		
	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu Category	Menampilkan form Category dan SubCategory	Menampilkan form Category dan SubCategory	[√] Diterima [ ] Ditolak
Mengisi data category	Dapat mengisi di field category	Dapat mengisi di field category	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol add category	Data category di tambahkan ke dalam database	Category berhasil ditambahkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol edit	Menampilkan field input dan tombol update category	menampilkan field input dan tombol update category	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol update	Mengubah data category di database	data category di tabel berubah	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol delete	Menghapus data category dari database	Data category terhapus	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik nama category	menampilkan data subcategory	Subcategory ditampilkan	[√] Diterima [ ] Ditolak

13. Pengujian pengolahan data subkategori

Tabel 3.31 pengujian data subcategory

Aksi	Kasus dan Hasil Uji		
	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu Category	Menampilkan form Category dan SubCategory	Menampilkan form Category dan SubCategory	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik nama category	Menampilkan subcategory	Menampilkan subcategory	[√] Diterima [ ] Ditolak
Masukkan data subcategory	Field add subcategory dapat diisi	Field add subcategory dapat diisi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol add subcategory	Data subcategory ditambahkan ke dalam database	Subcategory berhasil ditambahkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol edit	Menampilkan field input dan tombol update subcategory	menampilkan field input dan tombol update subcategory	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol update	Mengubah data subcategory di database	data subcategory di tabel berubah	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol delete	Menghapus data subcategory dari database	Data subcategory terhapus	[√] Diterima [ ] Ditolak

14. Pengujian data produk

Tabel 3.32 pengujian data produk

Aksi	Kasus dan Hasil Uji		
	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu product	Menampilkan form product	Menampilkan form product	[√] Diterima [ ] Ditolak
Masukkan data product	Semua field dapat diisi	Semua field dapat diisi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih tombol add	Data produk ditambahkan ke dalam database	Data produk berhasil ditambahkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol edit	Menampilkan field input dan tombol update produk	menampilkan field input dan tombol update produk	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol update	Mengubah data produk di database	data produk di tabel berubah	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol delete	Menghapus data produk dari database	Data produk terhapus	[√] Diterima [ ] Ditolak

15. Pengujian data member

Tabel 3.33 pengujian data member

Aksi	Kasus dan Hasil Uji		
	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu member	Menampilkan form member	Menampilkan form member	[√] Diterima [ ] Ditolak
Masukkan data member	Semua field dapat diisi	Semua field dapat diisi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih tombol add	Data member ditambahkan ke dalam database	Data member berhasil ditambahkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol edit	Menampilkan field input dan tombol update member	menampilkan field input dan tombol update member	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol update	Mengubah data member di database	data member di tabel berubah	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol delete	Menghapus data member dari database	Data member terhapus	[√] Diterima [ ] Ditolak

16. Pengujian data berita

Tabel 3.34 pengujian data berita

Aksi	Kasus dan Hasil Uji		
	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Pilih menu berita	Menampilkan form berita	Menampilkan form berita	[√] Diterima [ ] Ditolak
Masukkan data berita	Semua field dapat diisi	Semua field dapat diisi	[√] Diterima [ ] Ditolak
Pilih tombol add	Data berita ditambahkan ke dalam database	Data berita berhasil ditambahkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol edit	Menampilkan field input dan tombol update berita	menampilkan field input dan tombol update berita	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol update	Mengubah data berita di database	data berita di tabel berubah	[√] Diterima [ ] Ditolak
Klik tombol delete	Menghapus data berita dari database	Data berita terhapus	[√] Diterima [ ] Ditolak

3.5.1.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Alpa

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus *sample* uji yang telah dilakukan memberikan kesimpulan bahwa pada proses masih memungkinkan untuk terjadinya kesalahan pada sintaks tetapi secara fungsional sistem sudah dapat menghasilkan *output* yang diharapkan.

3.5.2 Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana diuji secara langsung ke lapangan yaitu instansi yang bersangkutan dan masyarakat calon pengguna aplikasi dengan membuat kuesioner mengenai kepuasan *user* dengan kandungan *point* syarat *user friendly* untuk selanjutnya dibagikan kepada sebagian *use*r dengan mengambil sample sebanyak 9 orang dimana 5 untuk web user dan 4 untuk web admin. 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 menejemen distro Velocity Shop House

   Penelitian di lingkungan menejemendistro Velocity Shop House dilakukan supaya dapat mengetahui sejauh mana sistem yang dibangun dapat menjadi alternatif penyelesaian permasalahan yang telah dijelaskan di awal.

2. Lingkungan Masyarakat Pengguna Aplikasi

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

Berdasarkan data hasil kuesioner, dapat dicari persentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus: Y = A/B *100%

Keterangan :

A = Banyaknya jawaban responden tiap soal

B = Jumlah responden

Y = Nilai Persentase

Kuesioner Pengguna

Kuesioner disebarkan menggunakan teknik sampling yaitu *Simple Random Sampling* yang disebarkan kepada 5 pengguna. Dari hasil kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan sistem yang baru. Pertanyaan adalah sebagai berikut :

3.5.2.1 Kuesioner Pengujian Betha Untuk Pengunjung dan Member

PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Pertanyaan No. 1 "Aplikasi *e-Commerce* yang dibangun ini sudah *user friendly??*"					
Kategori jawaban	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Biasa saja	Setuju	Sangat setuju
Frekuensi jawaban	0	0	2	4	0
Persentase nilai					
Jumlah frekuensi	0	0	2	4	0
Populasi sampel :	6	6	6	6	6
Jumlah persentase :	0%	0%	33,3%	66,7%	0%

Pertanyaan No. 2	"Apliaksi *e-Comm*erce yang dibangun mempermudah Anda dalam melakukantransaksi pembelian di bandingkan transaksi secara manual?"				
Ketegori jawab	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Biasa saja	Setuju	Sangat setuju
Frekuensi jawaban	0	1	1	4	0
Persentasi nilai					
Jumlah Frekuensi :	0	1	1	4	0
Populasi Sampel :	6	6	6	6	6
Jumlah Presentase :	0%	16,7%	16,7%	66,6%	0%

Pertanyaan No. 3	"Aplikasi*e-Commerce* yang dibangun dapat membantu Anda untuk mendapatkan informasi terbaru tentang produk - produk distro Velocity Shop House?"				
Kategori Jawaban	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Biasa saja	Setuju	Sangat setuju
Frekuensi Jawaban	0	0	1	5	0
Persentasi nilai					
Jumlah Frekuensi	0	0	1	5	0
Populasi Sampel :	6	6	6	6	6
Jumlah Persentase :	0%	0%	16,7%	83,3%	0%

Pertanyaan No.4	"Sistem pembayaran yang digunakan akan lebih memudahkan anda?"				
Kategori jawaban	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Biasa saja	Setuju	Sangat setuju
Frekuensi jawaban	0	0	2	4	0
Persentase nilai					
Jumlah frekuensi	0	0	2	4	0
Populasi sampel :	6	6	6	6	6
Jumlah presentase :	0%	0%	33,3%	66,7%	0%

Pertanyaan No. 5 " Aplikasi *e-Commerce* ini dapat memperluas pangsa pesar, khususnya untuk konsumen diluar Kota Ternate?"					
Kategori jawab	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Biasa saja	Setuju	Sangat setuju
Frekuensi jawaban	0	0	1	5	0
Persentase nilai					
Jumlah frekuensi	0	0	1	5	0
Populasi Sampel :	6	6	6	6	6
Jumlah persentase :	0%	0%	16,7%	83,3%	0%

3.5.2.2 Kuesioner Pengujian Beta Untuk Admin

PERTANYAAN DAN HASIL PENGUJIAN					
Pertanyaan No.1 " Aplikasi *e-Commerce* yang dibangun ini*user friendly*untuk admin?"					
Kategori jawaban	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Biasa saja	Setuju	Sangat setuju
Frekuensi jawaban	0	0	1	3	0
Persentasi nilai					
Jumlah frekuensi	0	0	1	3	0
Populasi sampel :	4	4	4	4	4
Jumlah persentasi :	0%	0%	25%	75%	0%

Pertanyaan No. 2 " Aplikasi yang dirancang ini dapat mempermudah dalam proses promosi dan penjualan produk?"					
Kategori jawaban	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Biasa saja	Setuju	Sangat setuju
Frekuensi jawaban	0	0	0	4	0
Persentasi nilai					
Jumlah frekuensi	0	0	0	4	0
Populasi sampel :	4	4	4	4	4
Jumlah persentasi :	0%	0%	0%	100%	0%

Pertanyaan No.3	" Aplikasi yang di bangun apakah sudah memberikan pengembangan terhadap perusahaan?"				
Kategori jawaban	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Biasa saja	Setuju	Sangat setuju
Frekuensi jawaban	0	0	1	3	0
Persentasi nilai					
Jumlah frekuensi	0	0	1	3	0
Populasi sampel :	4	4	4	4	4
Jumlah persentasi :	0%	0%	25%	75%	0%

Pertanyaan No 4	" Aplikasi ini dirancang sudah sesuai kebutuhan?"				
Kategori jawaban	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Biasa saja	Setuju	Sangat setuju
Frekuensi jawaban	0	0	1	3	0
Persentasi nilai					
Jumlah frekuensi	0	2	1	1	0
Populasi sampel :	4	4	4	4	4
Jumlah persentasi :	0%	50%	25%	25%	0%

PertanyaanNo.5	"Apakah aplikasi ini sudah menjadi sebuah sarana penghubung yang efektif?"				
Kategori jawaban	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Biasa saja	Setuju	Sangat setuju
Frekuensi jawaban	0	2	2	0	0
Persentasi nilai					
Jumlah frekuensi	0	2	2	0	0
Populasi sampel :	4	4	4	4	4
Jumlah persentasi :	0%	5 0%	50%	0%	0%

3.5.2.3 Kesimpulan Pengujian Alpa

Dari pengujian beta yang telah dilakukan yaitu dengan pengujian perhitungan pilihan kategori jawaban dari kuesioner yang telah dibagikan di lapangan didapat kesimpulan bahwa aplikasi yang dirancang dinilai dapat membantu dalam pengolahan data, sesuai kebutuhan, menjadi suatu sarana yang bermanfaat, keefisienan waktu di dapat, info yang di sampaikan cepat, mudah dan akurat.