BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Jadwal Kerja Praktek

Dalam kesempatan ini penulis melakukan kerja praktek di Unless Campaign yang berlokasi di Pinus Regency Jl. Pinus Timur No. 26 Bandung. Kerja praktek ini dilaksanakan selama 2 (dua) bulan yaitu mulai tanggal 25 Oktober 2011 sampai dengan 28 Desember 2011.

No	Waktu & Kegiatan	Oktober							November							Desember						
		Minggu IV							I		II		III		IV	I		II		III		IV
		S	S	R	K	J	S	M	S	S	R	K	J	S	M	S	S	R	K	J	S	M
1	Pengumpulan Data																					
2	Analisis																					
3	Desain																					
4	Pengujian																					

3.1.1 Data Kerja Praktek

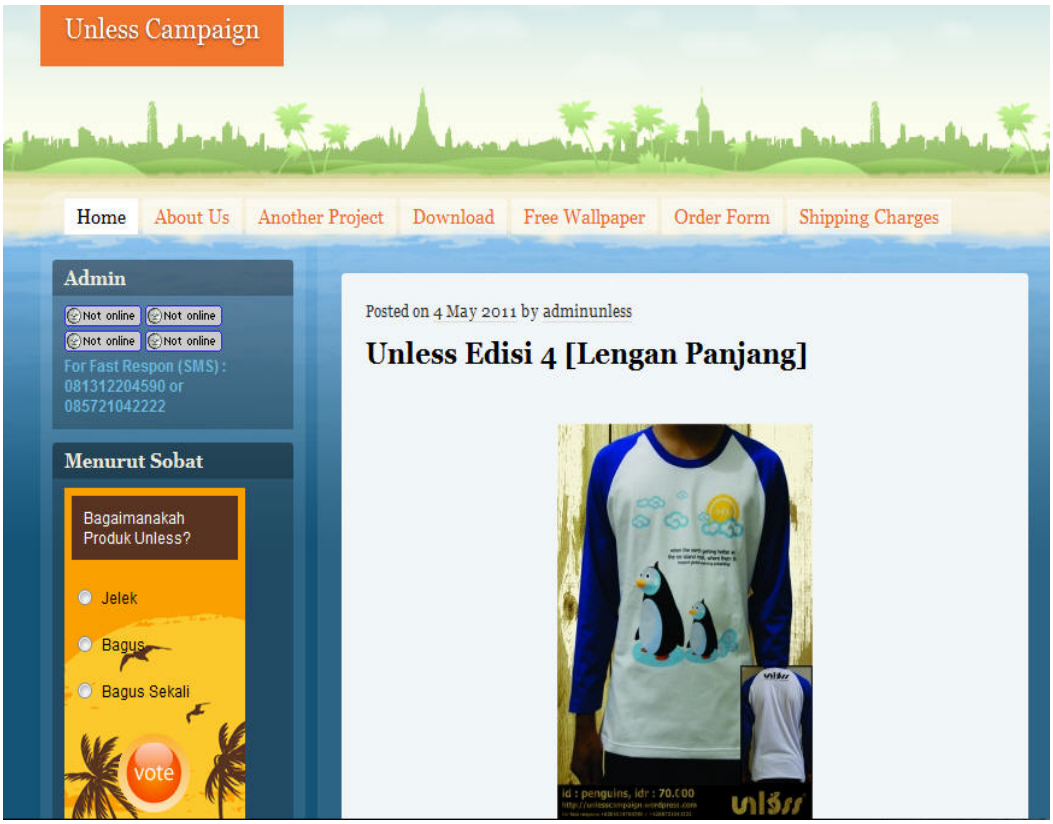
Kegiatan kerja praktek yang dilakukan di Unless Campaign telah dilaksanakan selama dua bulan. Adapun jadwal masuk kerja yang harus dipenuhi dari mulai hari Sabtu dan Minggu pukul 10.00 sampai 15.00 WIB. Berhubung karena kondisi mahasiswa yang juga sebagai karyawan, maka perusahaan memberikan keringanan waktu dan hari. Tugas yang diberikan oleh Unless Campaign adalah mengembangkan web Unless Campaign. Mahasiswa mendapatkan tugas dari pembimbing Kerja Praktek, tugas tersebut bisa dikerjakan di rumah, tetapi tetap melaporkan hasil dan perkembangannya ke Instansi, atau tetap dikerjakan di lokasi Kerja Praktek.

3.2 Tampilan Website

Sebelumnya memang Unless Campaign sudah memiliki website pribadi dengan menggunakan *account* tidak berbayar. Namun website ini hanya menampilkan jenis-jenis produk dan *company profile* saja, tidak bisa melakukan pemebelian *online*.

3.2.1 Tampilan Menu Utama

Ketika diakses web akan langsung menampilkan halaman utama yang berisi berita-berita atau produk-produk. Di tab sebelah kiri terdapat menu admin berisi *yahoo messenger* yang berfungsi sebagai interaksi kepada admin. Kekurangannya hanya yang memiliki account *yahoo messenger* yang dapat berinteraksi. Memang tampilan ini seperti menampilkan produk-produk saja tanpa terlihat seperti sedang berjualan online. Halaman ini hanya menampilkan produk dan lebih mengarah kepada *company profile.*



Gambar 3.1 Tampilan Home

3.2.2 Tampilan About Us



Gambar 3.2 Tampilan About Us

3.2.3 Tampilan Order

Halaman ini berfungsi sebagai halamn untuk mengirimkan e-mail kepada admin sebagai tanda pemesanan produk. Proses ini tidak masuk ke database sistem hanya saja langsung masuk kepada e-mail admin sebagai bukti pemesanan dan laporan. Kedepannya user bisa memesan langsung yang menggunakan keranjang belanja yang bisa untuk menambah, mengurangi atau *update* produk pembelian secara mudah.



Gambar 3.3 Tampilan Order

3.2.4 Tampilan Download

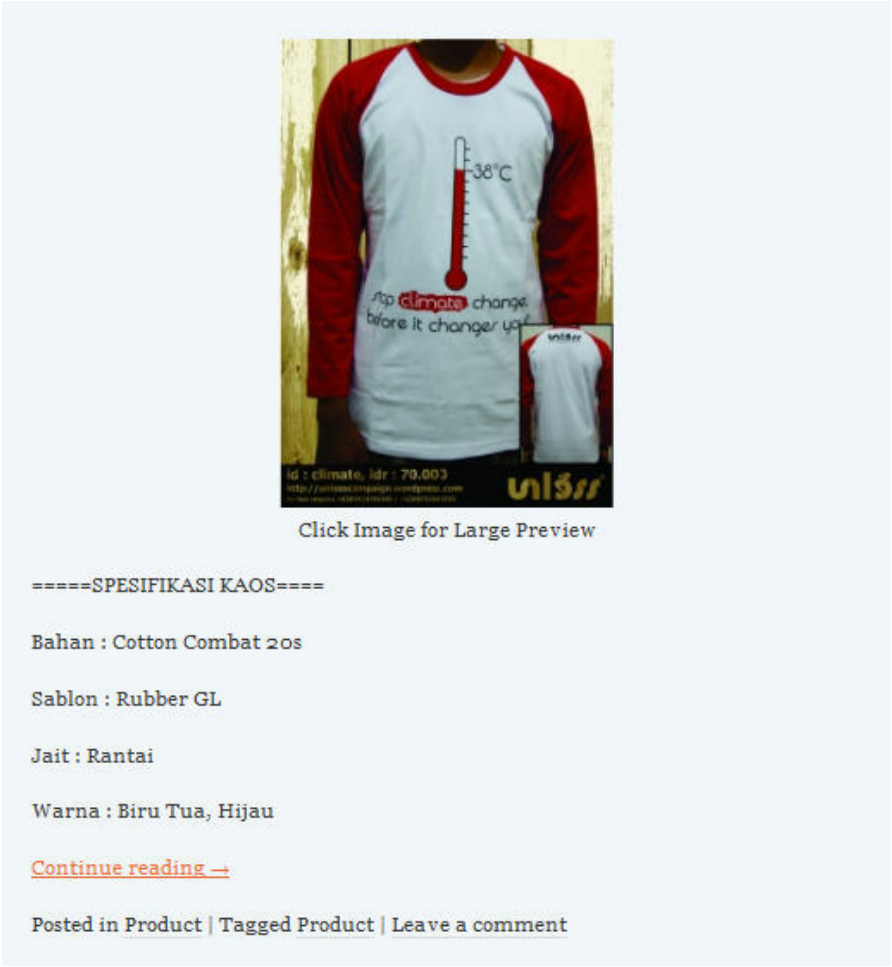
Halaman ini berfungsi sebagai link untuk mengunduh katalog-katalog sesuai dengan katagori produk.



Gambar 3.4 Tampilan Download

3.2.5 Tampilan Produk

Tampilan ini hanya ada pada menu home. Ketika ingin mengetahu detail dari prduk tersebut tinggal meng*click* label *continue reading* lalu untuk memperbesar gambar hanya dengan meng*click* gambar tersebut.



Gambar 3.5 Tampilan Produk

3.3 Analisa Sistem

3.3.1 Analisa Sistem Berjalan

Sistem transaksi penjualan yang ada pada Unless Campaign saat ini masih sederhana dimana pelanggan harus mendownload terlebih dahulu katalog belanja melalui website Unless Campaign lalu pemesanan melalui telepon atau e-mail. Dengan cara itu pelanggan merasa kurang dimudahkan dalam berbelanja produk Unless Campaign dimana pelanggan tidak dapat melihat produknya secara lebih detail dan hanya tercantum daftar harga produk saja Masalah tersebut dapat mengakibatkan para pelanggan merasa kurang percaya dengan produk dari Unless Campaign.

3.3.2 Aturan Bisnis

Aturan bisnis yang diterapkan pada sistem di Unless Campaign yaitu :

1) Untuk memesan dan membeli produk Unless Campaign harus melakukan registrasi anggota guna sebagai keamanan identitas dalam proses belanja.
2) Pemesanan produk, produk yang dijual pada web hanya produk yang tersedia/*ready stock.*
3) Biaya kirim, untuk biaya ongkos kirim menggunakan jasa pengiriman dapat dilihat gambaran harga biaya pengiriman saat melakukan proses pemesanan.
4) Sistem pembayaran, untuk melakukan pembelian barang secara *online*, bisa melakukan pembayaran melalui transfer secara *online* dengan menggunakan *payment* PayPal dan secara *offline banking* ke rekening bank yang telah disediakan. Batas waktu pembayaran dari pemesanan tiga hari terhitung dari tanggal pemesanan bila konsumen tidak melakukan pembayaran atau konfirmasi pembayaran selama masa waktu yang diberikan Unless Campaign akan memberikan peringatan selama dua hari melalui email jika tidak juga dilakukan konfirmasi pembayaran maka pemesanan akan dibatalkan secara otomatis.
5) Pengiriman barang, Unless Campaign selalu mengupayakan pengiriman secepat mungkin demi kepuasan konsumen. Untuk barang-barang tertentu yang *ready stock*, kami upayakan bisa melakukan pengiriman pada hari yang sama. *Invoice* pengiriman akan dikonfirmasi melalui *email* yang telah diberikan.

6) Barang yang sudah diterima oleh konsumen dapat dikembalikan 1x 24 jam dimulai saat pesanan sudah diterima oleh pemesan, lalu mengisi form pengembalian barang.

3.3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Spesifikasi kebutuhan melibatkan analisis perangkat keras/*hardware*, analisis perangkat lunak/*software*, dan analisis Pelanggan/*user*.

Tabel 3.1 Karakteristik Pengguna Sistem

Pengguna	**Tanggung Jawab**	**Hak Akses**	**Tingkat Pendidikan**	**Tingkat Keterampilan**
Admin	Melakukan *maintenence*	Mengelola data Unless Campaign , mengelola data-data admin, Update, Edit, Delete , Insert Data. Melihat Laporan Penjualan	Min. D3.	Mengerti, paham, dan menguasai aplikasi komputer terutama website
Member	Mengecek data member dan pemesanan	Mengakses data-data produk, melakukan transaksi pembelian barang.	Min. SMA	Menguasai Ms.Word, Ms.Excell, browser seperti Mozilla, Internet Explorer dan browser lainnya
Pengunjung	Melihat website	Mengakses data-data toko dan barang, mendaftar menjadi member	Min. SMA	Menguasai Browser seperti Internet Explorer, Mozilla, dan browser lainnya

3.3.3.1 Analisis Hardware

Spesifikasi *hardware* minimum yang mendukung aplikasi ini dapat digunakan dengan baik, sebagai berikut :

1. Processor : Dengan Kecepatan Minimum 2.0 GHZ
2. Memory / RAM : Minimum 512MB
3. VGA : Dengan Kecepatan Minimum 32 MB
4. Hardisk : Minimum Kapasitas 40 GB

3.3.4 Uraian Prosedur

Langkah dalam membuat uraian prosedur mengacu pada prosedur yang ada pada sistem registrasi, sistem pemesanan produk, pembayaran produk dan pengiriman produk sebagai berikut :

1. Uraian Prosedur Registrasi Member

Calon pelanggan terlebih dahulu melakukan registrasi online. Biodata yang tercantum harus sesuai tanda pengenal/identitas yang lainnya untuk memudahkan pencarian data pelanggan, proses transaksi pembelian dan pembayaran produk. Setelah form diisi dengan lengkap, maka calon pelanggan otomatis akan terdaftar sebagai member. Setelah melewati proses tersebut maka pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian produk.

2. Uraian Prosedur Pembelian/Pemesanan Produk

Adapun proses dalam prosedur pembelian yang sedang berjalan di Unless Campaign adalah sebagai berikut :

Sebelum pelanggan melakukan pemesanan produk, pelanggan harus melakukan login yang ada di halaman login. Setelah verifikasi berhasil, member bisa memilih produk apa saja yang akan dipilih. Setiap produk yang dipilih akan masuk ke keranjang belanja (*shopping cart).* Keranjang belanja adalah daftar belanja produk yang dipilih. Pelanggan bisa memilih jenis mata uang sebagai proses transaksi pembayaran nanti.

3. Uraian Prosedur Pembayaran Produk

Adapun proses dalam pembayaran produk prosedur yang sedang berjalan di Unless Campaign adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan yang sudah selesai memilih produk-produk Unless, pelanggan dapat memilih pembayaran secara *offline* atau *online*. Pembayaran bisa melalui transfer secara *online* dengan menggunakan *payment* PayPal atau secara *offline banking* ke rekening bank yang telah disediakan.
2. Pelanggan juga bisa melakukan pembayaran di tempat atau COD *(Cash On Delivery)*.
3. Apabila pelanggan ingin menggunakan jasa pengiriman JNE, maka pelanggan dikenakan biaya tambahan. Rincian penambahan biaya akan terhitung otomatis saat pengisian metode pembayaran.
4. Unless Campaign akan mengirimkan *invoice* kepada pelanggan sebagai rincian pembayaran.

4. Uraian Prosedur Pengiriman Produk

1. Unless Campaign menawarkan pengiriman produk kepada konsumen dengan dua cara yaitu COD (*Cash On Delivery)* atau jasa pengiriman/JNE.
2. Unless Campaign akan memberikan *Bill Tracking* kepada pelanggan sebagai bukti kode pengiriman melalui e-mail atau telepon.

5. Uraian Prosedur Pengiriman Produk

Prosedur laporan penjualan yang sedang berjalan di Unless Campaign adalah sebagai berikut :

1. Setiap pelanggan yang melakukan transaksi jual beli, secara otomatis laporan langsung masuk ke dalam laporan/*report admin.*
2. Laporan hanya dapat dilihat oleh admin. Laporan muncul pada *dashboard* admin.
3. Laporan tersebut berupa grafik penjualan setiap minggu, bulan atau tahunan.

3.3.5 Diagram Use Case Berjalan

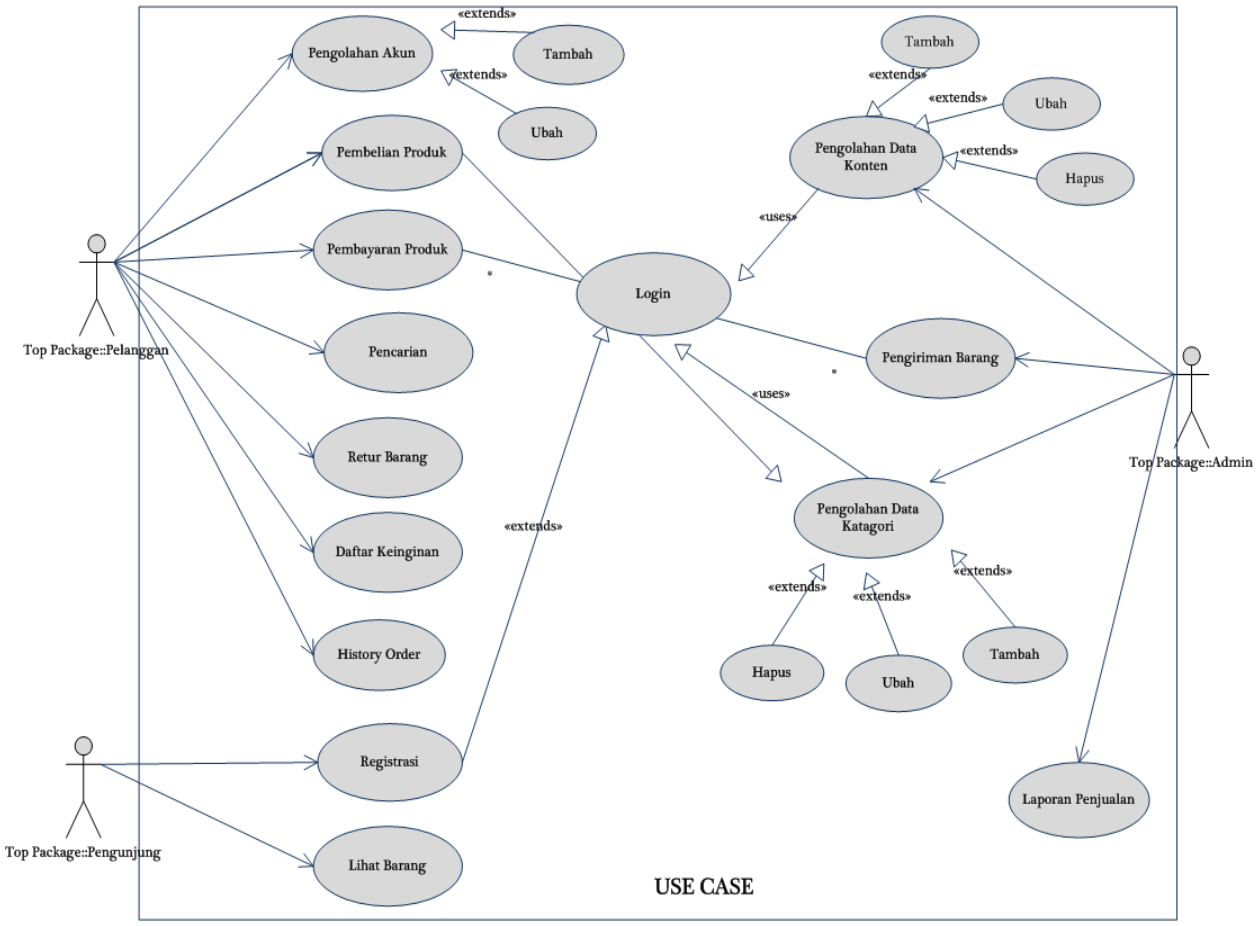
1. Identifikasi Aktor

Aktor yang berperan dalam menjalankan sistem dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Aktor Sistem

No	Aktor	Deskripsi
P-01	Pelanggan	Merupakan aktor yang menggunakan aplikasi untuk mengetahui informasi produk dan membeli produk secara online.
P-02	Admin	Merupakan aktor yang akan mengelola konten informasi. Admin akan melakukan administrasi melalui CMS berbasis web.

Gambar 3.6 dibawah ini menunjukan interaksi antara aktor dan sistem. Dimana aktor terdiri dari dua pengguna. Sedangkan aktor kedua yang berperan adalah admin yang berinteraksi pada aplikasi berbasis web.



Gambar 3.6 Diagram *Use Case* Sistem Berjalan

2. Skenario *Use Case*

Skenario proses-proses yang terdapat didalam *Use Case* dapat dilihat pada tabel-tabel dibawah ini.

Tabel 3.3 Skenario *Use Case* Pilih Kategori

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Pilih Registrasi, pembelian produk, pembayaran produk, dan pencarian
Aktor	Pelanggan
Tujuan	Memilih pilihan menu
Keadaan Awal	Sistem menampilkan menu pilihan
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1. Memilih menu (Home/Wish List/My Account/Shopping Cart/Checkout) yang ditampilkan oleh sistem.	
	2. Jika memilih menu Home maka menampilkan menu slide show produk terbaru, new terupdate mengenai lingkungan, view twitter unless, content ym, dan beberapa content lainnya. Apabila memilih menu Wish list maka menampilkan beberapa item yang telah user pilih untuk diorder. Apabila memilih menu My Account maka akan menampilkan profile dari user yang telah terdaftar menjadi Member. Apabila memilih menu Shopping cart maka akan menampilkan jumalh item barang yang akan di order beserta proses pembayaran dan pengiriman item. Apabila memilih menu Checkout, maka user akan keluar dari dari

	aplikasi web..
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
	1. Menampilkan pesan bahwa proses gagal dilakukan (”Cek Koneksi Jaringan”) atau (”Sever Not Found”)
2. Menekan tombol ”OK”	
	3. Sistem akan *terminate*.
Kondisi Akhir	Menampilkan informasi kategori sesuai yang dipilih

Tabel 3.4 Skenario *Use Case* Pencarian

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Pencarian
Aktor	Pelanggan
Tujuan	Mencari informasi fasilitas umum
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman utama
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1.Memasukan kata kunci pada pada komponen text	
	2. Menampilkan konten informasi sesuai dengan kata kunci yang diminta
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
	1. Menampilkan pesan bahwa proses gagal dilakukan (”Data tidak ditemukan”) kemudian kembali ke menu

	Search.
Kondisi Akhir	Menampilkan konten informasi sesuai kata kunci

Tabel 3.5 Skenario *Use Case* Login

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Registrasi
Aktor	Pelanggan
Tujuan	Masuk kedalam sistem
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman Register Account
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1.Mengisi form profile data user pada halaman web login-Account Register	
	2. mengautentikasi beberapa text box, dimana datanya harus diisi (Nama, alamat, kota, kode pos , dll)
	3. bila cocok menampilkan halaman web menu utama
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
	1.Menampilkan pesan ” You must agree to the Privacy Policy!”, dimana ada beberapa data yang harus diisi
2. Mengisi kembali beberapa text box, dimana datanya harus diisi	
	2. mengautentikasi beberapa text box, dimana datanya

	harus diisi (Nama, alamat, kota, kode pos , dll)
	3. bila cocok menampilkan halaman web menu utama
Kondisi Akhir	Halaman menu utama ditampilkan
Identifikasi	
Nama *Use Case*	Login
Aktor	Admin
Tujuan	Masuk kedalam sistem
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman login admin
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1.Mengisi username dan password pada halaman web login admin atau menu ”My Account”	
	2. mengautentikasi username dan password yang diinputkan pada basis data
	3. bila cocok menampilkan halaman web menu utama
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
	1.Menampilkan pesan bahwa username dan password tidak benar
2. Mengisi kembali username dan password pada halaman web login admin	
	2. mengautentikasi username dan password yang diinputkan pada basis data

	3. bila cocok menampilkan halaman web menu utama
Kondisi Akhir	Halaman menu utama ditampilkan

Tabel 3.6 Skenario *Use Case* Pengolahan Kategori

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Pengolahan Data Kategori
Aktor	Admin
Tujuan	Melihat Fungsionalitas Data Kategori
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman Menu Utama
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1.Memilih link Pengolahan Kategori pada pilihan menu	
	2.Menampilkan halaman form pengolahan kategori
Kondisi Akhir	Data kategori bertambah sesuai yang diinginkan

Tabel 3.7 Skenario *Use Case* Tambah Kategori

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Tambah Kategori
Aktor	Admin
Tujuan	Menambah data kategori
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman pengolahan kategori
Skenario Utama	

Aksi Aktor	Reaksi sistem
1.Memilih link *Add* pada pilihan Katalog-Produk	
	2.Menampilkan halaman form pengisian tambah kategori
3.Mengisi field-field pada form pengisian tambah kategori	
	4.Melakukan proses tambah data pada basis data
	5.Menyimpan hasil tambah data
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
	1.Menampilkan pesan bahwa belum diisi dengan lengkap
2.Melengkapi field-field pada form pengisian tambah kategori	
	3.Melakukan proses tambah data pada basis data
	4.Menyimpan hasil tambah data
Kondisi Akhir	Data kategori bertambah sesuai yang diinginkan

Tabel 3.8 Skenario *Use Case* Ubah Kategori

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Ubah Kategori
Aktor	Admin
Tujuan	Mengubah data kategori

Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman pengolahan kategori
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1.Memilih link *Edit* pada pilihan menu katalog-produk	
	2.Menampilkan halaman form ubah kategori
3.Mengisi field-field pada form ubah kategori	
	4.Melakukan proses ubah data pada basis data
	5.Menyimpan hasil perubahan data
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
-	-
Kondisi Akhir	Perubahan data sesuai yang diinginkan

Tabel 3.9 Skenario *Use Case* Hapus Kategori

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Hapus Kategori
Aktor	Admin
Tujuan	Menghapus data kategori
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman pengolahan kategori fasilitas umum
Skenario Utama	

Aksi Aktor	Reaksi sistem
1.Memilih link *Delete* pada pilihan menu katalog-produk	
	2.Menampilkan halaman form hapus kategori
	3. Menampilkan pesan konfirmasi hapus kategori
4.Menjawab konfirmasi dengan menekan tombol ”OK”	
	5.Menghapus kategori
	6.Menyimpan hasil perubahan data
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
-	-
Kondisi Akhir	

Tabel 3.10 Skenario *Use Case* Pengolahan Konten

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Pengolahan Data Konten
Aktor	Admin
Tujuan	Melihat Fungsionalitas Data Konten
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman Menu Utama
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1.Memilih link Pengolahan konten pada pilihan menu	

Sistem-Pengaturan	
	2.Menampilkan halaman form pengolahan konten
Kondisi Akhir	Data konten bertambah sesuai yang diinginkan

Tabel 3.11 Skenario *Use Case* Tambah Konten

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Tambah Konten
Aktor	Admin
Tujuan	Menambah data konten fasilitas umum
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman pengolahan konten fasilitas umum
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1.Memilih link *Add* pada pilihan menu Ekstention-Module	
	2.Menampilkan halaman form isian tambah konten
3.Mengisi field-field pada form tambah konten	
	4.Melakukan proses tambah data pada basis data
	5.Menyimpan hasil tambah data
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
	1.Menampilkan pesan bahwa belum diisi dengan lengkap
3.Melengkapi field-field	

pada form tambah konten	
	4.Melakukan proses tambah data pada basis data
	5.Menyimpan hasil tambah data
Kondisi Akhir	Data konten bertambah sesuai yang diinginkan

Tabel 3.12 Skenario *Use Case* Ubah Konten

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Ubah Konten
Aktor	Admin
Tujuan	Mengubah data konten fasilitas umum
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman pengolahan konten fasilitas umum
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1.Memilih link *Edit* pada pilihan menu Ekstention-Module	
	2.Menampilkan halaman form ubah konten
3.Mengisi field-field pada form ubah konten	
	4.Melakukan proses ubah data pada basis data
	5.Menyimpan hasil perubahan data
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
-	-

Kondisi Akhir	Perubahan data sesuai yang diinginkan

Tabel 3.13 Skenario *Use Case* Hapus Konten

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Hapus Konten
Aktor	Admin
Tujuan	Menghapus data konten
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman konten fasilitas umum
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1.Memilih link *Delete* pada pilihan menu Ekstention-Module	
	2.Menampilkan halaman form hapus konten
	3. Menampilkan pesan konfirmasi hapus konten
4.Menjawab konfirmasi dengan menekan tombol ”OK”	
	5.Menghapus konten
	6.Menyimpan hasil perubahan data
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
-	-
Kondisi Akhir	

Tabel 3.14 Skenario *Use Case* Pembelian Barang

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Pembelian Barang
Aktor	Pelanggan
Tujuan	Teknis Pembelian barang secara online
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman konten fasilitas umum
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1.Memilih Menu Home-Produk	
	2.Menampilkan halaman produk dan list katagori dari produk tersebut
	3. Menampilkan gambar barang yang siap diorder, pilih barang yang disukai, pilih katagori item tersebut(warna, ukuran, dan jumlah order).
4. Klik Button ”Add to cart”	
	5. Menampilkan notifikasi barang sidah masuk dalam daftar pembelian
	6.Menyimpan hasil perubahan data
	7. Masuk ke menu Shopping Cart maka akan menampilan jumlah item yang telah kita order, jumlah harga, pembayaran, dan pengiriman barang.
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
-	1. Akan menampilkan warning ” Select required!” (Text Field dan radio button harus di isi guna menentukan ukuran dan warna item yang akan

	diorder
Kondisi Akhir	

Tabel 3.15 Skenario *Use Case* Pengiriman Barang

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Pengiriman Barang
Aktor	Pelanggan
Tujuan	Teknis Pengiriman barang secara online
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman konten fasilitas umum
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1.Memilih Menu Shopping Cart	
	2.Menampilkan halaman produk yang telah kita pilih sebelumnya untuk diorder
	3. Menampilkan jumlah item yang telah user order, jumlah harga, pembayaran, dan pengiriman barang.
4. Klik Button ”Dilevery Methode”	
	5. Menampilkan pilihan metode mengenai pengiriman barang, diantaranya melalui JNE, Pickup From Store(diambil langsung oleh user), COD (Buat janji dengan user untuk pengambilan barang)
	6.Menyimpan hasil perubahan data
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	

Aksi Aktor	Reaksi sistem
-	1. Akan menampilkan warning ” Warning: You must agree to the Terms & Conditions!”, maka user harus kembali mengisi runtutan form pengiriman barang.
Kondisi Akhir	

Tabel 3.16 Skenario *Use Case* Pembayaran Barang

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Pembayaran Barang
Aktor	Pelanggan
Tujuan	Teknis Pembayaran barang secara online
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman konten fasilitas umum
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1.Memilih Menu Shopping Cart-Checkout	
	2.Menampilkan halaman produk yang telah kita pilih sebelumnya untuk diorder
	3. Menampilkan jumlah item yang telah user order, jumlah harga, pembayaran, dan pengiriman barang.
4. Klik Button ” Payment Method”	
	5. Menampilkan pilihan metode mengenai pembayaran barang, diantaranya melalui Transfer Bank atau COD (Pembayaran dilakukan pada saat bertemu dengan pembeli (User))
	6.Menyimpan hasil perubahan data

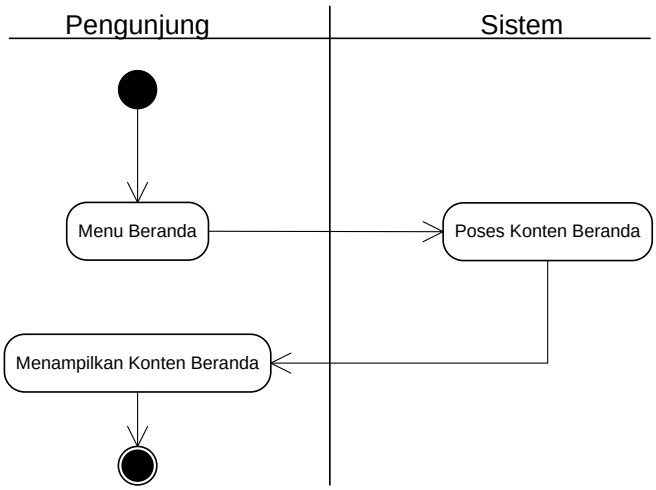
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
-	1. Akan menampilkan warning ” Warning: You must agree to the Terms & Conditions!”, maka user harus kembali mengisi runtutan form pengiriman barang.
Kondisi Akhir	

Tabel 3.17 Skenario *Use Case* Laporan Penjualan

Identifikasi	
Nama *Use Case*	Laporan Penjualan
Aktor	Admin
Tujuan	Record penjualan per hari/minggu/bulan
Keadaan Awal	Sistem menampilkan halaman konten Dashboard Admin
Skenario Utama	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
1.Memilih Menu Admin-Dashboard	
	2.Menampilkan halaman Dashboard yang telah kita pilih.
	3. Menampilkan Record penjualan per hari, minggu, bulan dan per tahun dalam bentuk grafik.
4. Memilih menu Laporan-Penjualan	
	5. Menampilkan penjualan yang bisa difilter melalui periode (hari, minggu, bulan, tahun), tanggal, dan status (complate, pending, failed, processing, dll)

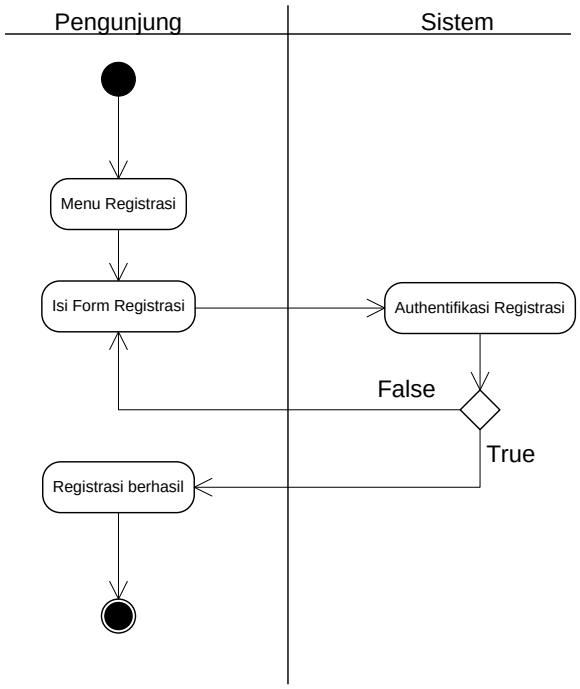
6. Memilih Menu Admin-Dashboard	5. Menampilkan 10 pembeli terakhir, list tersebut dapat diedit untuk status pengiriman (pending-processing-complate), menampilkan invoice dan memberikan notifikasi lewat email kepada user apabila ada perubahan proses pengiriman.
	6.Menyimpan hasil perubahan data
Skenario Alternatif – Validasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi sistem**
-	1. Akan menampilkan warning ” Warning: You must agree to the Terms & Conditions!”, maka admin harus kembali mengisi runtutan form pengiriman barang.
Kondisi Akhir	

3.3.6 *Activity Diagram* View



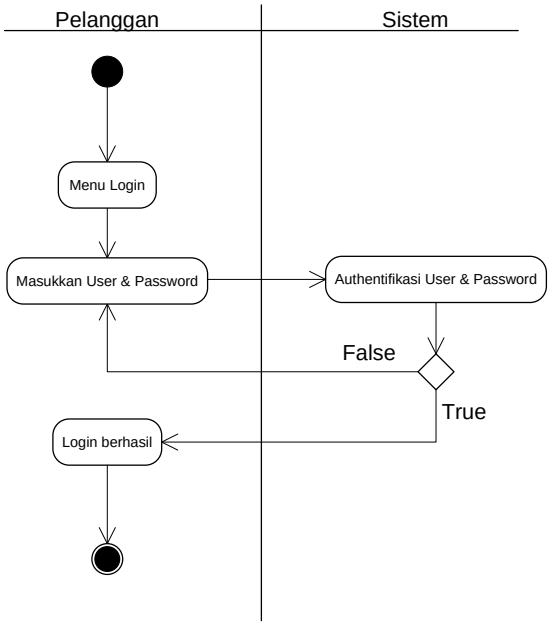
Gambar 3.7 *Activity Diagram* View

3.3.7 *Activity Diagram* Registrasi



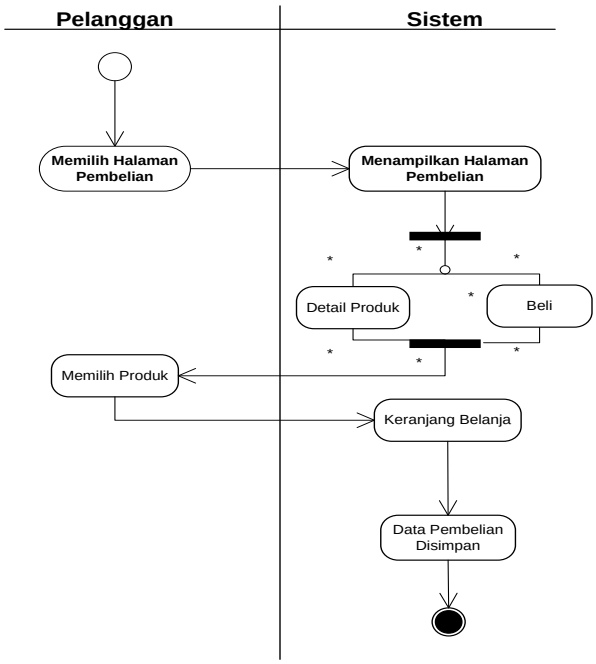
Gambar 3.8 *Activity Diagram* Registrasi

3.3.8 *Activity Diagram* Login



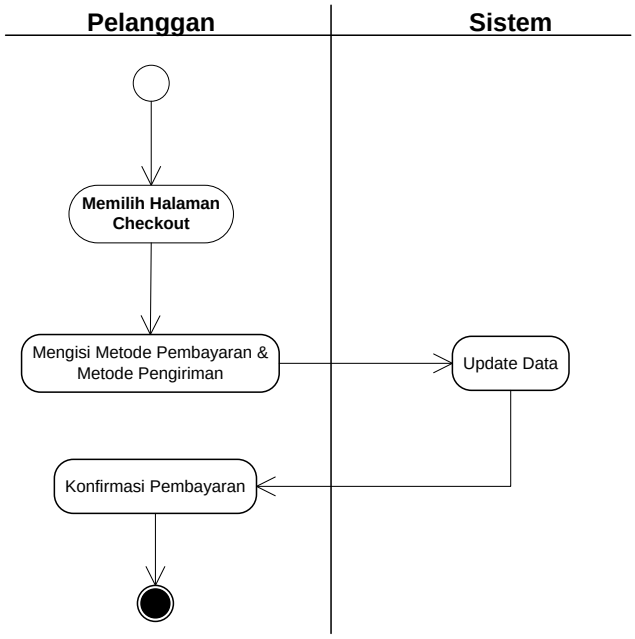
Gambar 3.9 *Activity Diagram* Login

3.3.9 *Activity Diagram* Pembelian



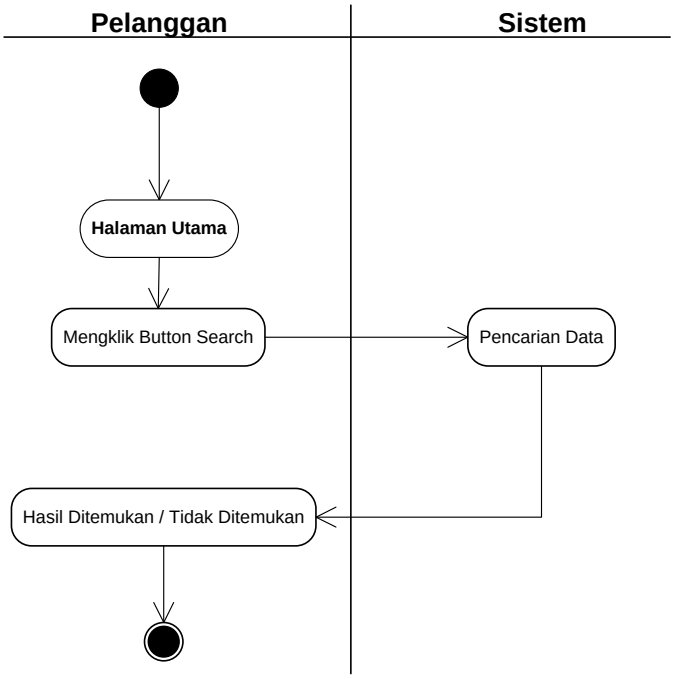
Gambar 3.10 *Activity Diagram* Pembelian

3.3.10 *Activity Diagram* Pembayaran



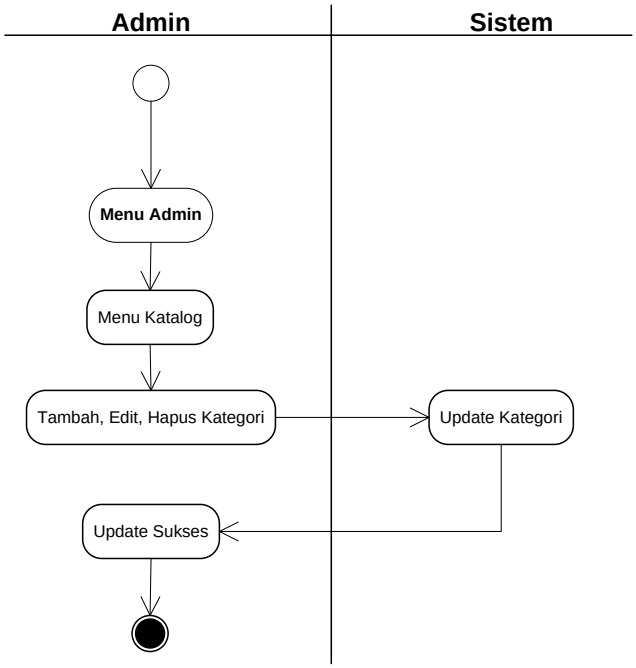
Gambar 3.11 *Activity Diagram* Pembayaran

3.3.11 *Activity Diagram* Pencarian



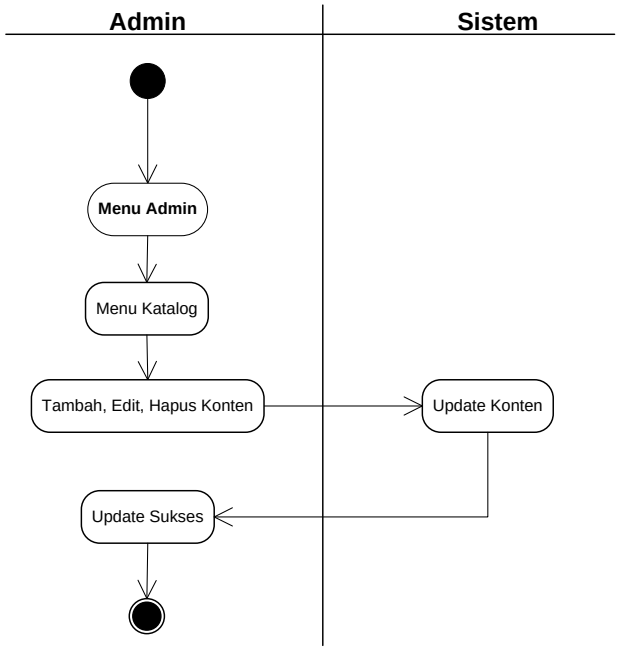
Gambar 3.12 *Activity Diagram* Pencarian

3.3.12 *Activity Diagram* Tambah, Edit, Hapus Kategori



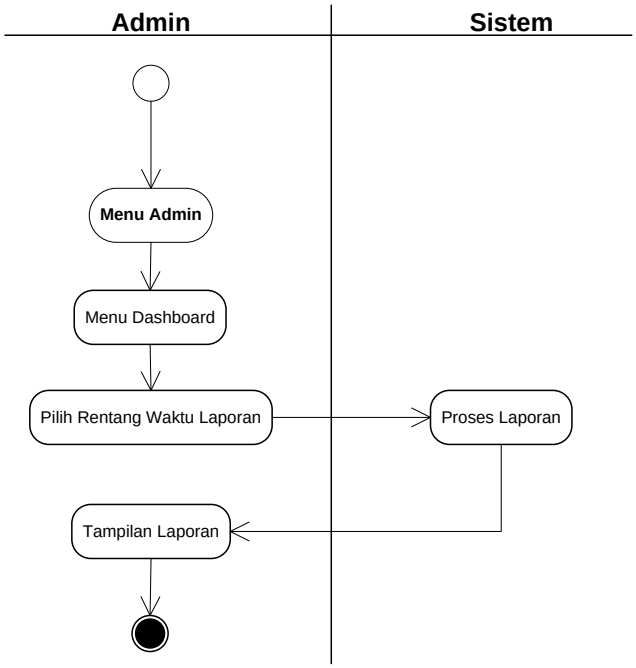
Gambar 3.13 *Activity Diagram* Tambah, Edit, Hapus Kategori

3.3.13 *Activity Diagram* Tambah, Edit, Hapus Konten



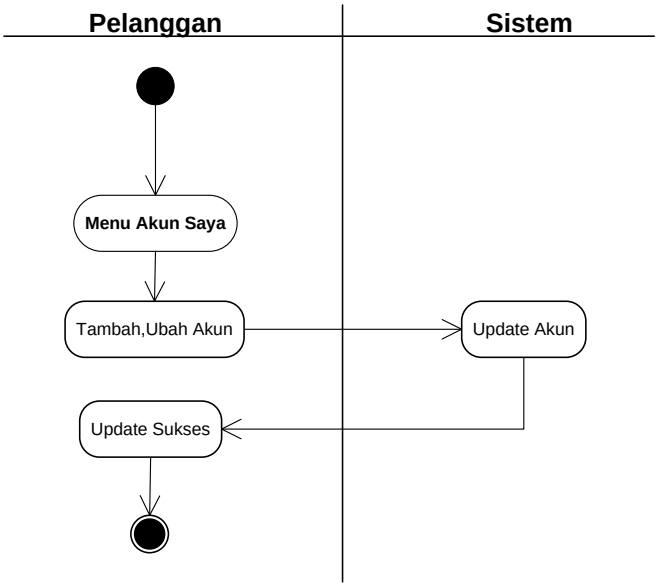
Gambar 3.14 *Activity Diagram* Tambah, Edit, Hapus Konten

3.3.14 *Activity Diagram* Laporan Penjualan



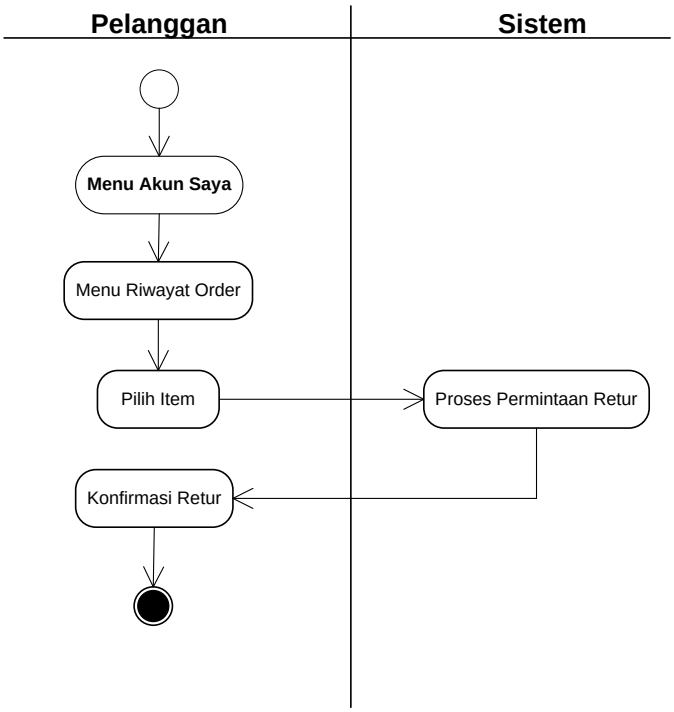
Gambar 3.15 *Activity Diagram* Laporan Penjualan

3.3.15 *Activity Diagram* Pengolahan Akun



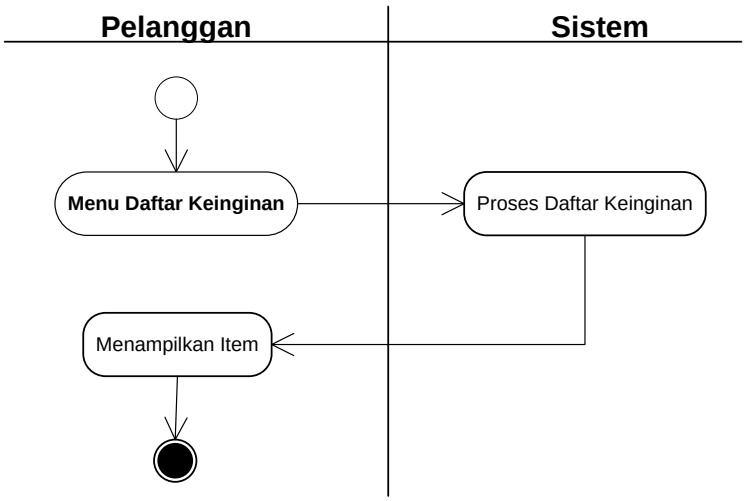
Gambar 3.16 *Activity Diagram* Pengolahan Akun

3.3.16 *Activity Diagram* Retur Barang



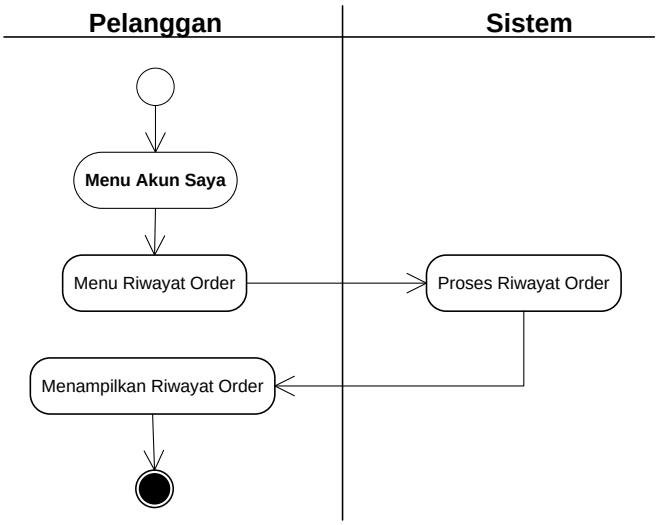
Gambar 3.17 *Activity Diagram* Retur Barang

3.3.17 *Activity Diagram* Daftar Keinginan



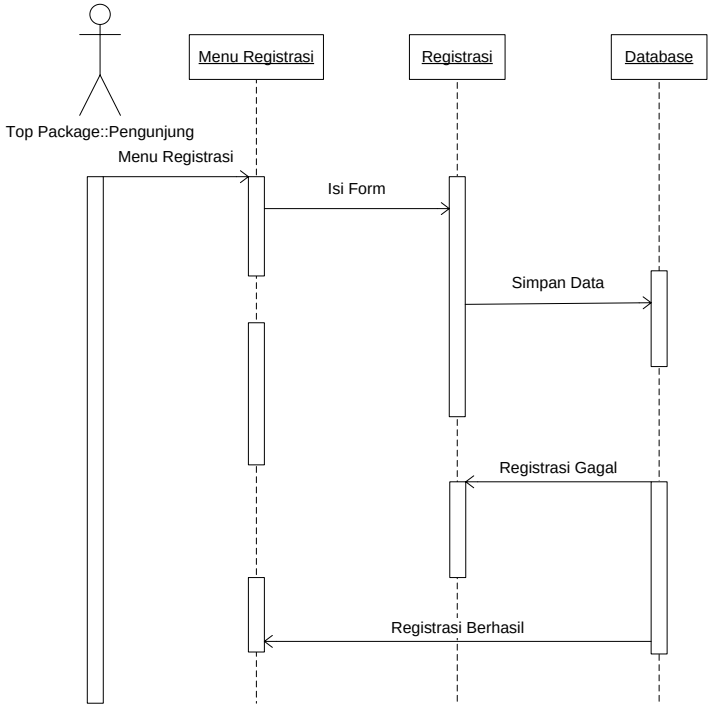
Gambar 3.18 *Activity Diagram* Daftar Keinginan

3.3.18 *Activity Diagram History Order*



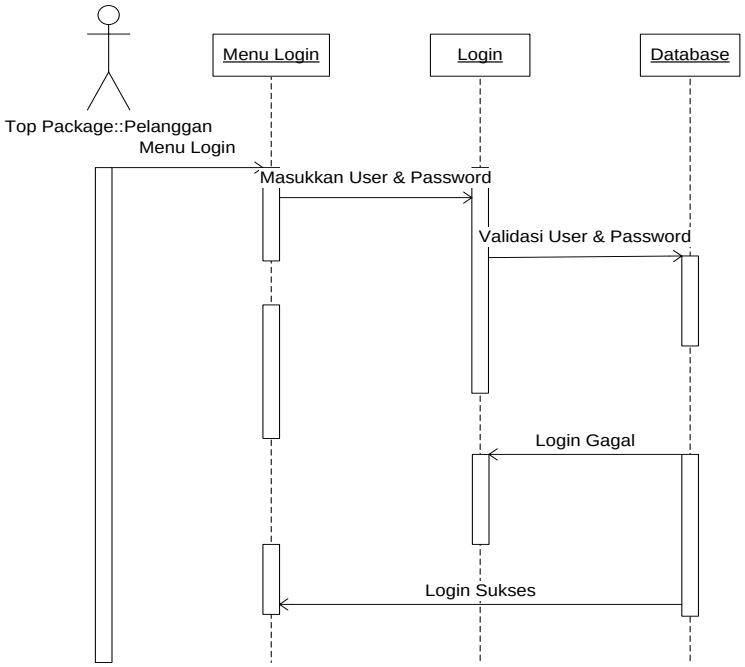
Gambar 3.19 *Activity Diagram History Order*

3.3.19 *Sequence Diagram* Registrasi



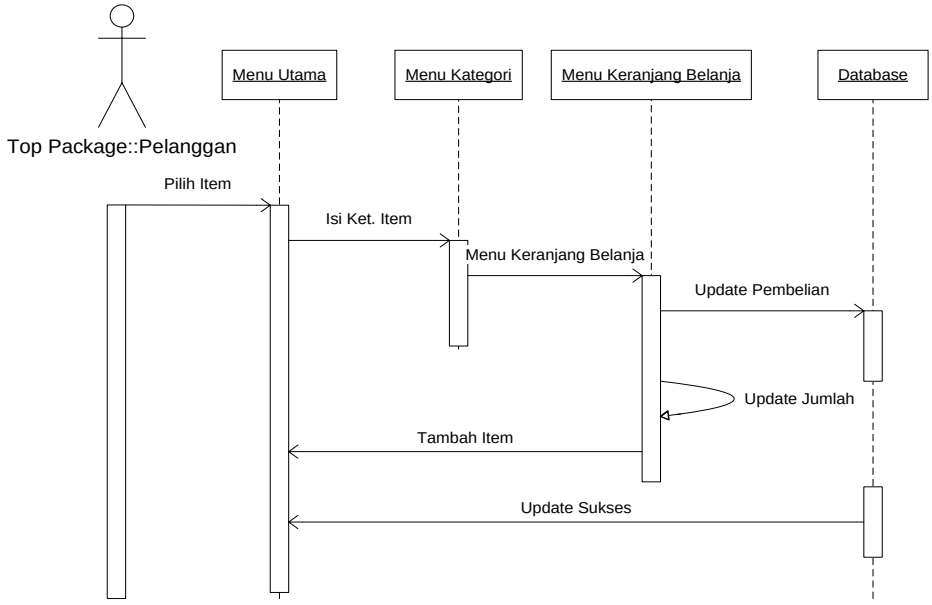
Gambar 3.20 *Sequence Diagram* Registrasi

3.3.20 *Sequence Diagram* Login



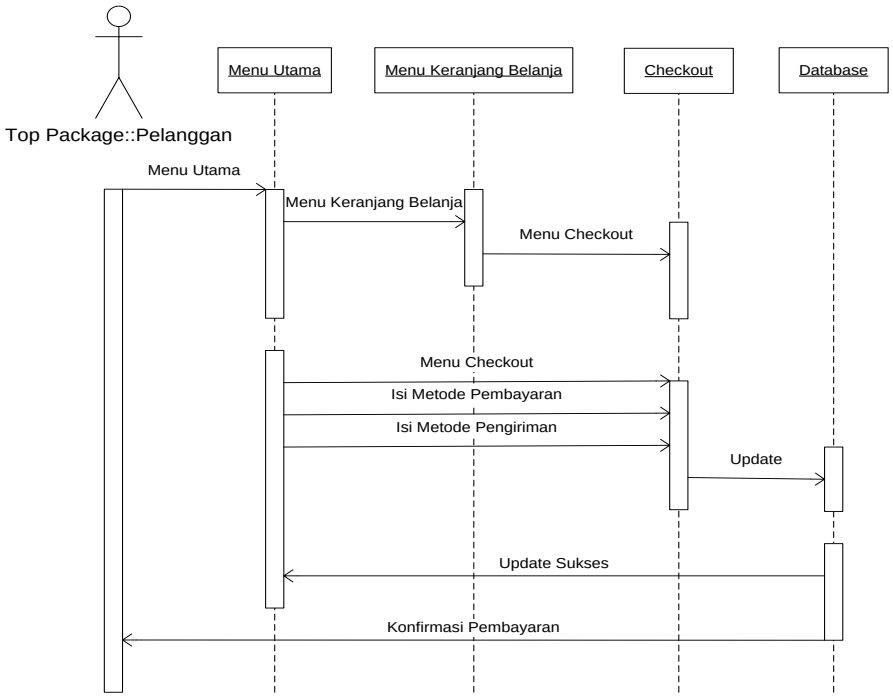
Gambar 3.21 *Sequence Diagram* Login

3.3.21 *Sequence Diagram* Pembelian



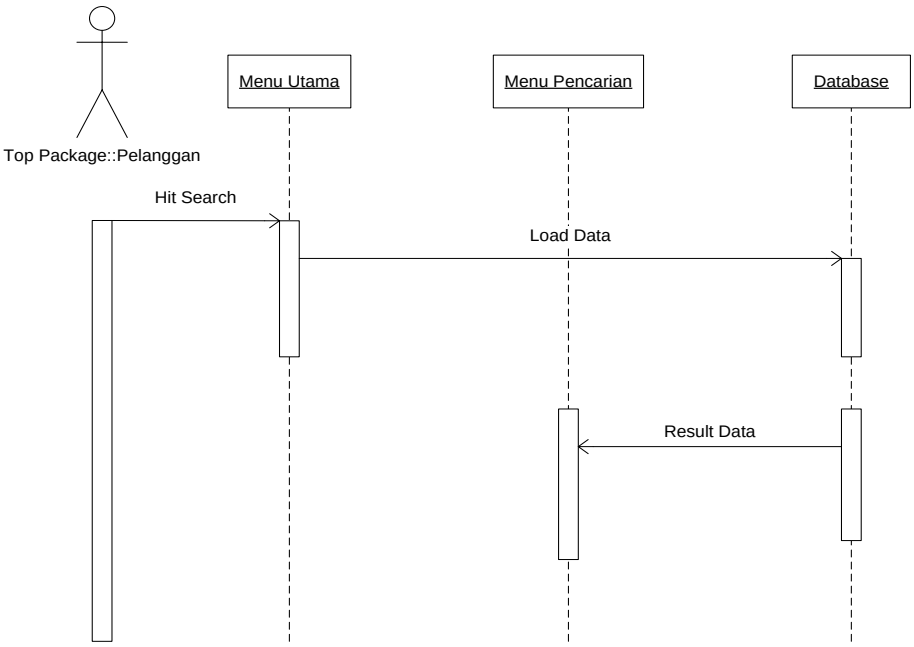
Gambar 3.22 *Sequence Diagram* Pembelian

3.3.22 *Sequence Diagram* Pembayaran



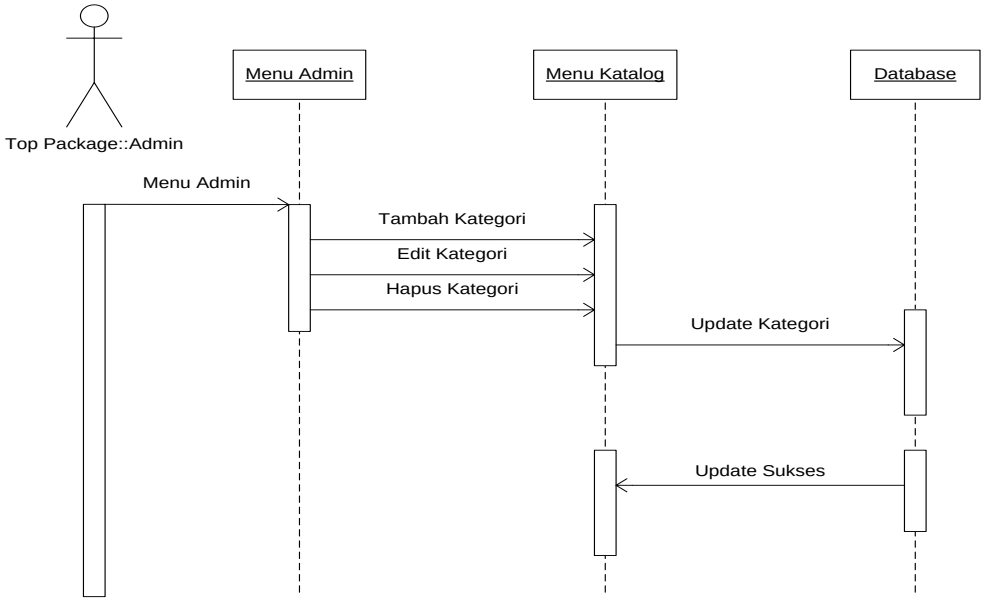
Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Pembayaran

3.3.23 *Sequence Diagram* Pencarian



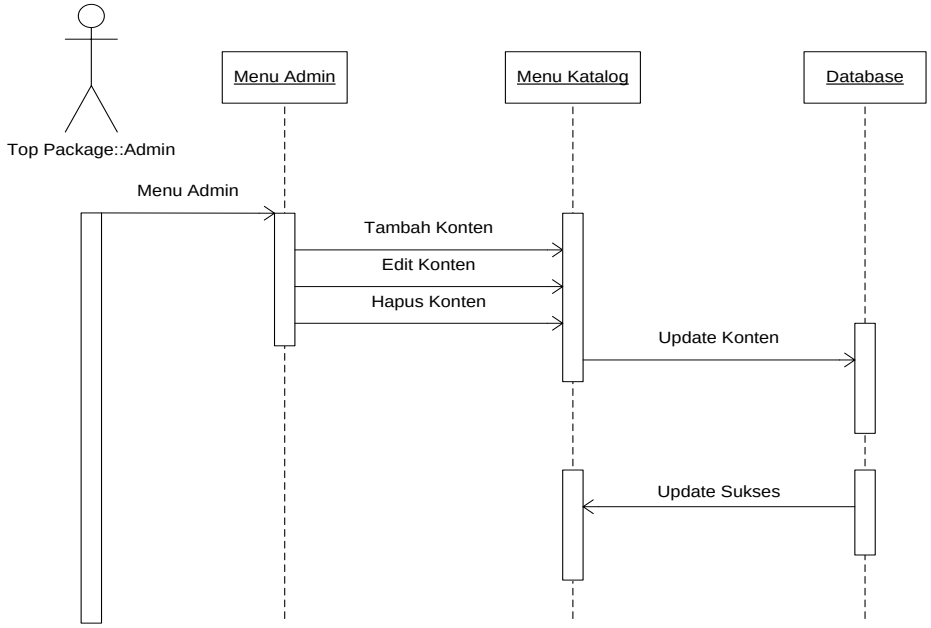
Gambar 3.24 *Sequence Diagram* Pencarian

3.3.24 *Sequence Diagram* Tambah Edit Hapus Kategori



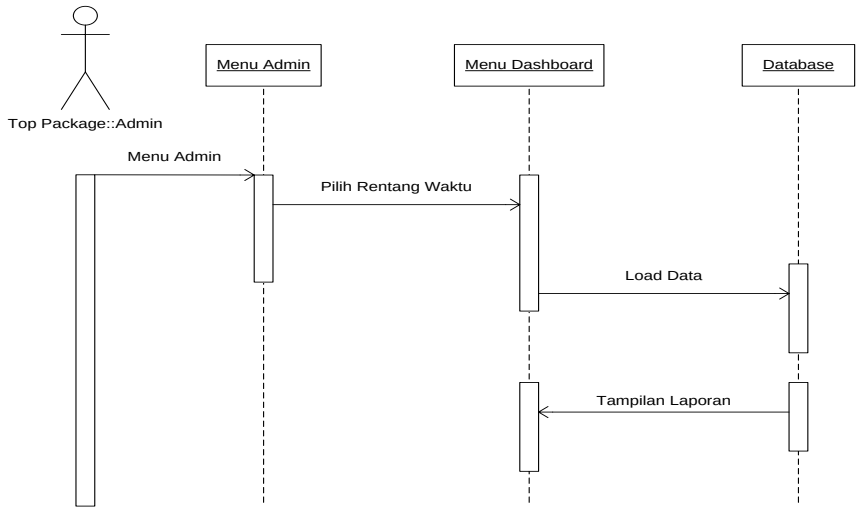
Gambar 3.25 S*equence Diagram* Tambah Edit Hapus Kategori

3.3.25 *Sequence Diagram* Tambah Edit Hapus Konten



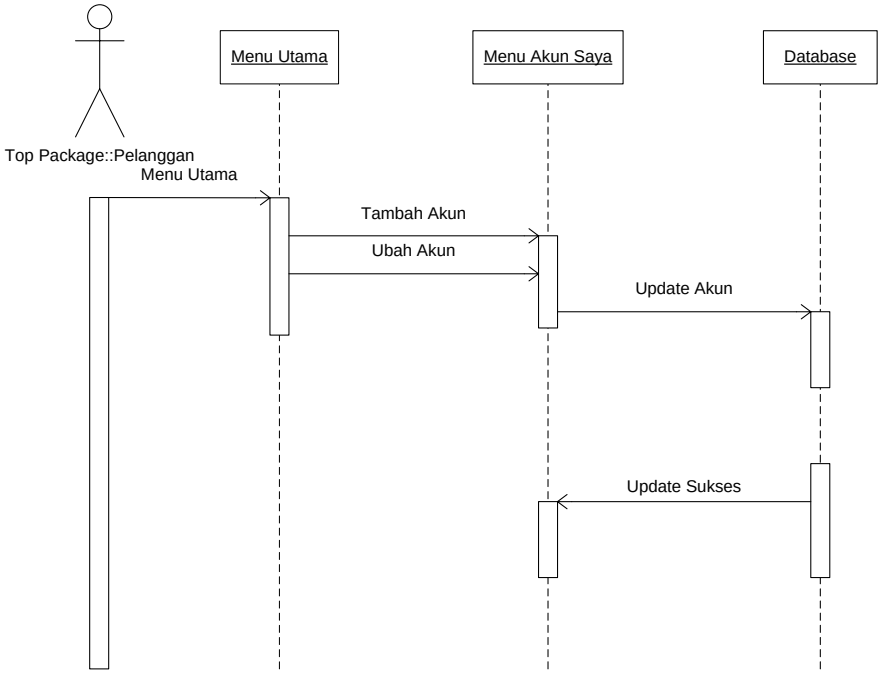
Gambar 3.26 S*equence Diagram* Tambah Edit Hapus Konten

3.3.26 *Sequence Diagram* Laporan Penjualan



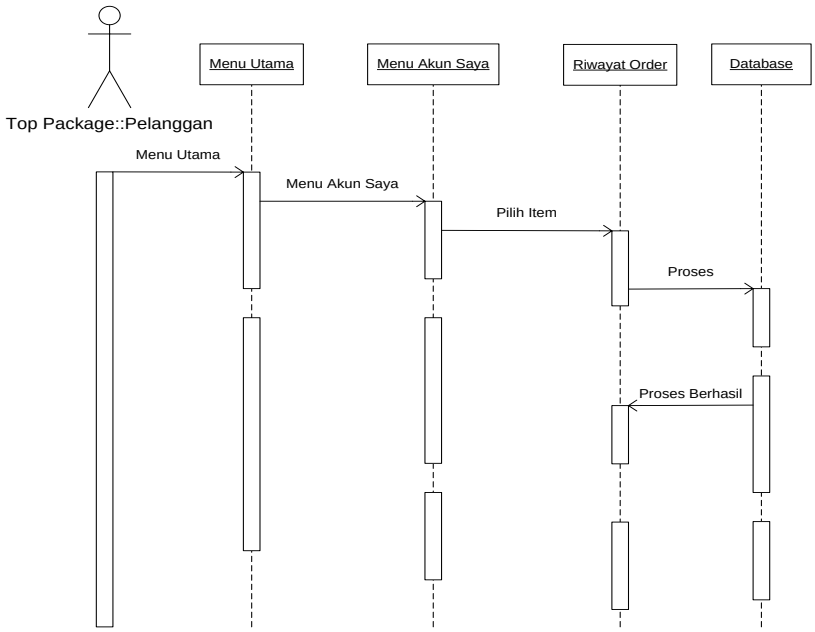
Gambar 3.27 S*equence Diagram* Laporan Penjualan

3.3.27 *Sequence Diagram* Pengolahan Akun



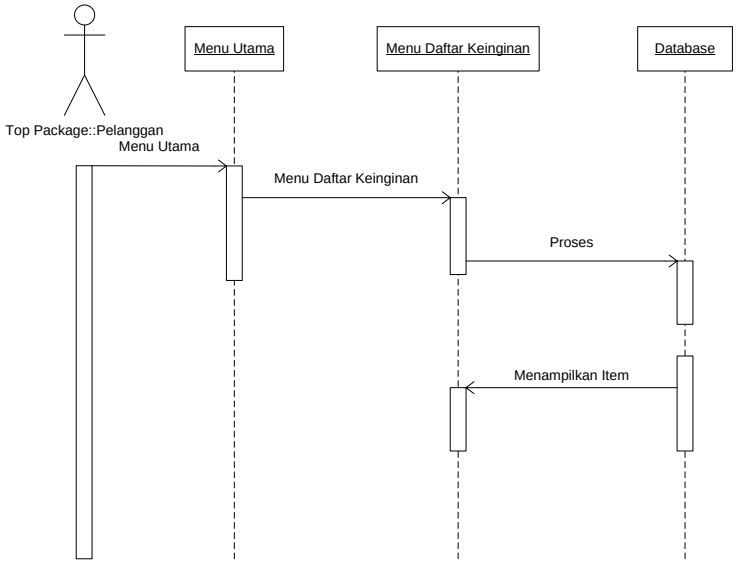
Gambar 3.28 S*equence Diagram* Pengolahan Akun

3.3.28 *Sequence Diagram* Retur Barang



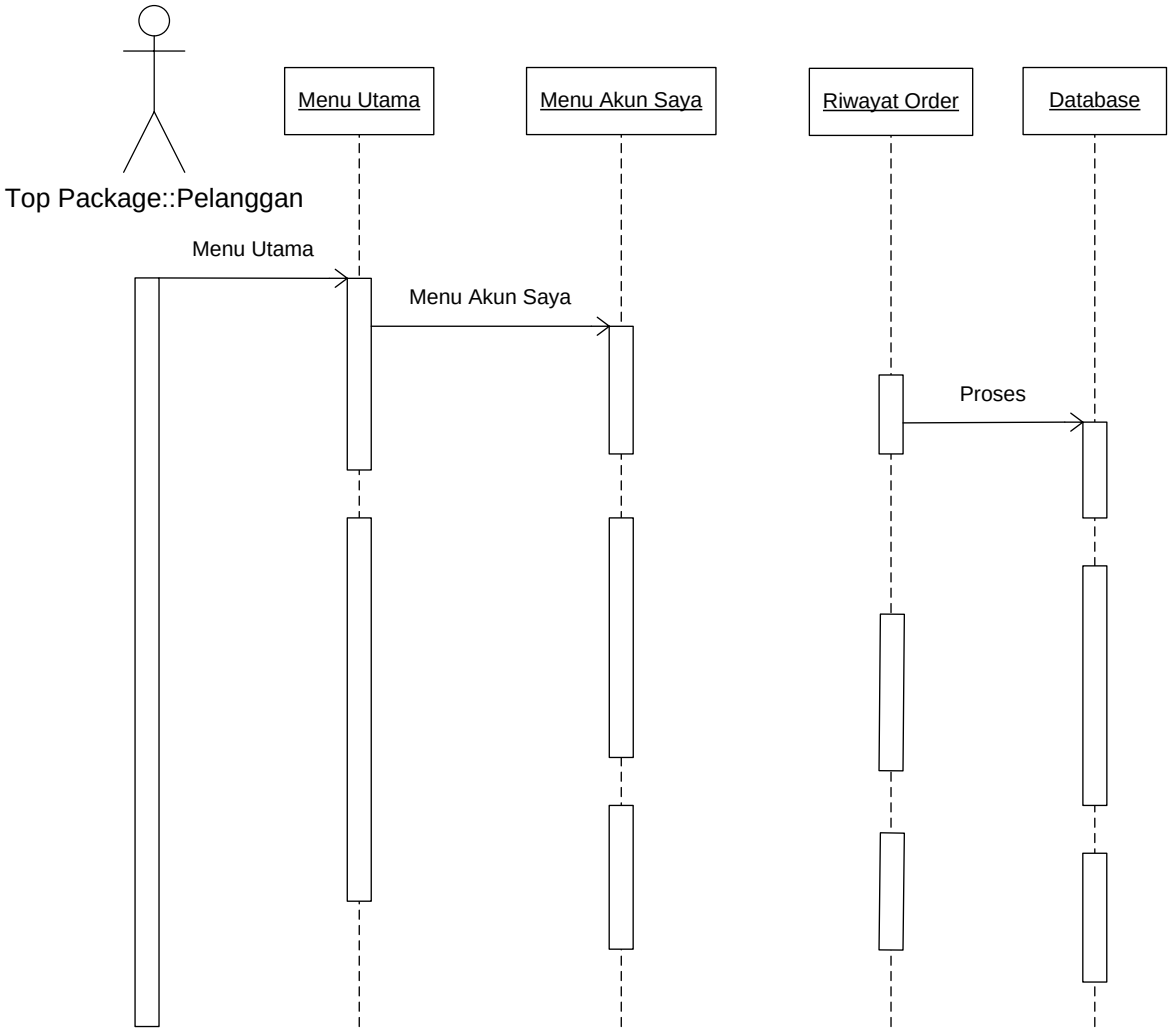
Gambar 3.29 S*equence Diagram* Retur Barang

3.3.29 *Sequence Diagram* Daftar Keinginan



Gambar 3.30 S*equence Diagram* Daftar Keinginan

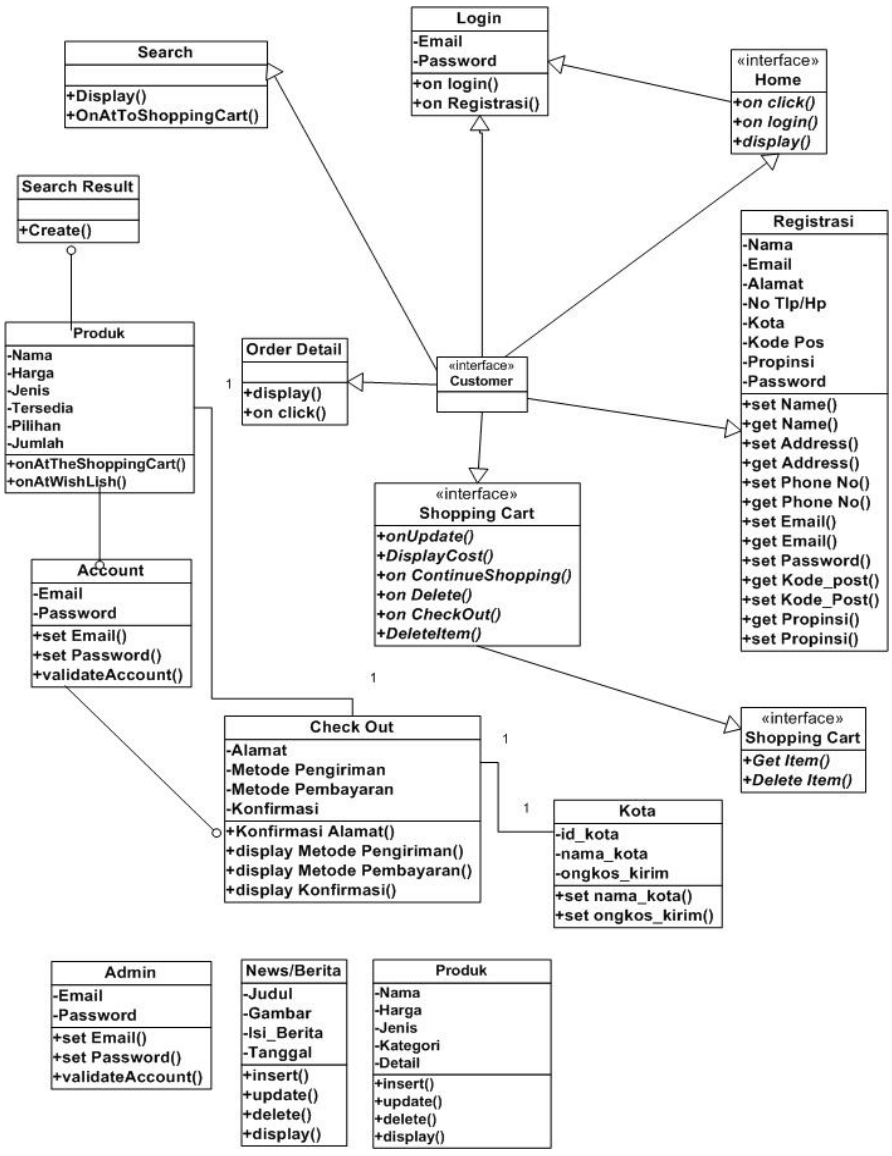
3.3.30 *Sequence Diagram History Order*



Gambar 3.31 *Sequence Diagram History Order*

3.3.31 *Class Diagram*

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (fungsi). Controller class diagram menggambarkan class diagram untuk controller, seperti yang divisualisasikan pada gambar

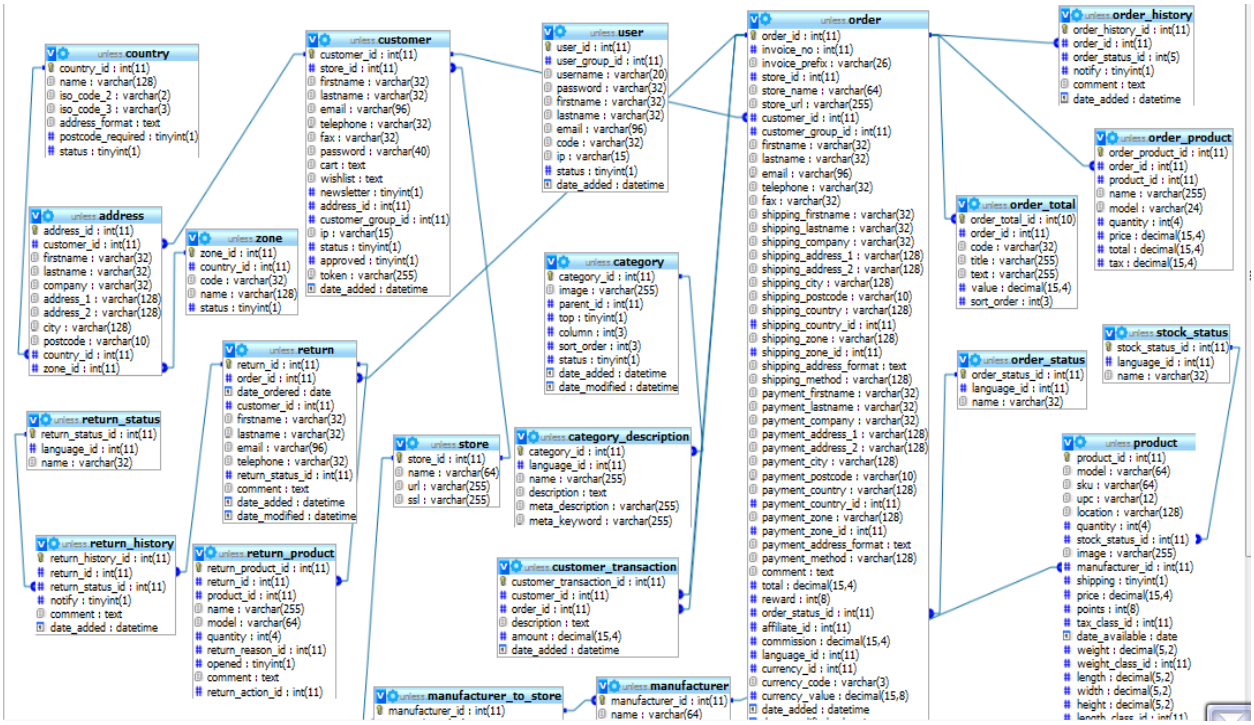


Gambar 3.32 *Class Diagram*

3.3.32 Skema Relasi

Relasi antar tabel merupakan gabungan antar *file* yang mempunyai kunci utama yang sama, sehingga *file-file* tersebut menjadi satu kesatuan yang dihubungkan oleh *field* kunci (*Primary Key*). Pada proses ini elemen-elemen data dikelompokkan menjadi satu *file database* beserta *entitas* dan hubungannya.

Skema relasi Unless Campaign dilihat pada gambar 3.24



Gambar 3.33 *Skema Relasi*

3.3.33 Stuktur Tabel

a. Tabel User

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	user_id	int(11)			No		auto_increment	
	user_group_id	int(11)			No			
	username	varchar(20)	utf8_bin		No			
	password	varchar(32)	utf8_bin		No			
	firstname	varchar(32)	utf8_bin		No			
	lastname	varchar(32)	utf8_bin		No			
	email	varchar(96)	utf8_bin		No			
	code	varchar(32)	utf8_bin		No			
	ip	varchar(15)	utf8_bin		No			
	status	tinyint(1)			No			
	date_added	datetime			No	0000-00-00 00:00:00		

b. Tabel User Grup

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	user_group_id	int(11)			No		auto_increment	
	name	varchar(64)	utf8_bin		No			
	permission	text	utf8_bin		No			

c. Tabel Customer

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	customer_id	int(11)			No		auto_increment	
	store_id	int(11)			No	0		
	firstname	varchar(32)	utf8_bin		No			
	lastname	varchar(32)	utf8_bin		No			
	email	varchar(96)	utf8_bin		No			
	telephone	varchar(32)	utf8_bin		No			
	fax	varchar(32)	utf8_bin		No			
	password	varchar(40)	utf8_bin		No			
	cart	text	utf8_bin		Yes	*NULL*		
	wishlist	text	utf8_bin		Yes	*NULL*		
	newsletter	tinyint(1)			No	0		
	address_id	int(11)			No	0		
	customer_group_id	int(11)			No			
	ip	varchar(15)	utf8_bin		No	0		
	status	tinyint(1)			No			
	approved	tinyint(1)			No			
	token	varchar(255)	utf8_bin		No			
	date_added	datetime			No	0000-00-00 00:00:00		

d. Tabel Costumer Grup

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	customer_group_id	int(11)			No		auto_increment	
	name	varchar(32)	utf8_bin		No			

e. Tabel Costumer Transaksi

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	customer_transaction_id	int(11)			No		auto_increment	
	customer_id	int(11)			No			
	order_id	int(11)			No			
	description	text	utf8_bin		No			
	amount	decimal(15,4)			No			
	date_added	datetime			No			

f. Tabel Alamat

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	address_id	int(11)			No		auto_increment	
	customer_id	int(11)			No			
	firstname	varchar(32)	utf8_bin		No			
	lastname	varchar(32)	utf8_bin		No			
	company	varchar(32)	utf8_bin		No			
	address_1	varchar(128)	utf8_bin		No			
	address_2	varchar(128)	utf8_bin		No			
	city	varchar(128)	utf8_bin		No			
	postcode	varchar(10)	utf8_bin		No			
	country_id	int(11)			No	0		
	zone_id	int(11)			No	0		

g. Tabel Country

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	country_id	int(11)			No		auto_increment	
	name	varchar(128)	utf8_bin		No			
	iso_code_2	varchar(2)	utf8_bin		No			
	iso_code_3	varchar(3)	utf8_bin		No			
	address_format	text	utf8_bin		No			
	postcode_required	tinyint(1)			No			
	status	tinyint(1)			No	1		

h. Tabel Order

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
order_id	int(11)			No		auto_increment	
invoice_no	int(11)			No	0		
invoice_prefix	varchar(26)	utf8_bin		No			
store_id	int(11)			No	0		
store_name	varchar(64)	utf8_bin		No			
store_url	varchar(255)	utf8_bin		No			
customer_id	int(11)			No	0		
customer_group_id	int(11)			No	0		
firstname	varchar(32)	utf8_bin		No			
lastname	varchar(32)	utf8_bin		No			
email	varchar(96)	utf8_bin		No			
telephone	varchar(32)	utf8_bin		No			
fax	varchar(32)	utf8_bin		No			
shipping_firstname	varchar(32)	utf8_bin		No			
shipping_lastname	varchar(32)	utf8_bin		No			
shipping_company	varchar(32)	utf8_bin		No			
shipping_address_1	varchar(128)	utf8_bin		No			
shipping_address_2	varchar(128)	utf8_bin		No			
shipping_city	varchar(128)	utf8_bin		No			
shipping_postcode	varchar(10)	utf8_bin		No			
shipping_country	varchar(128)	utf8_bin		No			
shipping_country_id	int(11)			No			
shipping_zone	varchar(128)	utf8_bin		No			

i. Tabel Order Produk

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	order_product_id	int(11)			No		auto_increment	
	order_id	int(11)			No			
	product_id	int(11)			No			
	name	varchar(255)	utf8_bin		No			
	model	varchar(24)	utf8_bin		No			
	quantity	int(4)			No			
	price	decimal(15,4)			No	0.0000		
	total	decimal(15,4)			No	0.0000		
	tax	decimal(15,4)			No	0.0000		

j. Tabel Order Status

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	order_status_id	int(11)			No		auto_increment	
	language_id	int(11)			No			
	name	varchar(32)	utf8_bin		No			

k. Tabel Return

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	return_id	int(11)			No		auto_increment	
	order_id	int(11)			No			
	date_ordered	date			No			
	customer_id	int(11)			No			
	firstname	varchar(32)	utf8_bin		No			
	lastname	varchar(32)	utf8_bin		No			
	email	varchar(96)	utf8_bin		No			
	telephone	varchar(32)	utf8_bin		No			
	return_status_id	int(11)			No			
	comment	text	utf8_bin		Yes	*NULL*		
	date_added	datetime			No			
	date_modified	datetime			No			

l. Tabel Return Produk

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
return_product_id	int(11)			No		auto_increment	
return_id	int(11)			No			
product_id	int(11)			No			
name	varchar(255)	utf8_bin		No			
model	varchar(64)	utf8_bin		No			
quantity	int(4)			No			
return_reason_id	int(11)			No			
opened	tinyint(1)			No			
comment	text	utf8_bin		No			
return_action_id	int(11)			No			

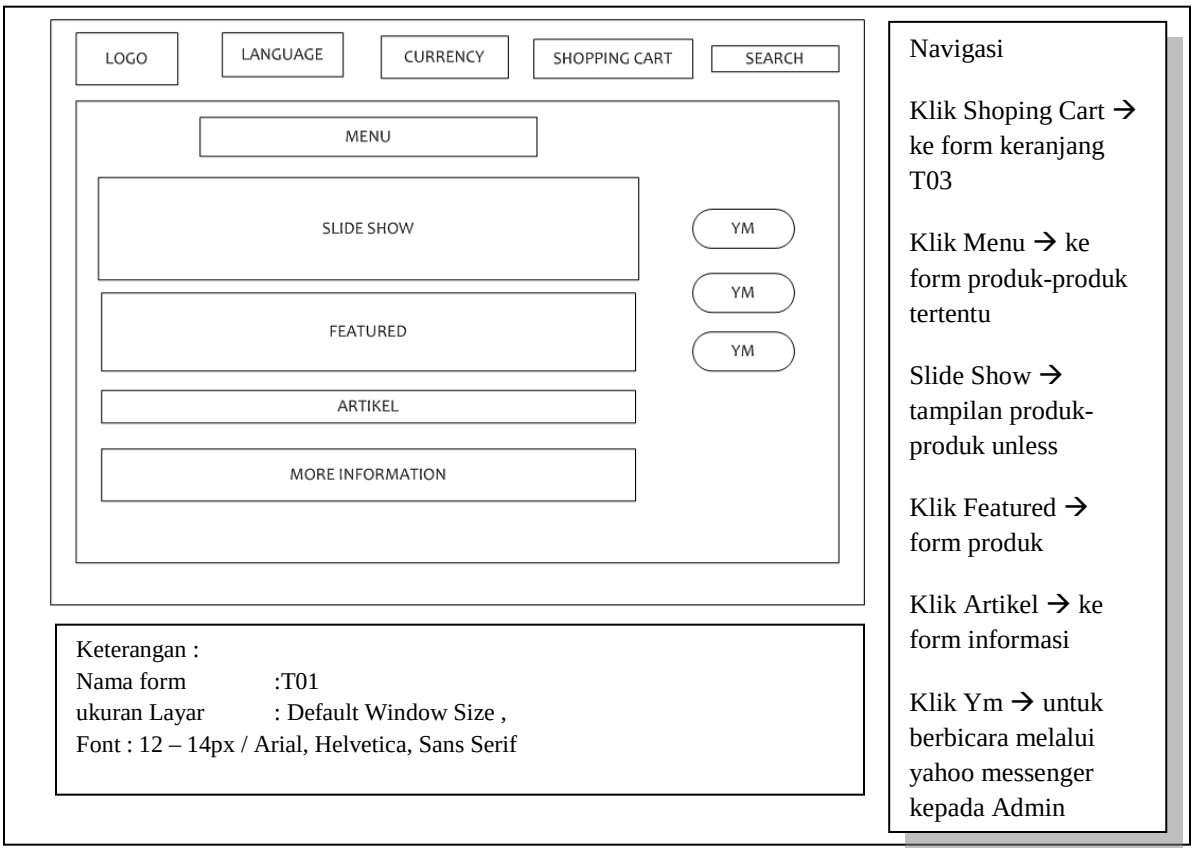
m. Tabel Return History

	Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
	return_history_id	int(11)			No		auto_increment	
	return_id	int(11)			No			
	return_status_id	int(11)			No			
	notify	tinyint(1)			No			
	comment	text	utf8_bin		No			
	date_added	datetime			No			

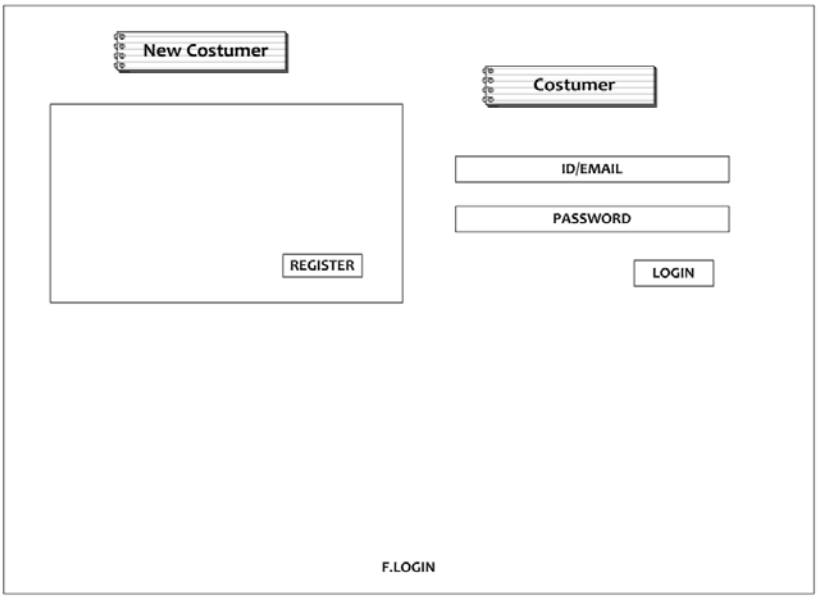
n. Tabel Store

Field	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
store_id	int(11)			No		auto_increment	
name	varchar(64)	utf8_bin		No			
url	varchar(255)	utf8_bin		No			
ssl	varchar(255)	utf8_bin		No			

3.4 Perancangan Antarmuka



Gambar 3.34 Perancangan Antarmuka T01

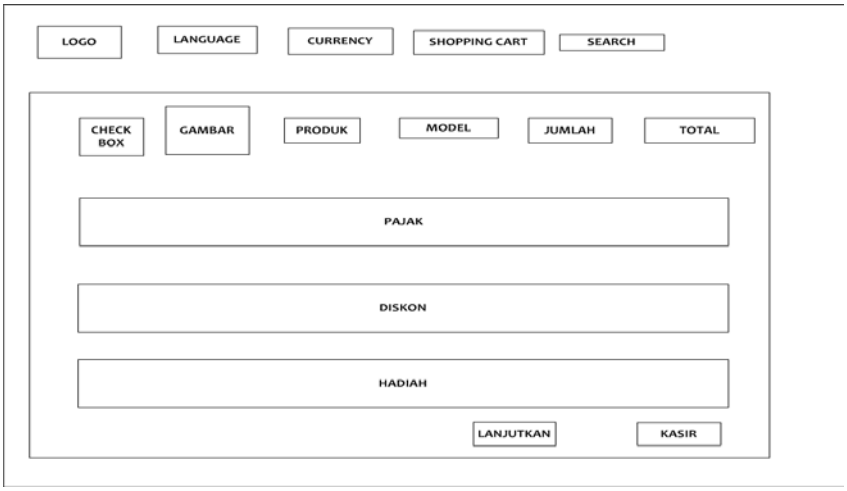


Navigasi

- Klik Register → untuk mendaftar ke form pendaftaran
- Klik Login → untuk ke form home login T02

Keterangan :
Nama form :T02
ukuran Layar : Default Window Size ,
Font : 12 – 14px / Arial, Helvetica, Sans Serif

Gambar 3.35 Perancangan Antarmuka T02



Klik Check Box → memilih produk

Klik Pajak → menentukan harga bedasarkan pengiriman

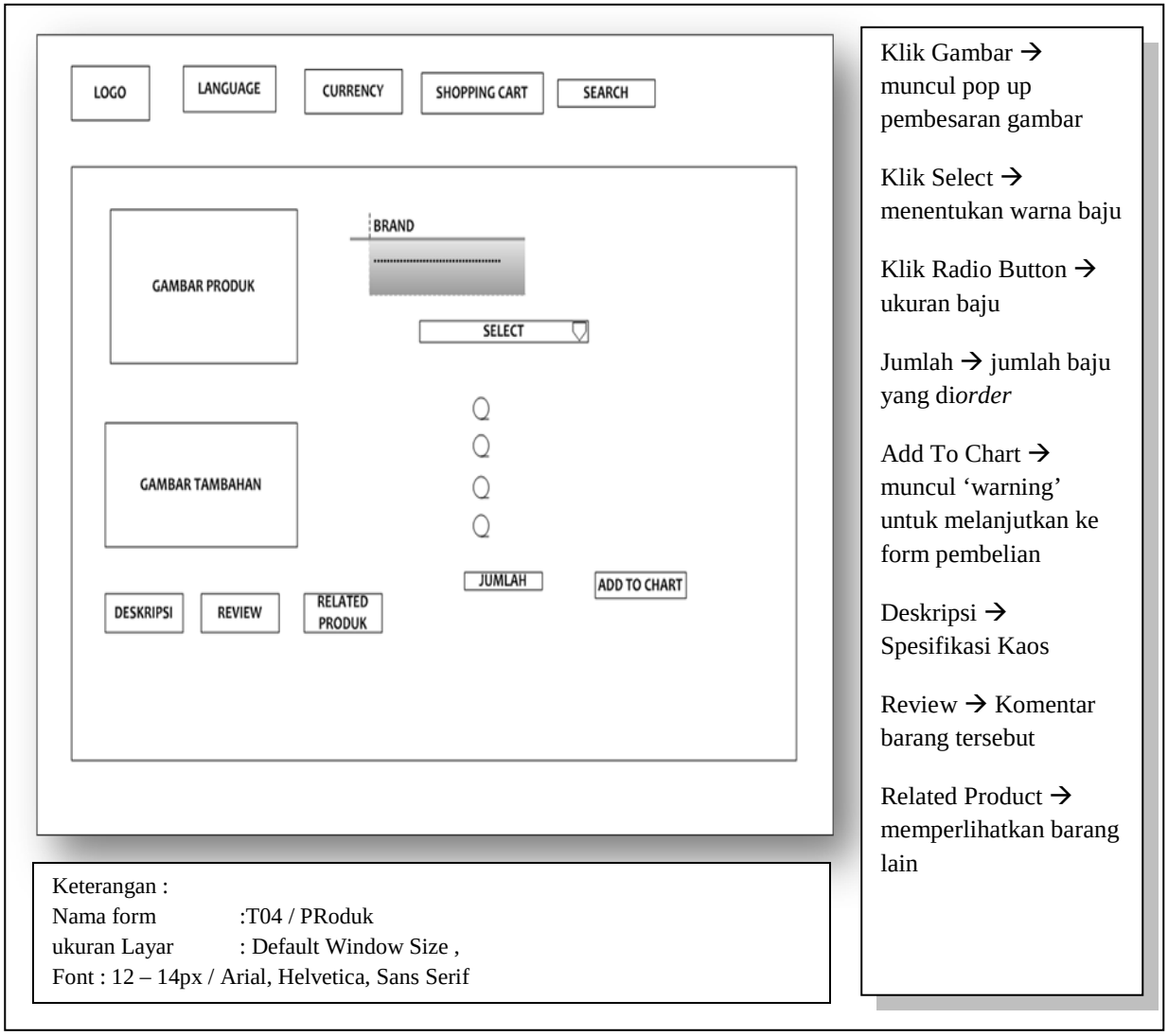
Klik Diskon → kode diskon

Klik Hadiah → kode hadiah

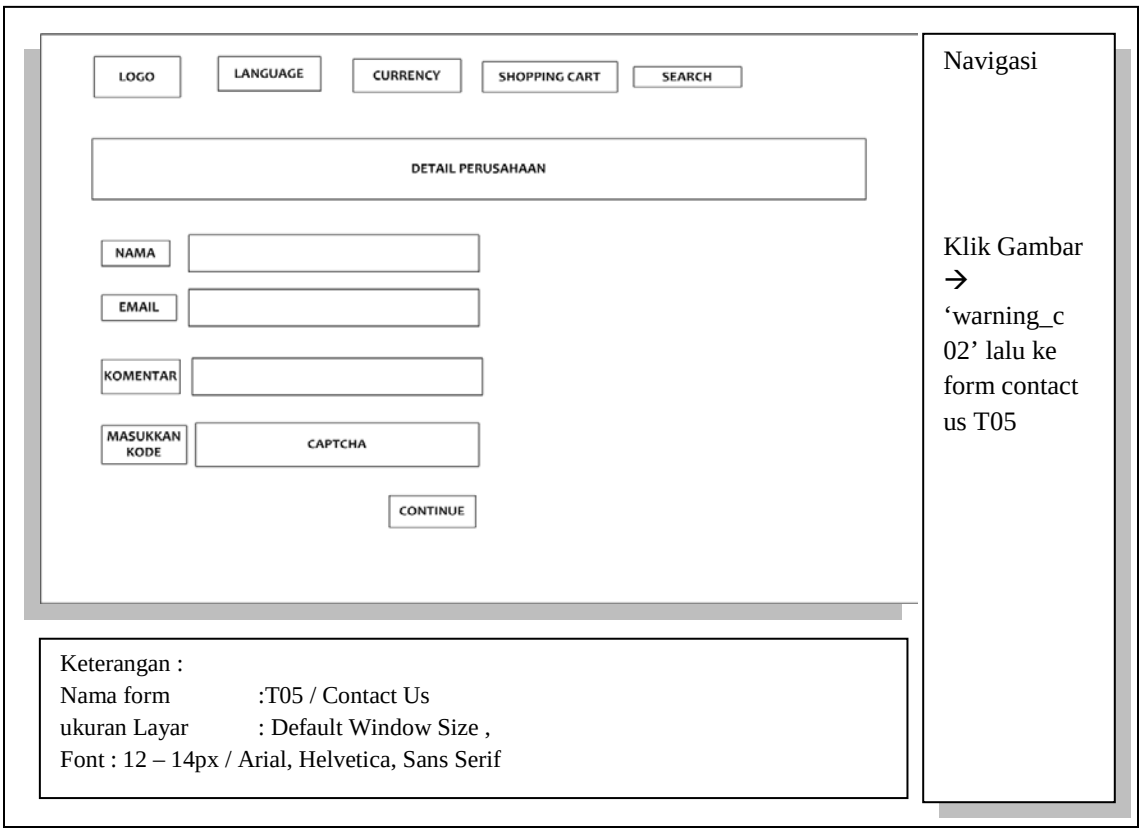
Klik Lanjutkan → ke form home T04

Keterangan :
Nama form :T03 / Keranjang Belanja
ukuran Layar : Default Window Size ,

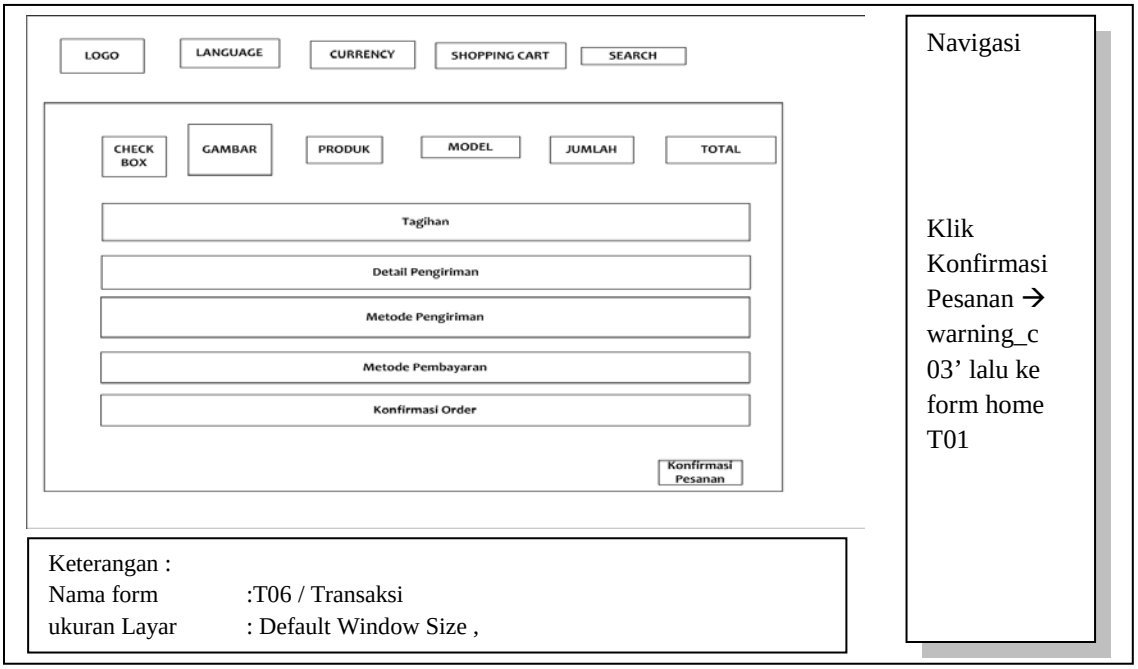
Gambar 3.36 Perancangan Antarmuka T03



Gambar 3.37 Perancangan Antarmuka T04



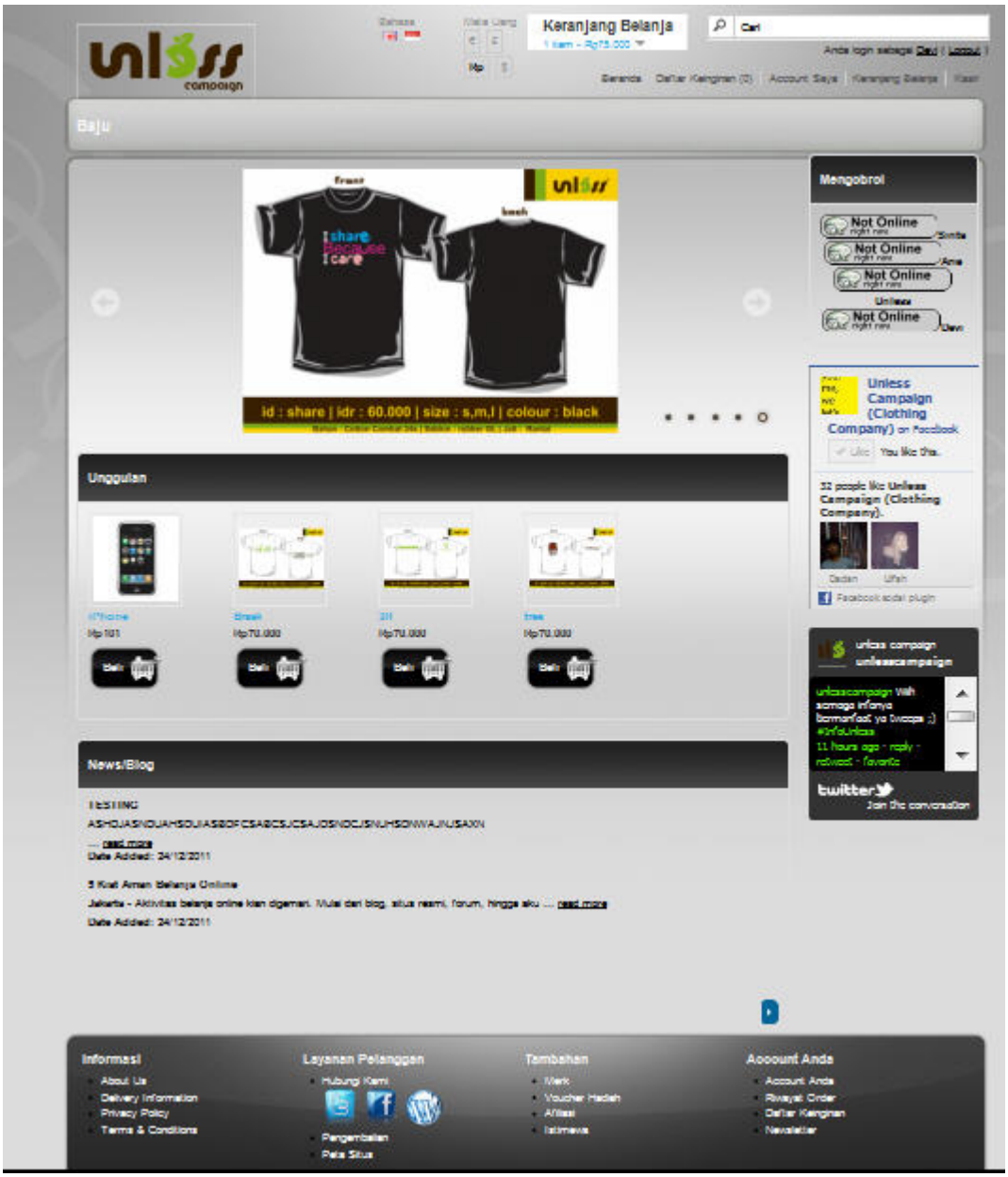
Gambar 3.38 Perancangan Antarmuka T05



Gambar 3.29 Perancangan Antarmuka T06

3.5 Implementasi Program

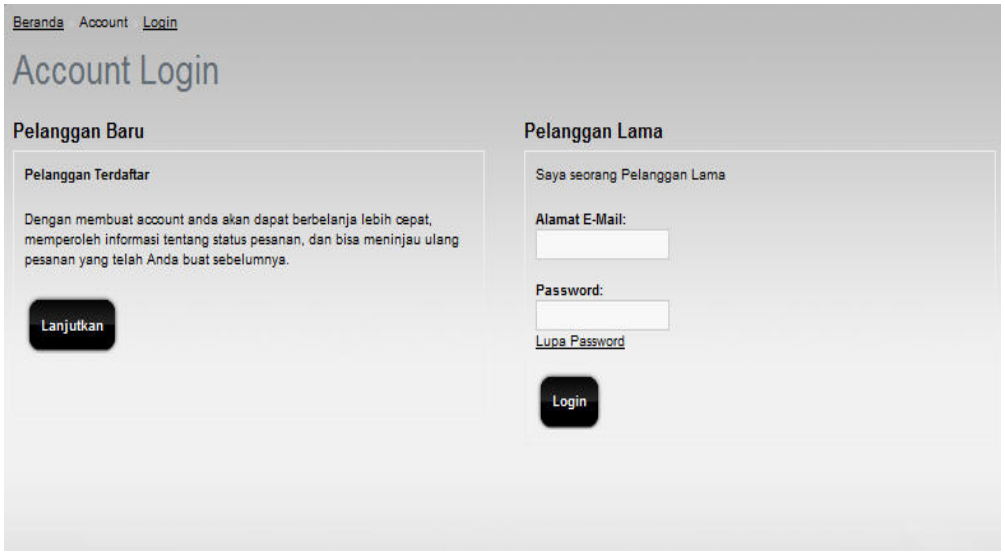
3.5.1 Tampilan Home



Gambar 3.40 Menu Utama Aplikasi

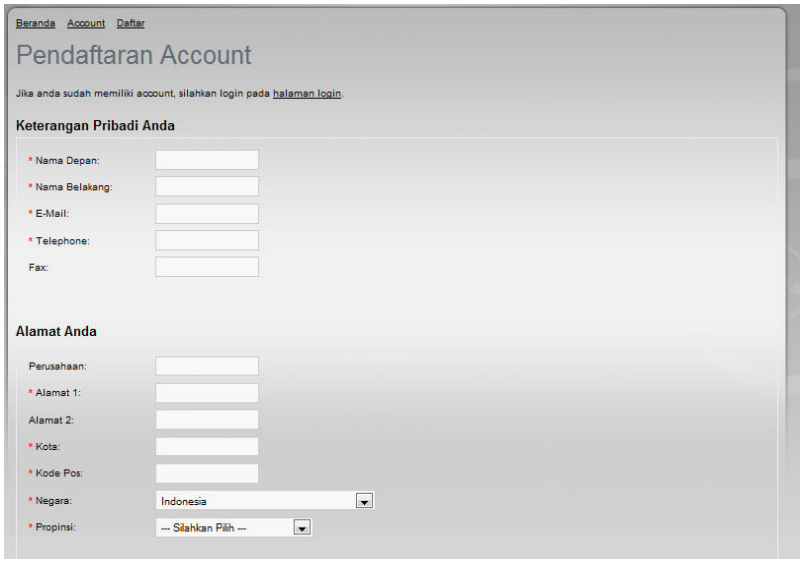
Tampilan ini merupakan tampilan utama aplikasi yang berisi Home, *Wish List*, *My Account*, *Shopping Cart* (Keranjang Belanja) menu Informasi dan menu Contact.. Jika nama dan pasword sesuai maka akan dapat menuju ke halaman selanjutnya. Jika tidak maka akan kembali ke halaman login.

3.5.2 Tampilan Login dan Registrasi



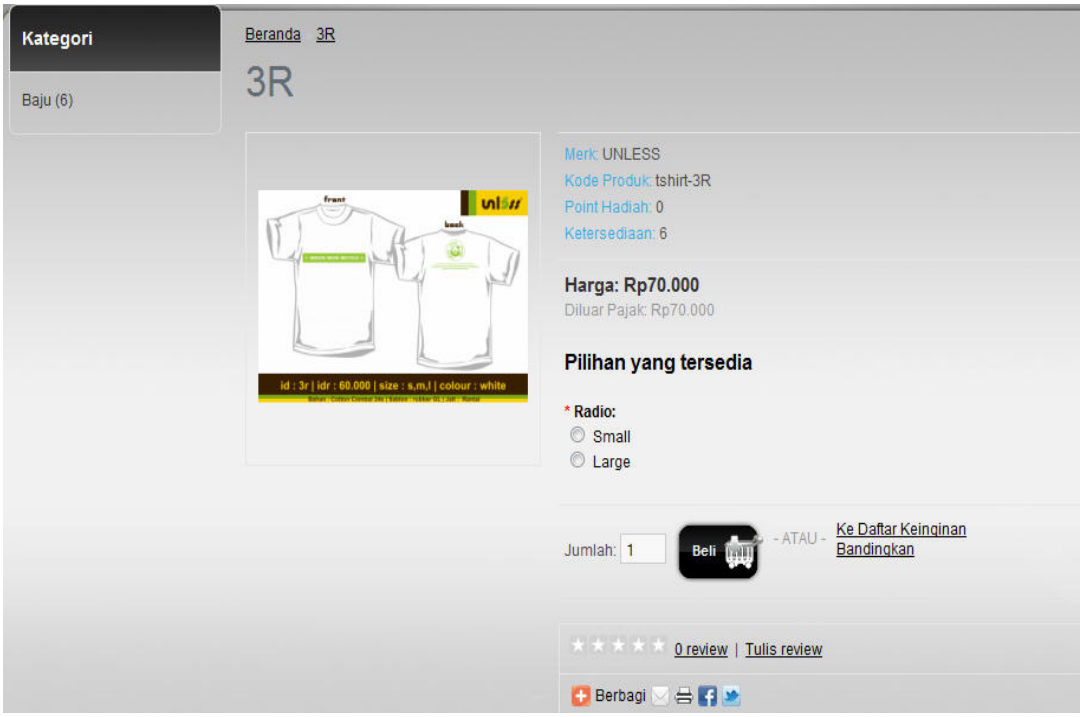
Gambar 3.41 Tampilan Login

Halaman ini menampilkan tampilan untuk registrasi dan *login.* Apabila pelanggan ingin mendaftar dengan menekan tombol lanjutkan maka akan masuk ke dalam halaman pengisian registrasi. Apabila sudah memiliki *user* dan *password* dan berhasil maka akan muncul ke halaman *my account*.



Gambar 3.42 Tampilan Daftar Member

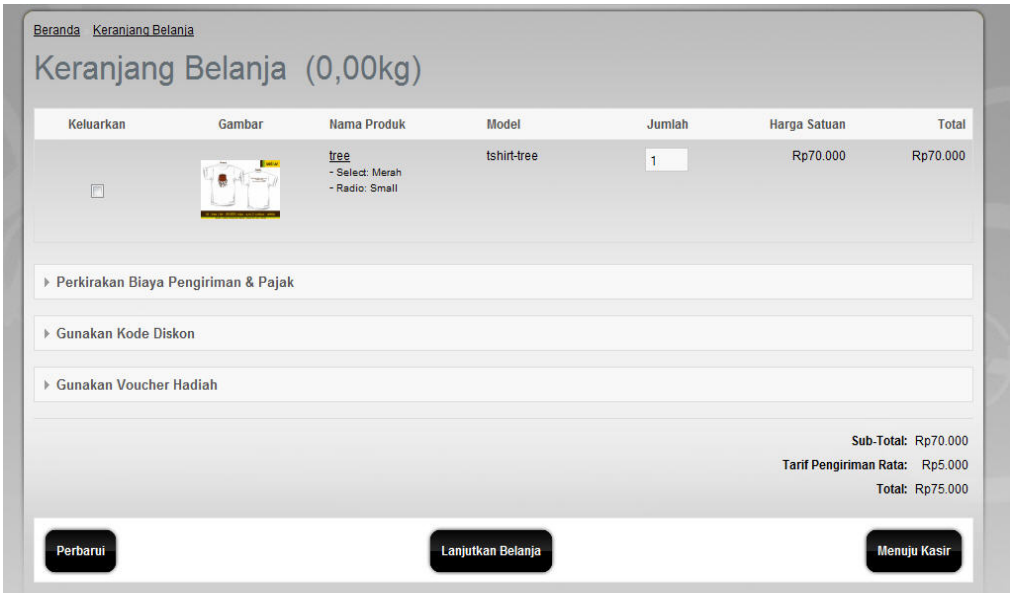
3.5.3 Tampilan Katagori



Gambar 3.43 Menu Kategori

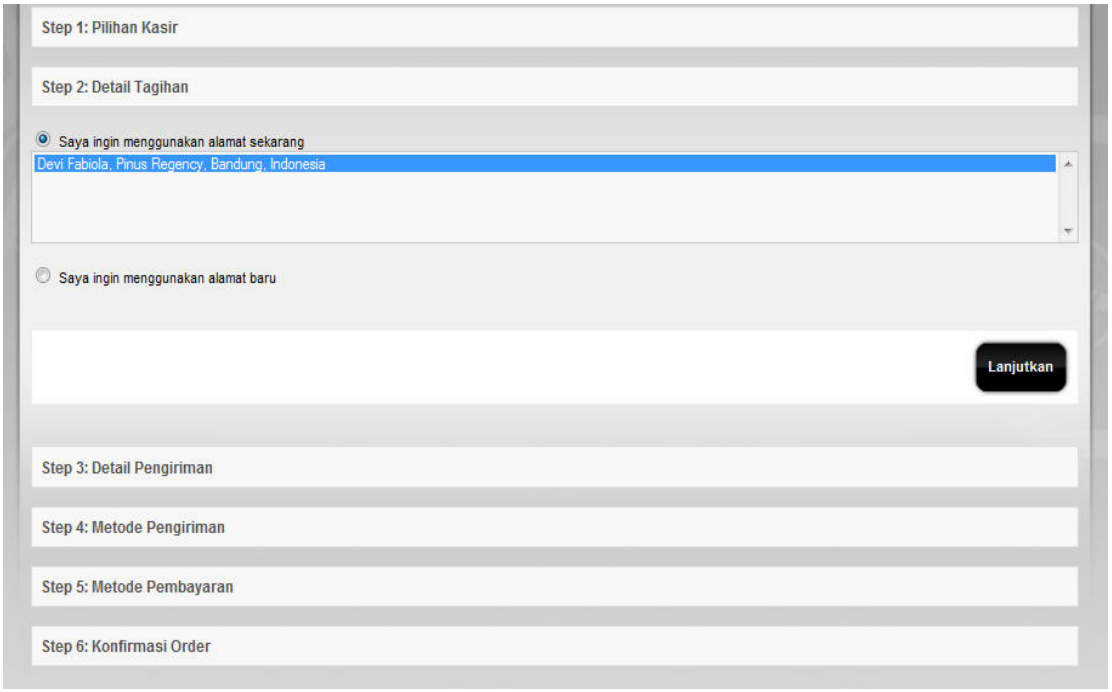
Di halaman katalog ini pengunjung bisa melihat detail produk dan pengunjung dapat langsung membeli yang kemudian akan masuk kedalam keranjang belanja pengunjung.

3.5.4 Tampilan Keranjang Belanja



Gambar 3.44 Menu Keranjang Belanja

3.5.5 Tampilan Kasir

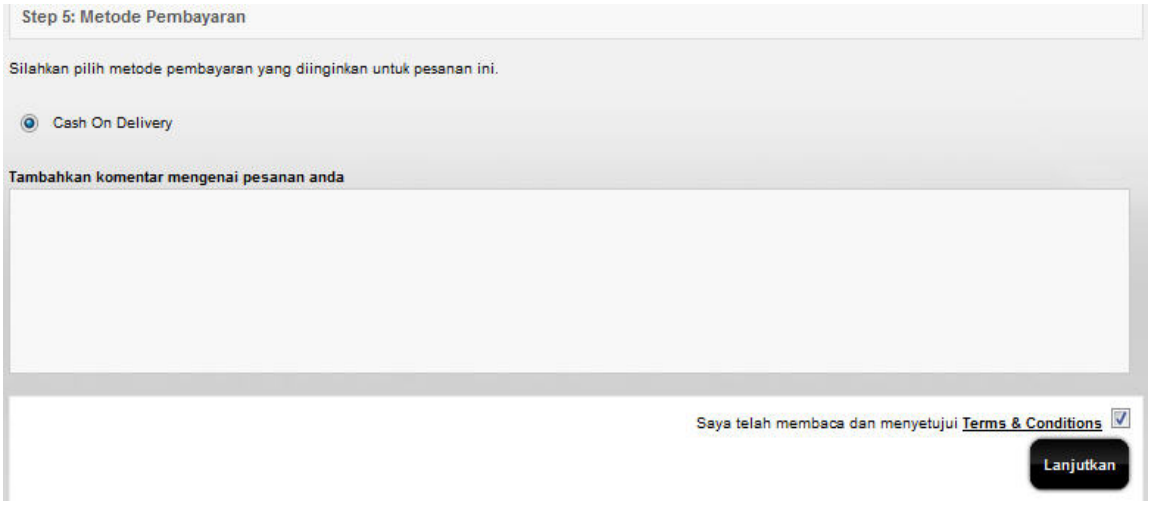


Gambar 3.45 Tampilan Kasir

Halaman ini berfungsi sebagai prosedur pembelian. Pelanggan bisa memilih menggunakan metode pengiriman dan pembayaran melalui apa.

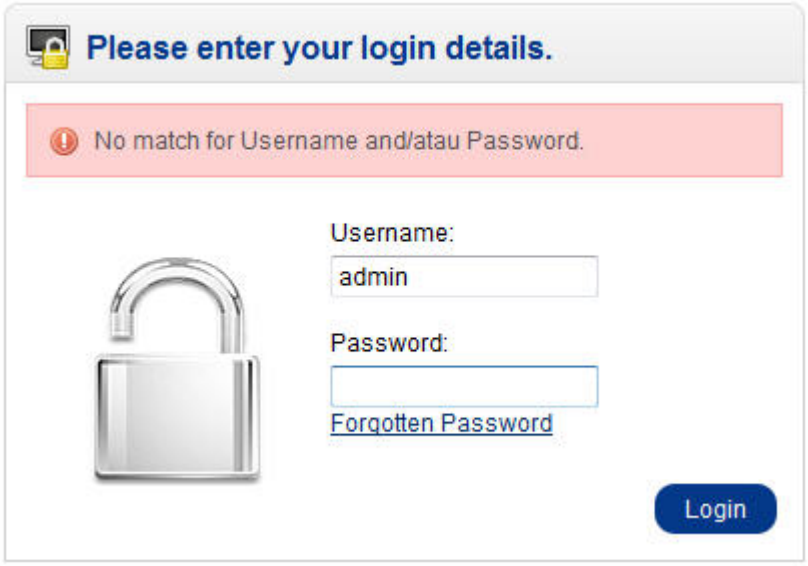


Gambar 3.46 Tampilan Pengiriman



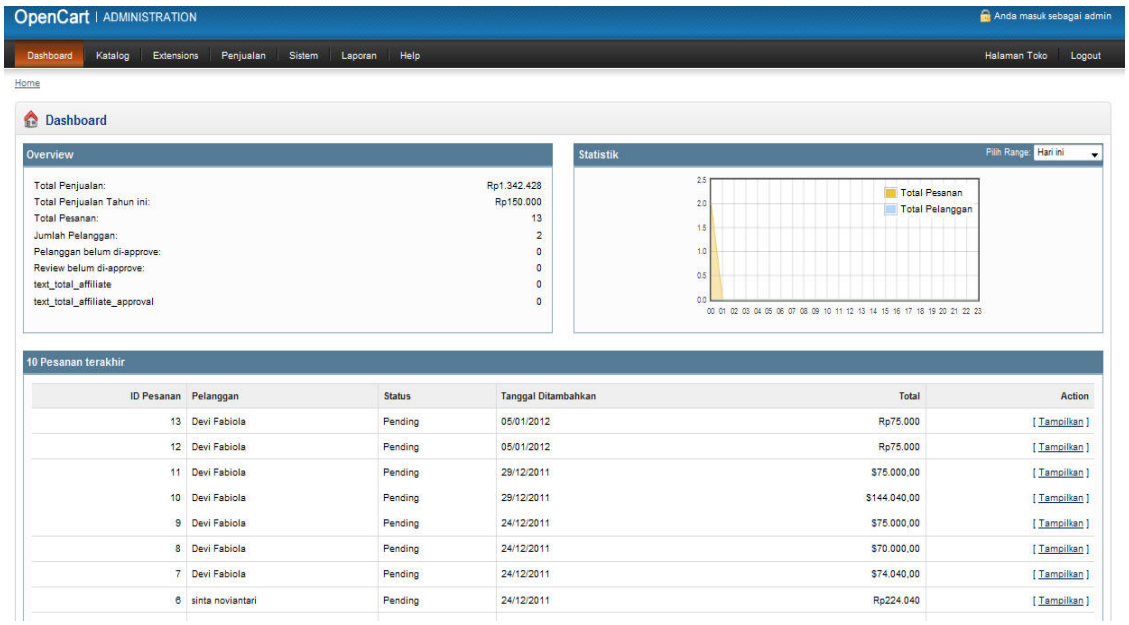
Gambar 3.47 Metode Pembayaran

3.5.6 Tampilan Admin



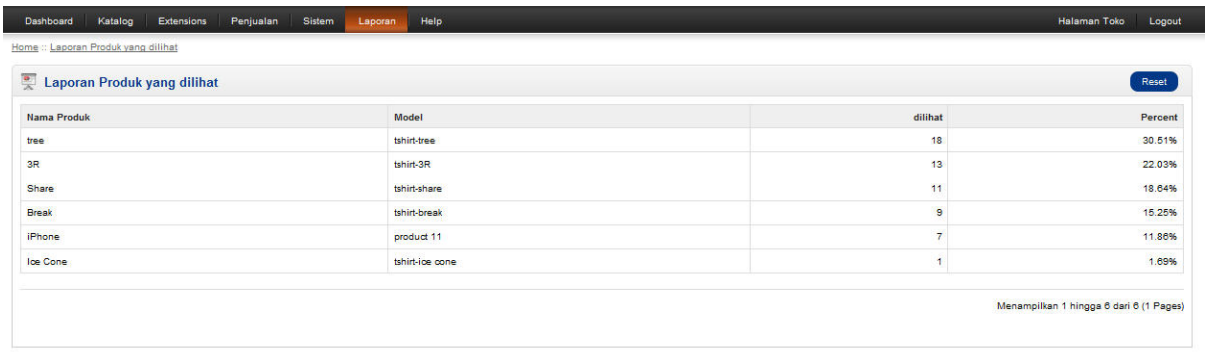
Gambar 3.48 Tampilan Login Admin

Halaman ini adalah menampilkan halaman login administrator. Jika *username* dan *password* berhasil maka akan masuk ke dalam halaman *Dashboard.*

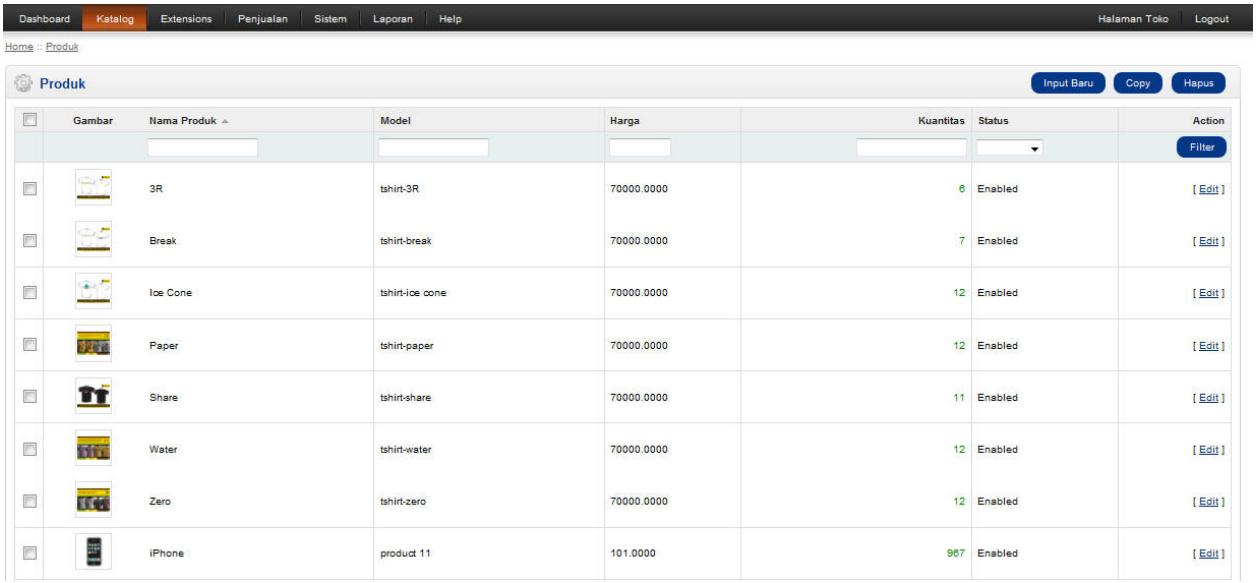


Gambar 3.49 Tampilan Dashboard

Halaman ini menampilkan seluruh menu-menu admin. Pada halaman utama admin *dashboard* muncul tabel *overview* untuk melihat total penjualan, total pesanan, total pelanggan dan lain-lain.

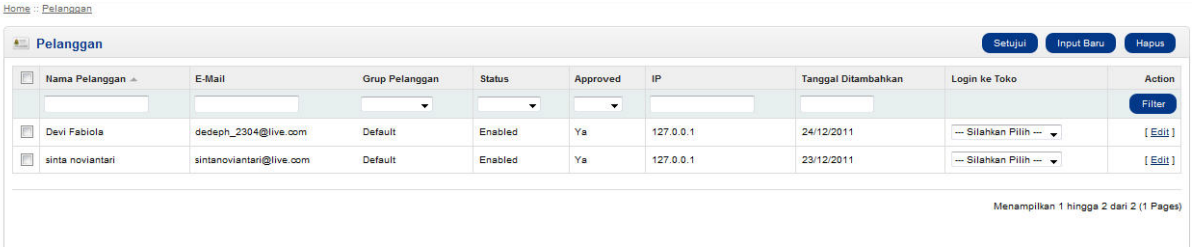


Gambar 3.50 Tampilan Produk



Gambar 3.51 Tampilan Admin Katalog

Halaman ini merupakan halaman yang berisi data barang /produk yang ada di Unless Campaign. Admin bisa mengedit produk, mengupdate produk, menambah produk dan menghapus produk.



Gambar 3.52 Tampilan Admin Pelanggan

Halaman ini admin bisa mengedit, menyetujui permintaan sebagai anggota, dan menghapus pelanggan.



Gambar 3.53 Tampilan Invoice

Halaman ini merupakan halaman *invoice* pembelian barang/produk yang akan dikirim ke e-mail pelanggan atau diprint langsung apabila pelanggan membayar secara COD (*Cash On Delivery).*

.

3.6 Impelementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibangun dan pengkodeannya dalam bentuk *file* program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka untuk pengguna. Adapun untuk tampilan implementasi pembangunan Website *E-commerce* di Toko Unless Campaign akan dilampirkan pada halaman lampiran.

Tabel 3.18 Implementasi Antarmuka

Menu	Deskripsi	Nama File
Halaman Muka Pengunjung	Halaman awal muka tampilan website	Index.php
Halaman Registrasi pengunjung	Digunakan untuk pengunjung menjadi member	Registrasi.php
Halaman login	Digunakan untuk member untuk masuk ke halaman member	Login.php
Halaman informasi cara pemesanan, tentang pemilik, dan tentang toko	Halaman pengunjung dan member, dimana berisi informasi tentang pemilik, toko dan cara pemesanan	account.php
Halaman lupa password	Halaman bagi member yang lupa password	forgotten.php
Halaman akun member	Halaman bagi member yang berisi profile, history pesanan, tab pembayaran, upload.	account.php
Halaman lihat produk	Halaman bagi pengunjung dan member yang mengklik gambar pada halaman awal belanja dan melihat produk.	category.php
Halaman keranjang belanja	Halaman keranjang belanja ini ketika member membeli sebuah produk dan untuk sementara disimpan di keranjang belanja	cart.php
Halaman checkout	Halaman dimana member selesai melakukan belanja	checkout.php
Halaman login admin	Halaman login untuk admin masuk ke halaman admin	Index.php
Halaman awal admin	Halaman untuk admin untuk mengelola data yang berada di navigasi	Index.php
Halaman produk	Halaman untuk menambah produk oleh admin, yang akan ditapilkan di halaman awal website	category.php
Halaman pembayaran	Halaman admin dimana menampilkan member yang melakukan pembayaran	shipping.php
Halaman pemesanan	Halaman untuk admin yang menamppilkan pesanan-pesanan dari member	total.php
Halaman member	Halaman untuk admin yang menampilkan informasi member	customer_order.php

3.7 Pengujian

3.7.1 Pengujian Alpha

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

Tabel 3.19 Pengujian Alpha

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Registrasi member	Menampilkan form registrasi	*Black Box*
	Isi form registrasi	
	Validasi pengisisan registrasi	
	Simpan data registrasi	
	Kirim informasi dan aktivasi akun	
Login	Isi data login	*Black Box*
	Verifikasi username dan password	
Lupa Password	Menampilkan form lupa password	*Black Box*
	Isi form lupa password	
	Pemberitahuan Pembaharuan	
	password	
	Ubah data password	
Ubah Password	Menampilkan form ubah password	*Black Box*
	Verifikasi password lama	
	Verifikasi password baru dan	
	konfirmasi password baru	
Menu Home	Menampilkan Slide Show produk unggulan Menampilkan data produk ,	*Black Box*
	Menampilan blog	
Menu search	Cari Produk	*Black Box*
	Menampilkan tab desain yang	
	Menampilkan komentar	
	Menampilkan the founder	
Menu Info	Menampilkan tentang kami	*Black Box*
	Menampilkan cara pemesanan	
	Menampilkan Profile member	
Menu Keranjang Belanja	Menampilkan produk yang ada di keranjang keranjang belanja	*Black Box* *Black Box*
	Mengupdate produk pembelian	
	Menghapus produk pembelian	
Menu Checkout	Menampilkan data pembelian dan	*Black Box*
	ongkos kirim yang harus dibayar	
Logout	Mengahapus sesi user	*Black Box*

1. Aplikasi Administrator

Tabel 3.20 Aplikasi Administrator

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login	Isi data login	*Black Box*
	Verifikasi email dan password admin	
Home	Menampilkan navigasi laporan	*Black Box*
Kategori	Menampilkan data kategori	*Black Box*
	Menampilkan form tambah kategori	
Produk	Menampilkan data produk	*Black Box*
	Menampilkan form tambah produk	
	Menampilkan navigasi penambahan detail produk	
Detail Produk	Menampilkan detail Produk	*Black Box*
	Menampilkan form tambah detail produk	
Pesanan	Menampilkan Data Pesanan	*Black Box*
Pembayaran	Menampilkan Data Pembayaran	*Black Box*
Member	Menampilkan Data Member	*Black Box*
Pembayaran	Menampilkan Data pembayaran member	*Black Box*
	Menampilkan Navigasi form kurang	

3.7.2 Butir Pengujian

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses *data flow diagram* dan kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses. Pengujian ini dilakukan secara *black box*, yaitu pengujian dilakukan dengan hanya memperhatikan masukan ke sistem dan keluaran ke sistem.

Pengujian Fasilitas Member

Kasus dan DataUji Benar

Tabel 3.21 Pengujian Data Registrasi

Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik Registrasi	Tampil Registrasi Form	Menampilkan Form Registrasi	Diterima
Masukan registrasi Nama:Pembeli data Alamat : Jl.Padasuka Username : pembeli Password : 1234 Ulangi Password : 1234 Email pembeli@yahoo.com No Handphne : 1234567890 Provinsi : Jawa Barat Kota : Bandung Kode : 123456 Gambar	Jika semua field terisi kecuali no handphone maka Form registrasi terisi atau benar akan melanjutkan ke proses registrasi	Form registrasi terisi atau benar dalam pengisian maka akan melanjutkan ke proses registrasi	Diterima

Tabel 3.22 Pengujian Data Salah

Kasus dan Data Uji Salah			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memasukan Data Kosong	Tampilkan pesan kesalahan dalam pengisian filed kosong	Tampilkan pesan kesalahan bahwa field tidak boleh kosong	Diterima
Email tidak diisi	Tampilkan pesan kesalahan “Email harus diisi”	Dapat menampilkan pesan kesalahan “Email harus diisi”	Diterima
Nama tidak diisi	Tampilkasn pesan kesalahan “Nama harus diisi”	Dapat menampilkan pesan kesalahan “Nama harus diisi”	Diterima
Alamat tidak diisi	Tampilkan pesan kesalahan “Alamat harus diisi”	Dapat menampilkan pesa kesalahan “Alamat harus diisi”	Diterima
Username tidak diisi	Tampilkan pesan kesalahan “username harus diisi”	Dapat menampilkan kesalahan “username harus diisi”	Diterima
Password tidak diisi	Tampilkan pesan kesalahan	Dapat menampilkan	Diterima
Konfirmasi Password tidak sama	Tampilkan pesan kesalahan “Password harus sama”	Dapat menampilkan “password hasru sama”	Diterima

1. Pengujian Proses Login

Tabel 3.23 Pengujian Proses Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : pembeli	Pembeli dapat mengisi pada text field	Dapat mengisi username yang diharapkan	Diterima
Password : 1234	Pembeli dapat mengisi pada tect field	Dapat mengisi password yang diharapkan	Diterima
Klik tombol masuk	Data inputan username dan password dicari di database. Masuk ke halaman beranda	Tombol masuk berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	Diterima

2. Pengujian Lupa Password

Tabel 3.24 Pengujian Lupa Password

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
User Name	User Name dapat diisi pada text field	Dapat mengisi username yang diharapkan	Diterima
Email	Email dapat diisi pada text field	Dapat mengisi email yang diharapkan	Diterima
Kode Gambar	Kode Gambar dapat diisi pada text field	Dapat Mengisi kode gambar sesuai yang diharapkan	Diterima
Klik Tombol Reset password	Proses pengecekan ke table member dan mengkonfirmasi ke email tentang pembaharuan password	Tombol reser password berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	Diterima

Tabel 3.25 Pengujian Lupa Password Data Salah

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username,email, kosong atau tidak terdaftar	Tampilkan pesan username atau email tidak terdaftar	Dapat menampilkan pesan user atau email tidak terdaftar	Diterima
Kode gambar salah atau kosong	Tampil pesan verifikasi gagal	Dapat Menampilkan pesan verifikasi gagal	Diterima

3. Pengujian Ubah Password

Tabel 3.26 Pengujian Ubah Password

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Password Lama	Password Lama	Password lama	Diterima
Password Baru	Password Baru dapat diisikan pada diels text	Password baru dapat diisikan pada field text	Diterima
Konfirmasi Password baru	Dapat mengisikan konfirmasi password baru di text field	Dapat mengisikan konfirmasi password baru di text field	Diterima

Tabel 3.27 Pengujian Ubah Password (Data Salah)

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Password lama kosong	Tampil pesan password harus diisi	Dapat Menampilkan pesan password harus diisi	Diterima
Password Baru kosong	Tampil Pesan password harus diisi	Dapat menampilkan pesan password baru harus diisi	Diterima
Konfirmasi Password baru tidak sama	Tampil pesan password tidak sama	Dapat menampilkan pesan password tidak sama	Diterima

4. Pengujian Menu Keranjang Belanja

Tabel 3.28 Pengujian Menu Keranjang Belanja

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengklik Tombol Beli	Tampil data pembelian di keranjang belanja	Dapat menampilkan data pembelian di keranjang belanja	Diterima
Klik menu keranjang belanja	Tampil data pembelian di keranjang belanja	Dapat menampilkan data pembelian di keranjang belanja	Diterima

5. Pengujian Menu Belanja

Tabel 3.29 Pengujian Menu Belanja

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengklik menu belanja	Tampilkan data produk berdasarkan kategori	Dapat menampilkan data produk berdasarkan kategori	Diterima

6. Pengujian Komentar

Tabel 3.30 Pengujian Komentar

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Komentar tidak diisi	Menampilkan pesan komentar harus diisi	Dapat menampilkan pesan komentar harus diisi	Diterima

7. Pengujian Keranjang Belanja

Tabel 3.31 Pengujian Keranjang Belanja

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Qty	Dapat mengisi quality di text field	Textfield berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	Diterima
Hapus pembelian	Dapat menghapus pembelian yang ada di keranjang belanja	Dapat Berfungsi sesuai yang diharapkan	Diterima
Klik Menu Checkout	Dapat menampilkan pembelian yang dibeli dan tersimpan di database	Menampilkan pembelian yang dibeli dan tersimpan di database	Diterima

8. Pengujian Produk

Tabel 3.32 Pengujian Produk

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Foto Produk	Menampilkan detail produk seperti harga,kode produk,diskon, warna dan stock	Dapat menampilkan detail produk seperti harga,kode produk,diskon,warna dan stock	Diterima
Klik Beli	Menampilkan pemesanan di keranjang belanja	Dapat menampilkan Pemesanan di keranjang belanja	Diterima
Pilih Jasa Pengiriman	Menampilkan pilihan paket pengiriman	Dapat menampilkan pilihan paket pengiriman	Diterima

Tabel 3.33 Pengujian Produk Data Salah

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Qty >Stock	Menampilkan pesan "Maaf,anda tidak dapat memesan melebihi dari stock yang tersedia	Dapat menampilkan pesan maaf dapat memesan melebihi dari stock yang tersedia	Diterima

9. Pengujian Konfirmasi Pembayaran

Tabel 3.34 Pengujian Konfirmasi Pembayaran

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Nomor Pesanan : Selecteditems no transaksi : 12345678 , tanggal bayar : 2011-09-12, Transfer Via BCA	Menampilkan data form pembayaran dan konfirmasi pembayaran dan konfirmasi pembayaran sementara ke email member	Dapat menampilkan pesan komentar harus diisi	Diterima

Fasilitas Admin

1. Pengujian Proses Login

Tabel 3.35 Pengujian Proses Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username : pembeli	Pembeli dapat mengisi pada text field	Dapat mengisi username yang diharapkan	Diterima
Password : 1234	Pembeli dapat mengisi pada tect field	Dapat mengisi password yang diharapkan	Diterima
Klik tombol masuk	Data inputan username dan password dicari di database. Masuk ke halaman beranda	Tombol masuk berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	Diterima

2. Pengujian Lupa Password

Tabel 3.36 Pengujian Lupa Password

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
User Name	User Name dapat diisi pada text field	Dapat mengisi username yang diharapkan	Diterima
Email	Email dapat diisi pada text field	Dapat mengisi email yang diharapkan	Diterima
Kode Gambar	Kode Gambar dapat diisi pada text field	Dapat Mengisi kode gambar sesuai yang diharapkan	Diterima
Klik Tombol Reset password	Proses pengecekan ke table member dan mengkonfirmasi ke email tentang pembaharuan password	Tombol reser password berfungsi sesuai dengan yang diharapkan	Diterima

Tabel 3.37 Pengujian Lupa Password Data Salah

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username,email, kosong atau tidak terdaftar	Tampilkan pesan username atau email tidak terdaftar	Dapat menampilkan pesan user atau email tidak terdaftar	Diterima
Kode gambar salah atau kosong	Tampil pesan verifikasi gagal	Dapat Menampilkan pesan verifikasi gagal	Diterima

3. Pengujian Ubah Password

Tabel 3.38 Pengujian Ubah Password

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Password Lama	Password Lama	Password lama	Diterima
Password Baru	Password Baru dapat diisikan pada diels text	Password baru dapat diisikan pada field text	Diterima
Konfirmasi Password baru	Dapat mengisikan konfirmasi password baru di text field	Dapat mengisikan konfirmasi password baru di text field	Diterima

Tabel 3.39 Pengujian Ubah Password (Data Salah)

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Password lama kosong	Tampil pesan password harus diisi	Dapat Menampilkan pesan password harus diisi	Diterima
Password Baru kosong	Tampil Pesan password harus diisi	Dapat menampilkan pesan password baru harus diisi	Diterima
Konfirmasi Password baru tidak sama	Tampil pesan password tidak sama	Dapat menampilkan pesan password tidak sama	Diterima

4. Pengujian Menu Keranjang Belanja

Tabel 3.40 Pengujian Menu Keranjang Belanja

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengklik Tombol Beli	Tampil data pembelian di keranjang belanja	Dapat menampilkan data pembelian di keranjang belanja	Diterima
Klik menu keranjang belanja	Tampil data pembelian di keranjang belanja	Dapat menampilkan data pembelian di keranjang belanja	Diterima

5. Pengujian Menu Belanja

Tabel 3.41 Pengujian Menu Belanja

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengklik menu belanja	Tampilkan data produk berdasarkan kategori	Dapat menampilkan data produk berdasarkan kategori	Diterima

6. Pengujian Komentar

Tabel 3.42 Pengujian Komentar

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Komentar tidak diisi	Menampilkan pesan komentar harus diisi	Dapat menampilkan pesan komentar harus diisi	Diterima

7. Pengujian Produk

Tabel 3.43 Pengujian Produk

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Foto Produk	Menampilkan detail produk seperti harga,kode produk,diskon, warna dan stock	Dapat menampilkan detail produk seperti harga,kode produk,diskon,warna dan stock	Diterima
Klik Beli	Menampilkan pemesanan di keranjang belanja	Dapat menampilkan Pemesanan di keranjang belanja	Diterima
Pilih Jasa Pengiriman	Menampilkan pilihan paket pengiriman	Dapat menampilkan pilihan paket pengiriman	Diterima

Tabel 3.44 Pengujian Produk Data Salah

Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Qty >Stock	Menampilkan pesan "Maaf,anda tidak dapat memesan melebihi dari stock yang tersedia	Dapat menampilkan pesan maaf dapat memesan melebihi dari stock yang tersedia	Diterima

3.7.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Alpha

Berdasarkan hasil pengujian sistem yang telah dilakukan secara keseluruhan memberikan kesimpulan bahwa pada proses pada situs *e-commerce* telah melalui tahap perbaikan dan sudah dimaksimalkan terhadap proses-proses tersebut dan secara fungsional sistem sudah dapat digunakan dan menghasilkan *output* yang diharapkan.

3.7.4 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 dengan kandungan poin syarat user friendly untuk selanjutnya dibagikan kepada sebagian user dengan mengambil sample sebanyak 5 orang. 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 Penjual di Toko Unless Campaign. Penelitian di lingkungan penjual di Unless Campaigndilakukan 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 dibangun dapat memberikan kemudahan masyarakat umum untuk melakukan transaksi pembelian barang secara *online*.

3.7.5 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. Kuesioner ini terdiri dari 5 pertanyaan (contoh kuesioner dapat diliihat pada lampiran) dengan menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 5, dengan ketentuan skala untuk tiap pertanyaan sebagai berikut :

3.7.5.1 Kuesioner Pengujian Beta Untuk Admin

1. Bagaimana tampilan perangkat lunak untuk pengolahan data?

   A. Sangat Bagus
   B. Bagus
   C. Cukup Bagus
   D. Kurang bagus
   E. Tidak Bagus

2. Apakah aplikasi ini menurut anda mudah digunakan?

   A. SangatMudah Digunakan
   B. Mudah Digunakan
   C. Cukup Mudah Digunakan
   D. Cukup Sulit Digunakan
   E. Sulit Digunakan

3. Apakah *website* ini dapat membantu dalam pengolahan transaksi penjualan ?

   A. Sangat Membantu
   B. Membantu
   C. Cukup Membantu
   D. Kurang Membantu
   E. Tidak Membantu

4. Apakah website ini membantu pengolahan data produk*?*

   A. Sangat Membantu
   B. Membantu
   C. Cukup Membantu
   D. Kurang Membantu
   E. Tidak Membantu

5. Apakah *wesite* ini dapat membantu dalam membuat laporan penjualan ?

   A. Sangat Membantu
   B. Membantu
   C. Cukup Membantu
   D. Kurang Membantu
   E. Tidak Membantu

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada admin di Unless Campaign, dari serangkaian pertanyaan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, website yang digunakan mudah digunakan dan dimengerti intruksinya serta membantu admin dalam melakukan pengolahan data penjualan.

3.7.5.2 Kuisioner Pengujian Betha untuk Pengguna

1. Apakah Anda setuju bahwa *website* E-commerce ini dapat membantu Anda untuk mendapatkan informasi terbaru tentang produk yang ada di Unless?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

2. Apakah Anda setuju bahwa tampilan *website* Unless Campaign menarik dan mudah dipahami / *user friendly*?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

3. Apakah Anda setuju bahwa *website* ini akan lebih mempermudah Anda dalam melakukan transaksi pembelian di bandingkan transaksi secara manual?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

4. Apakah Anda setuju dengan adanya *website* ini pemilik dapat memperluas pangsa pasarnya?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

5. Apakah anda setuju bahwa fasilitas yang diberikasn sudah cukup untuk mempermudah pengguna *e-commerce* ini?

   A. Sangat Setuju
   B. Setuju
   C. Cukup Setuju
   D. Kurang Setuju
   E. Tidak Setuju

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

Keterangan: P = Banyaknya jawaban responden tiap soal

Q = Jumlah responden

R = Nilai Prosentase

1. Apakah Anda setuju bahwa *website E-commerce* ini dapat membantu Anda untuk mendapatkan informasi terbaru tentang produk yang ada di Unless Campaign?

No	Keterangan	Responden	Persentase
1	Sangat Setuju	4	80%
2	Setuju	1	20%
3	Cukup Setuju	0	0%
4	Kurang Setuju	0	0%
5	Tidak Setuju	0	0%

2. Apakah Anda setuju bahwa tampilan *website* Unless Campaign menarik dan mudah dipahami / *user friendly*?

No	Keterangan	Responden	Persentase
1	Sangat Setuju	0	0%
2	Setuju	5	100%
3	Cukup Setuju	0	0%
4	Kurang Setuju	0	0%
5	Tidak Setuju	0	0%

3. Apakah anda setuju bahwa *website* ini akan lebih mempermudah Anda dalam melakukan transaksi pembelian di bandingkan transaksi secar manual?

No	Keterangan	Responden	Persentase
1	Sangat Setuju	4	80%
2	Setuju	1	20%
3	Cukup Setuju	0	0%
4	Kurang Setuju	0	0%
5	Tidak Setuju	0	0%

4. Apakah anda dengan adanya *website* ini pemilik dapat mencapai target pasarnya?

No	Keterangan	Responden	Persentase
1	Sangat Setuju	2	40%
2	Setuju	2	40%
3	Cukup Setuju	1	20%
4	Kurang Setuju	0	0%
5	Tidak Setuju	0	0%

5. Apakah anda setuju bahwa fasilitas yang diberikasn sudah cukup untuk mempermudah pengguna *e-commerce* ini?

No	Keterangan	Responden	Persentase
1	Sangat Setuju	1	20%
2	Setuju	2	40%
3	Cukup Setuju	2	40%
4	Kurang Setuju	0	0%
5	Tidak Setuju	0	0%

3.7.5.3 Kesimpulan Pengujian Beta

Dari pengujian beta yang telah dilakukan, terhadap pengguna admin dan user, maka sistem penerapan *e-commerce* untuk sistem penjualan ini sudah sesuai dengan kebutuhan toko Unless campaign, yang mana dari segi penampilan cukup mengundang orang banyak, dan memberi keuntungan bagi pelanggan maupun penjual.