LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN WEB E-COMMERCE PADA UNLESS CAMPAIGN

LUCKY FELICIANO WAHA	**10110795**
DEVI FABIOLA SYAHFITRI	**10110924**
SINTA NOVIANTARI	**10110925**

Pembimbing Kerja Praktek I

Moch. Arie Widiaputra, A.Md
NIP. -

Pembimbing Kerja Praktek II

Irawan Afrianto, S.T., M.T
NIP. 41277006009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika

Mira Kania Sabariah, S.T., M.T.
NIP. 41277006008

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karuniaNya dan bimbinganNya sehingga dalam menjalankan kerja praktek serta penyusunan laporan kerja praktek ini terlaksana dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari kerja praktek yang dilakukan di Unless Campaign, yang dimulai pada tanggal 25 Oktober 2011 sampai dengan 28 Desember 2011, penyusunan laporan kerja praktek ini dilakukan untuk memenuhi mata kuliah wajib dan merupakan salah satu syarat kelulusan akademik pada program studi Strata 1 Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.

Dalam melakukan kerja praktek ini banyak sekali pengalaman berharga yang di dapatkan, serta bantuan dan bimbingan, baik bimbingan dari pihak Unless Campaign maupun bimbingan dari pihak Universitas Komputer Indonesia. Oleh karena itu pada kesempatan ini tak lupa juga untuk mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta, yang memberikan dukungan moril maupun materil, dalam penyusunan dan pelaksanaan kerja praktek.
2. Bapak Moch. Arie Widiaputra Selaku Pembimbing Lapangan Kerja Praktek.
3. Bapak Irawan Afrianto, S.T. Selaku dosen pembimbing dari kampus.
4. Ibu Mira Kania Sabariah, S.T, M.T. selaku ketua jurusan Teknik Informatika.
5. Teman – teman yang telah membantu saya dalam menyelesaikan laporan kerja praktek ini.

Dalam pengerjaan laporan kerja praktek ini, tidak terlepas dari kekurangan, oleh karena itu sangat diharapkan sekali kritik dan saran yang sifatnya membangun, untuk menciptakan laporan ini lebih baik lagi, semoga laporan ini dapat bermanfat.

Bandung, Januari 2012

Penyusun

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iiii

DAFTAR TABEL viiii

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR SIMBOL xii

DAFTAR LAMPIRAN xivv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Perumusan Masalah 2

1.3 Maksud dan Tujuan 2

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Metode Penelitian 4

1.6 Sistematika Penulisan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek 6

2.1.1 Sejarah Instansi 6

2.1.2 Logo Instansi 6

2.1.3 Visi Misi Instansi 7

2.1.3.1 Visi Unless Campaign 7

2.1.3.2 Misi Unless Campaign 7

2.1.4 Struktur Organisasi 7

2.2 Landasan Teori 8
2.2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi 8
2.2.2 Internet 9
2.2.3 WWW 9
2.2.4 Website 10
2.2.4.1 Web Server 10
2.2.4.2 Web Browser 10
2.2.5 *Electronic Commerce (E-commerce)* 11
2.2.5.1 Pengertian *E-Commerce* 11
2.2.5.2 Arsitektur *E-Commerce* 12
2.2.5.3 Standar Teknologi untuk *E-Commerce* 13
2.2.5.4 Fitur – Fitur Utama *E-Commerce* 14
2.2.5.5 Jenis – Jenis *E-Commerce* 15
2.2.5.6 Keamanan *(Security) E-Commerce* 16
2.2.6 Metode Pembayaran 17
2.2.6.1 Metode Pembayaran Offline 17
2.2.6.2 Metode Pembayaran Online 18
2.2.7 Basis Data 23
2.2.7.1 Pengertian Basis Data 23
2.2.7.2 Konsep Dasar Basis Data 23
2.2.7.3 Basis Data Relasional 23
2.2.7.4 *Database Management System* (DBMS) 23
2.2.7.5 Tujuan Basis Data 24
2.2.8 DFD 24
2.2.8.1 Konsep Dasar Perancangan Sistem 24
2.2.8.1.1 Diagram Konteks 24
2.2.8.1.2 Diagram Aliran Data 24

2.2.9 ERD 25
2.2.10 *Unified Modeling Language* (UML) 25
2.2.11 Open Cart 26
2.2.11.1 Persyaratan Sistem OpenCart 26
2.2.12 Software Pendukung 27
2.2.12.1 XAMPP 27
2.2.12.2 *Apache* 27
2.2.12.3 *My SQL* 27
2.2.13 Bahasa Pemograman 31
2.2.13.1 HTML (*Hyper Text Markup Language*) 31
2.2.13.2 *Personal Home Page Tool* (PHP) 32
2.2.13.3 *Cascading Style Sheet* (CSS) 33
2.2.13.4 Java Scipts 35
BAB III PEMBAHASAN 36
3.1 Jadwal Kerja Praktek 36
3.1.1 Data Kerja Praktek 36
3.2 Tampilan Website 37
3.2.1 Tampilan Menu Utama 37
3.2.2 Tampilan About Us 38
3.2.3 Tampilan Order 39
3.2.4 Tampilan Download 40
3.2.5 Tampilan Produk 41
3.3 Analisa Sistem 42
3.3.1 Analisa Sistem Berjalan 42
3.3.2 Aturan Bisnis 42
3.3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional 43
3.3.3.1 Analisis Hardware 44

3.3.4 Uraian Prosedur 44
3.3.5 Diagram Use Case Berjalan 46
3.3.6 *Activity Diagram* View 64
3.3.7 *Activity Diagram* Registrasi 64
3.3.8 *Activity Diagram* Login 65
3.3.9 *Activity Diagram* Pembelian 65
3.3.10 *Activity Diagram* Pembayaran 66
3.3.11 *Activity Diagram* Pencarian 66
3.3.12 *Activity Diagram* Tambah, Edit, Hapus Kategori 67
3.3.13 *Activity Diagram* Tambah, Edit, Hapus Konten 67
3.3.14 *Activity Diagram* Laporan Penjualan 68
3.3.15 *Activity Diagram* Pengolahan Akun 68
3.3.16 *Activity Diagram* Retur Barang 69
3.3.17 *Activity Diagram* Daftar Keinginan 69
3.3.18 *Activity Diagram History Order* 70
3.3.19 *Sequence Diagram* Registrasi 70
3.3.20 *Sequence Diagram* Login 71
3.3.21 *Sequence Diagram* Pembelian 71
3.3.22 *Sequence Diagram* Pembayaran 72
3.3.23 *Sequence Diagram* Pencarian 72
3.3.24 *Sequence Diagram* Tambah Edit Hapus Kategori 73
3.3.25 *Sequence Diagram* Tambah Edit Hapus Konten 73
3.3.26 *Sequence Diagram* Laporan Penjualan 74
3.3.27 *Sequence Diagram* Pengolahan Akun 74
3.3.28 *Sequence Diagram* Retur Barang 75
3.3.29 *Sequence Diagram* Daftar Keinginan 75
3.3.30 *Sequence Diagram History Order* 76

3.3.31 *Class Diagram* 77
3.3.32 Skema Relasi 78
3.3.32 Struktur Tabel 79
3.4 Perancangan Antarmuka 84
3.5 Implementasi Program 88
3.5.1 Tampilan *Home* 88
3.5.2 Tampilan Login dan Registrasi 89
3.5.3 Tampilan Kategori 90
3.5.4 Tampilan Keranjang Belanja 91
3.5.5 Tampilan Kasir 91
3.5.6 Tampilan Admin 93
3.6 Implementasi Antarmuka 96
3.7 Pengujian 97
3.7.1 Pengujian alpha 97
3.7.2 Butir Pengujian 98
3.7.3 Kesimpulan Hasil Pengujian Alpha 109
3.7.4 Pengujian Beta 109
3.7.5 Kuisioner Pengguna 111
3.7.5.1 Kuisioner Pengujian Beta Untuk Admin 111
3.7.5.2 Kuisioner Pengujian Beta Untuk Pelanggan 112
3.7.5.3 Kesimpulan Pengujian Beta 115
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN 116
4.1 Kesimpulan 116
4.2 Saran 116
DAFTAR PUSTAKA 117

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Karakteristik Pengguna Sistem 43
Tabel 3.2 Aktor Sistem 46
Tabel 3.3 Skenario *Use Case* Pilih Kategori 48
Tabel 3.4 Skenario *Use Case* Pencarian 49
Tabel 3.5 Skenario *Use Case* Login 50
Tabel 3.6 Skenario *Use Case* Pengolahan Kategori 52
Tabel 3.7 Skenario *Use Case* Tambah Kategori 52
Tabel 3.8 Skenario *Use Case* Ubah Kategori 53
Tabel 3.9 Skenario *Use Case* Hapus Kategori 54
Tabel 3.10 Skenario *Use Case* Pengolahan Konten 55
Tabel 3.11 Skenario *Use Case* Tambah Konten 56
Tabel 3.12 Skenario *Use Case* Ubah Konten 57
Tabel 3.13 Skenario *Use Case* Hapus Konten 58
Tabel 3.14 Skenario *Use Case* Pembelian Barang 59
Tabel 3.15 Skenario *Use Case* Pengiriman Barang 60
Tabel 3.16 Skenario *Use Case* Pembayaran Barang 61
Tabel 3.17 Skenario *Use Case* Laporan Penjualan 62
Tabel 3.18 Implementasi Antarmuka 96
Tabel 3.19 Pengujian Alpha 97
Tabel 3.20 Aplikasi Administrator 98
Tabel 3.21 Pengujian Data Registrasi 99
Tabel 3.22 Pengujian Data Salah 100
Tabel 3.23 Pengujian Proses Login 100
Tabel 3.24 Pengujian Lupa Password 101
Tabel 3.25 Pengujian Lupa Password Data Salah 101
Tabel 3.26 Pengujian Ubah Password 102
Tabel 3.27 Pengujian Ubah Password (Data Salah) 102
Tabel 3.28 Pengujian Menu Keranjang Belanja 103
Tabel 3.29 Pengujian Menu Belanja 103
Tabel 3.30 Pengujian Komentar 103
Tabel 3.31 Pengujian Keranjang Belanja 104
Tabel 3.32 Pengujian Produk 104
Tabel 3.33 Pengujian Produk Data Salah 105
Tabel 3.34 Pengujian Konfirmasi Pembayaran 105

Admin

Tabel 3.35 Pengujian Proses Login 105
Tabel 3.36 Pengujian Lupa Password 106
Tabel 3.37 Pengujian Lupa Password Data Salah 106

Tabel 3.38 Pengujian Ubah Password 107
Tabel 3.39 Pengujian Ubah Password (Data Salah) 107
Tabel 3.40 Pengujian Menu Keranjang Belanja 108
Tabel 3.41 Pengujian Menu Belanja 108
Tabel 3.42 Pengujian Komentar 108
Tabel 3.43 Pengujian Produk 109
Tabel 3.44 Pengujian Produk Data Salah 109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Instansi 6
Gambar 2.2 Arsitektur *E-Commerce* 12
Gambar 3.1 Tampilan Home 37
Gambar 3.2 Tampilan About Us 38
Gambar 3.3 Tampilan Order 39
Gambar 3.4 Tampilan Download 40
Gambar 3.5 Tampilan Produk 41
Gambar 3.6 Diagram *Use Case* 47
Gambar 3.7 *Activity Diagram* View 64
Gambar 3.8 *Activity Diagram* Registrasi 64
Gambar 3.9 *Activity Diagram* Login 65
Gambar 3.10 *Activity Diagram* Pembelian 65
Gambar 3.11 *Activity Diagram* Pembayaran 66
Gambar 3.12 *Activity Diagram* Pencarian 66
Gambar 3.13 *Activity Diagram* Tambah, Edit, Hapus Kategori 67
Gambar 3.14 *Activity Diagram* Tambah, Edit, Hapus Konten 67
Gambar 3.15 *Activity Diagram* Laporan Penjualan 68
Gambar 3.16 *Activity Diagram* Pengolahan Akun 68
Gambar 3.17 *Activity Diagram* Retur Barang 69
Gambar 3.18 *Activity Diagram* Daftar Keinginan 69
Gambar 3.19 *Activity Diagram History Order* 70
Gambar 3.20 *Sequence Diagram* Registrasi 70
Gambar 3.21 *Sequence Diagram* Login 71
Gambar 3.22 *Sequence Diagram* Pembelian 71
Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Pembayaran 72
Gambar 3.24 *Sequence Diagram* Pencarian 72
Gambar 3.25 S*equence Diagram* Tambah Edit Hapus Kategori 73
Gambar 3.26 S*equence Diagram* Tambah Edit Hapus Konten 73
Gambar 3.27 S*equence Diagram* Laporan Penjualan 74
Gambar 3.28 *Sequence Diagram* Pengolahan Akun 74
Gambar 3.29 *Sequence Diagram* Retur Barang 75
Gambar 3.30 *Sequence Diagram* Daftar Keinginan 75
Gambar 3.31 *Sequence Diagram History Order* 76
Gambar 3.32 *Class Diagram* 77
Gambar 3.33 Skema Relasi 78
Gambar 3.34 Perancangan Antarmuka T01 84
Gambar 3.35 Perancangan Antarmuka T02 85
Gambar 3.36 Perancangan Antarmuka T03 85
Gambar 3.37 Perancangan Antarmuka T04 86

Gambar 3.38 Perancangan Antarmuka T05 87
Gambar 3.39 Perancangan Antarmuka T06 87
Gambar 3.40 Menu Utama Aplikasi 88
Gambar 3.41 Tampilan Login 89
Gambar 3.42 Daftar Member 89
Gambar 3.43 Menu Kategori 90
Gambar 3.44 Menu Keranjang Belanja 91
Gambar 3.45 Tampilan Kasir 91
Gambar 3.46 Tampilan Pengiriman 92
Gambar 3.47 Metode Pembayaran 92
Gambar 3.48 Tampilan Login Admin 93
Gambar 3.49 Tampilan Dashboard 93
Gambar 3.50 Tampilan Produk 94
Gambar 3.51 Tampilan Admin Katalog 94
Gambar 3.52 Tampilan Admin Pelanggan 95
Gambar 3.53 Tampilan Tampilan Invoice 95

DAFTAR SIMBOL

UML (*Unified Modelling Language*)

1. **Diagram *Usecase* Proses**

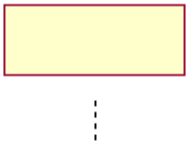
No.	Simbol	Keterangan
1.		Aktor Menunjukkan user yang akan menggunakan sistem
2.		*Usecase* Menunjukkan proses yang terjadi pada sistem
3.		*Undirectional Association* Menunjukkan hubungan antara aktor dengan dan use case atau antar use case

2. **Diagram *Activity***

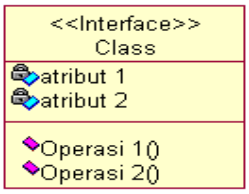
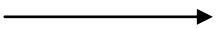
No.	Simbol	Keterangan
1		Kondisi Awal Menunjukkan awal dari suatu diagram aktivitas
2		Kondisi Akhir Menunjukkan akhir dari suatu diagram aktivitas
3		Kondisi transisi Menunjukkan kondisi transisi antar aktivitas
4		Swimlane Menunjukkan aktor dari diagram aktivitas yang dibuat

5		Aktivitas Menunjukkan aktivitas-aktivitas yang terdapat pada diagram aktivitas
6		Pengecekan kondisi Menunjukkan pengecekan terhadap suatu kondisi

3. **Diagram *Sequence***

No.	Simbol	Keterangan
1		Objek Menunjukkan objek yang yang terdapat di diagram *sequence*
2		Pesan ke objek sendiri Menunjukkan pesan yang diproses pada objek itu sendiri
3		Pesan objek Menunjukkan pesan yang disampaikan ke objek lain dalam diagram *sequence*

4. **Diagram *Class***

No.	Simbol	Keterangan
1		*Class* Menunjukkan *class-class* yang dibangun berdasarkan proses-proses sebelumnya (diagram *sequence*)
2		*Unidirectional Association* Menunjukkan hubungan antara *class* pada diagram *class*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Listing Program A-1

Lampiran B Surat Balasan Penelitian B-1

Lampiran C Daftar Kehadiran Kerja Praktek C-1

Lampiran D Nilai Kerja Praktek …..... D-1