MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* BERBASIS WEB PADA TOKO BALANTRA ART SHOPHANDYCRAFT

Nama : **SUHENDAR**
NIM : **10107672**
Pembimbing : **Ir.Bambang Siswoyo, M.Si**

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

2012

Latar Belakang Masalah

- Balantrax Art Shop adalah salah satu Toko yang bergerak di industri kerajinanan tangan dari kayu yang berupa patung dan alat musik tradisonal yang terletak di Jln. Jatinangor-Sumedang.
  Penggunaan cara bisnis di Balantrax masih bersifat konvensional dalam kegiatan bisnis yang dijalani nya saat ini yaitu:

  A. Penjualan Langsung

  B. Promosi

  C.Pengelolaan Data dan Laporan

Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari penelitian pembangunan aplikasi *e-commerce* ini antara lain.

- Proses penjualan yang ada di Balantrax Art Shop masih bersifat konvensional, sehingga pelanggan yang berada di luar kota jatinangor kesulitan ketika akan memesan produk.
- Sulitnya konsumen mendapatkan informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan oleh Balantrax Art Shop.

Identifikasi Masalah (2)

- Balantrax Art Shop kesulitan dalam proses pengolahan data produk, pelanggan, dan laporan.
- Kurangnya media pemasaran dan promosi produk.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas yang telah diutarakan, maka diperoleh rumusan masalah pada skripsi ini adalah bagaimana membangun *E-Commerce* pada Toko Balantrax Art Shop.

Maksud Dan Tujuan

- Maksud
  - Membangun aplikasi *e-commerce* pada Toko Balantrax Art Shop yang dapat menangani proses bisnis yang ada saat ini.
- Tujuan

- Untuk membantu proses penjualan produk dan mempermudah dalam melakukan transaksi di Balantrax Art Shop.
- Sebagai sarana promosi dan informasi yang efektif dan efisien dalam memperkenalkan semua produk yang ada di Balantrax Art Shop.

Maksud Dan Tujuan (2)

- Tujuan

- Dapat membantu Balantrax Art Shop dalam mengolah data produk, data pelanggan dan data laporan secara mudah dan cepat.

- Untuk membantu proses pemasaran atau promosi produk di Balantrax Art Shop.

Batasan Masalah

- 3 Level Pengguna Sistem yaitu,
  1. Admin
  2. Member
  3. *Public User*
- Aplikasi hanya digunakan untuk wilayah Indonesia
- Terdapat 2 layanan pembayaran, *online* dan *offline*
- Data yang digunakan berasal dari Balantrax Art Shop

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Wawancara
3. Studi Literatur

Metode Pengembangan Perangkat Lunak

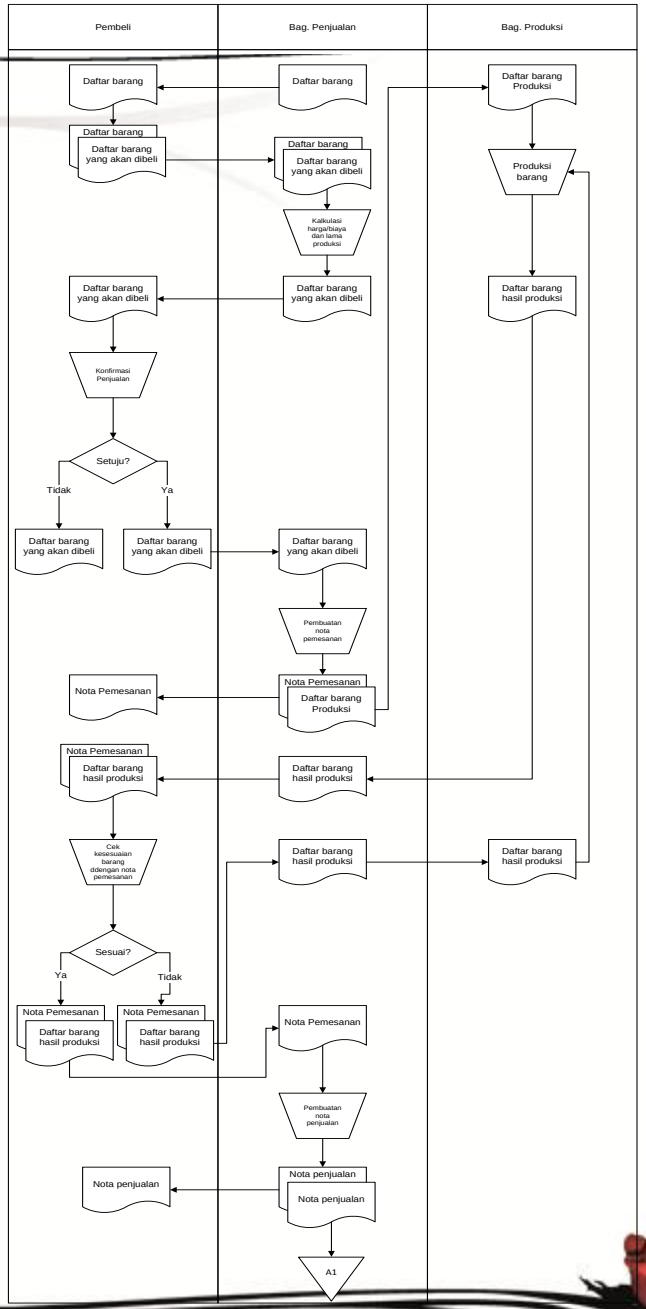
Metode pengembangan perangkat lunak di ambil dari buku nya Lukmanul Hakim ada 6 level(tahap)

1. *Planning* (Perancangan Web)
2. *Designing* (Desain Web)
3. *Coding* (Pemrograman Web)
4. *Testing* (Pengujian Web)
5. *Promotion* (Promosi Web)
6. *Miaintance* (Pemeliharaan Web)

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Wawancara
3. Studi Literatur

Flowmap Prosedur Pemesanan Dan Pengadaan Produk



Entity Relationship Diagram

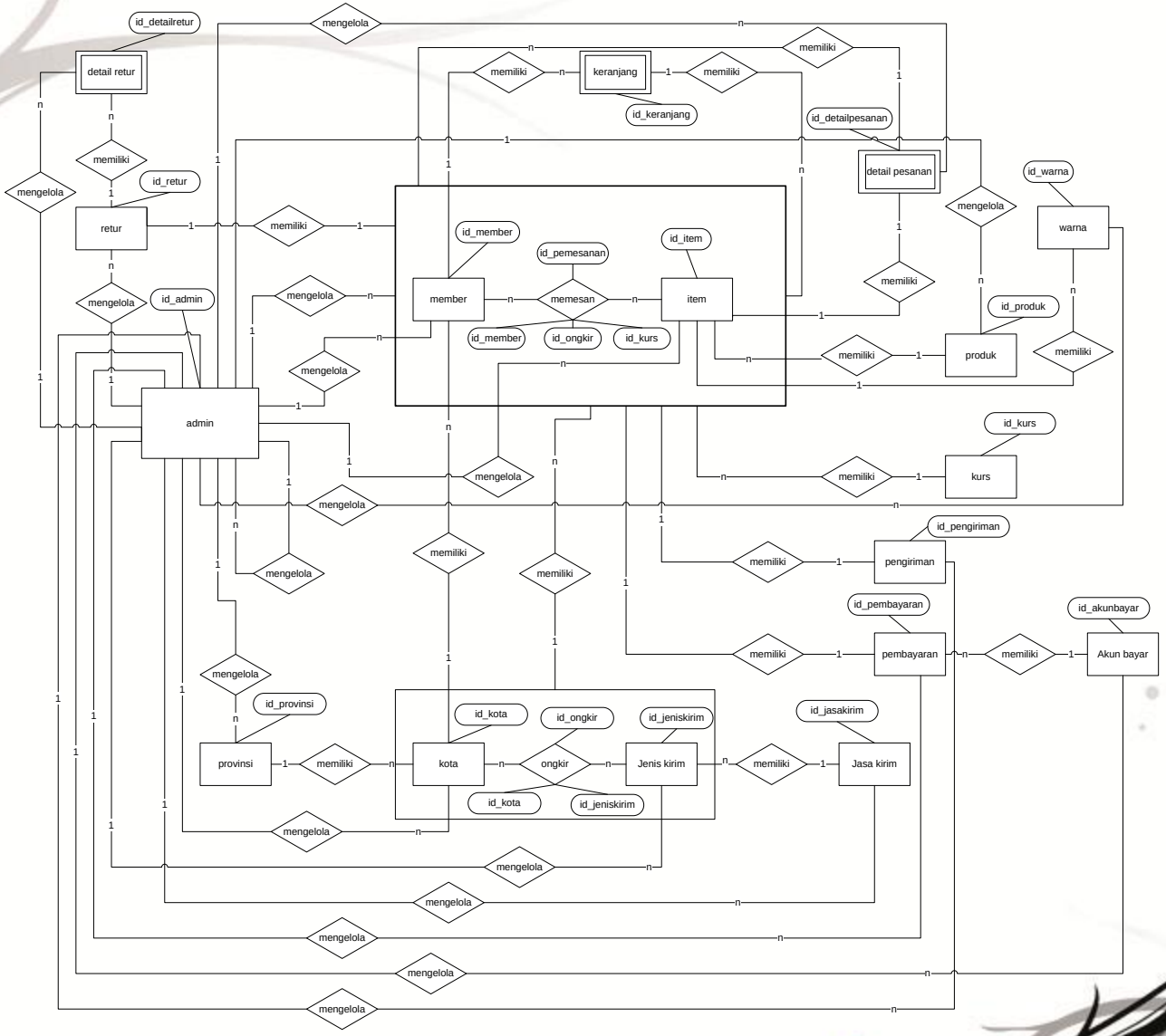
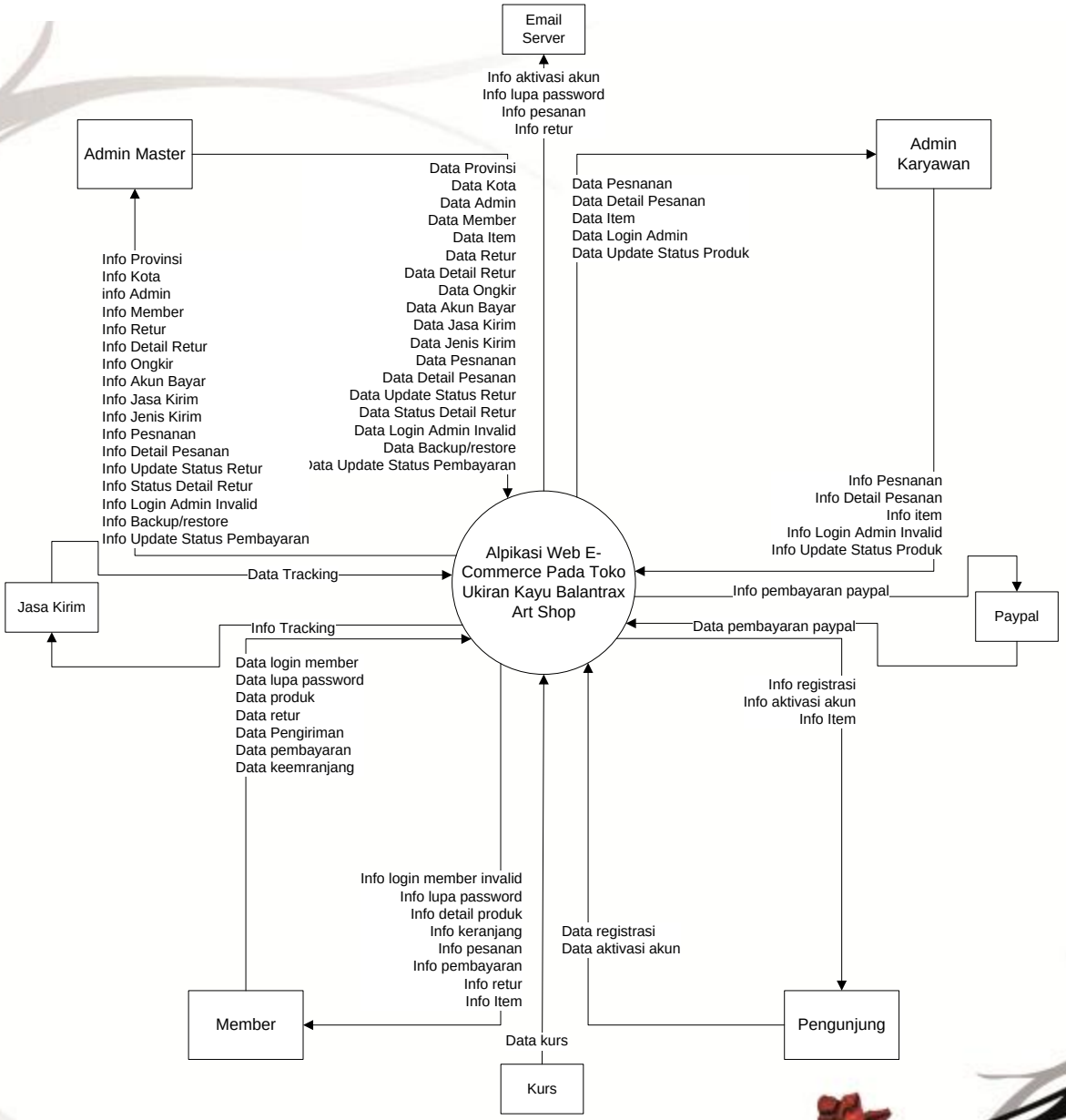
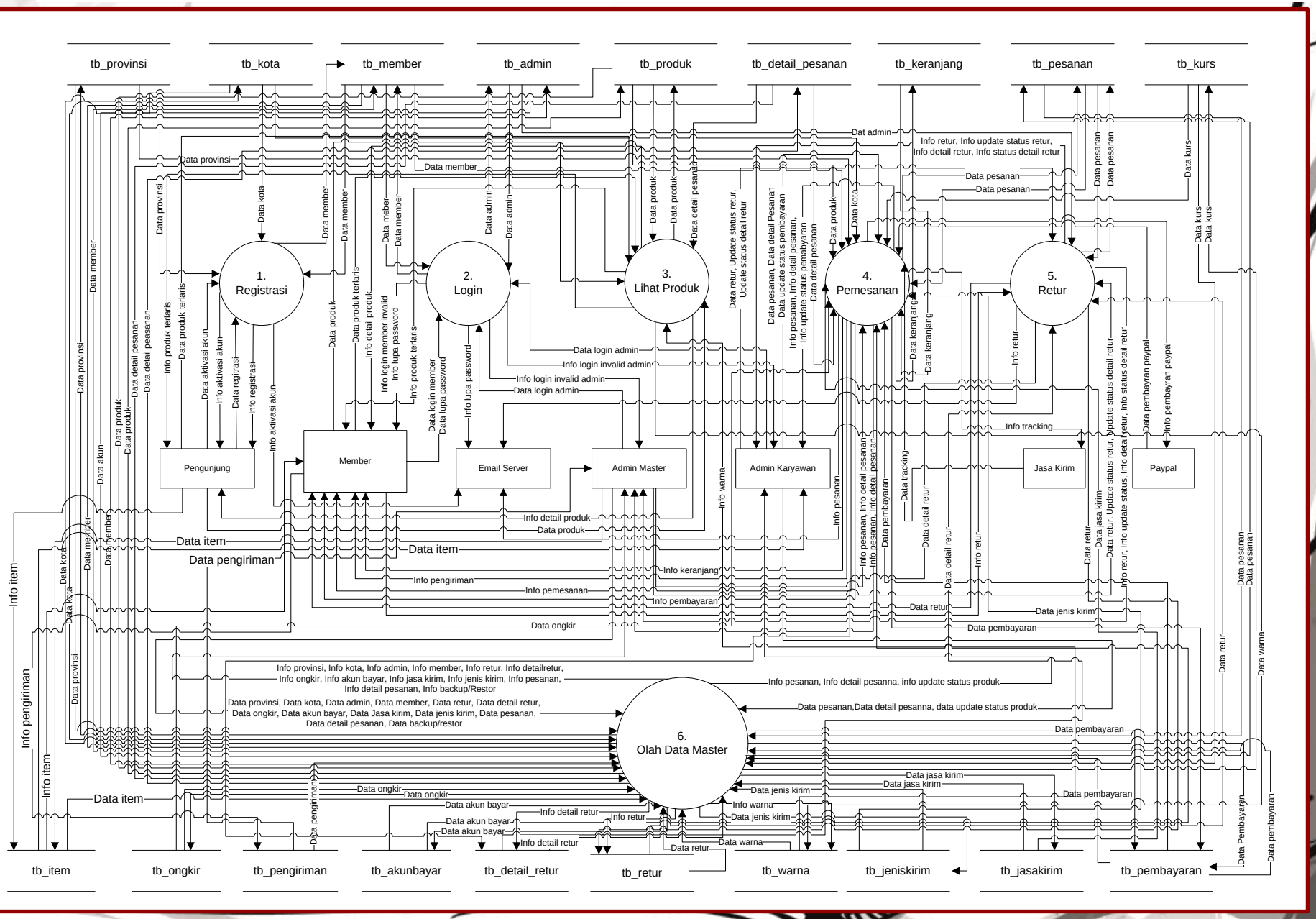


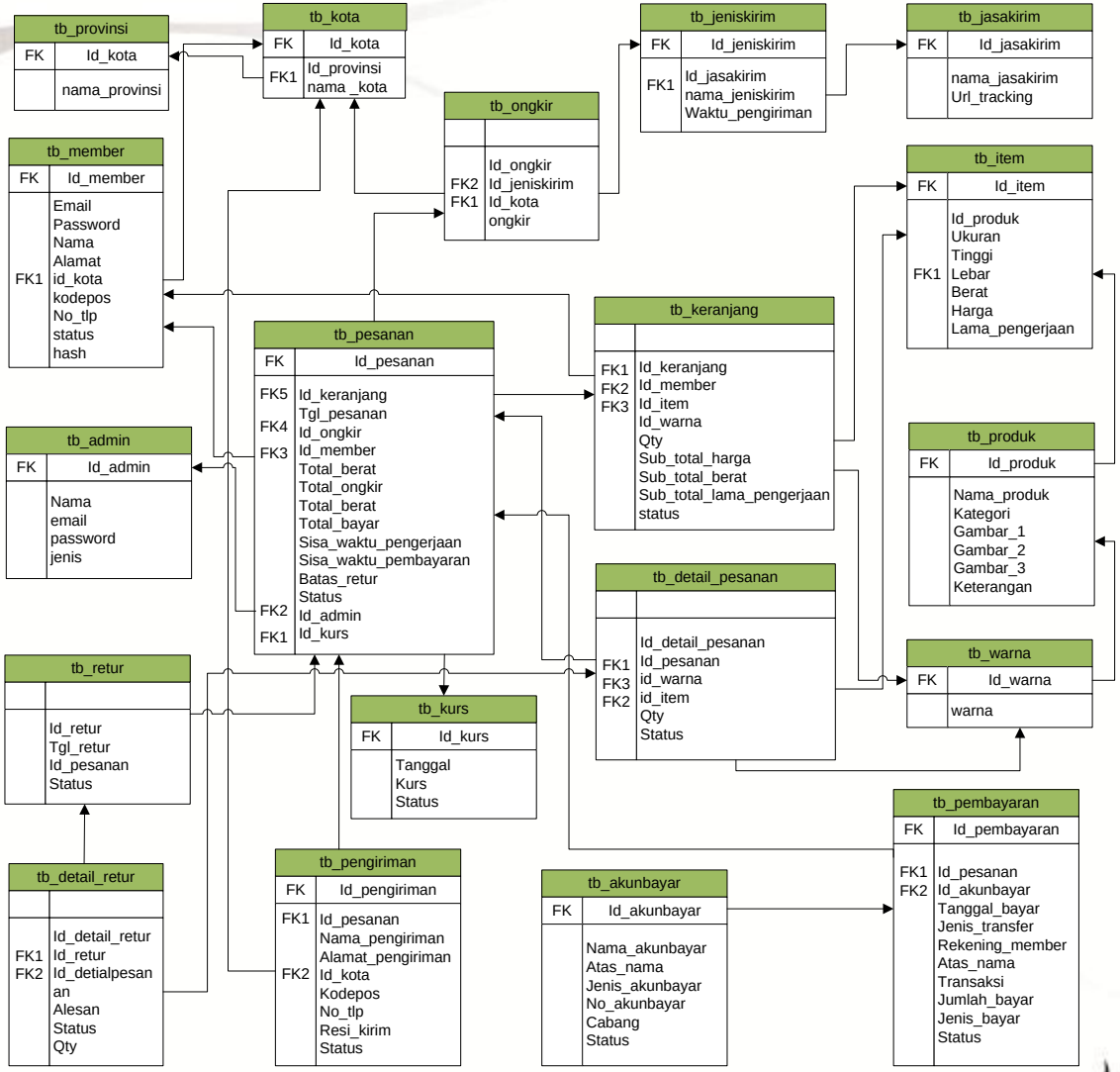
Diagram Konteks



DFD Level-1


tb_provinsi
tb_kota
tb_member
tb_admin
tb_produk
tb_detail_pesanan
tb_keranjang
tb_pesanan
tb_kurs
1. Registrasi
2. Login
3. Lihat Produk
4. Pemesanan
5. Retur
6. Olah Data Master
Pengunjung
Member
Email Server
Admin Master
Admin Karyawan
Jasa Kirim
Paypal
Dat admin
Info retur, Info update status retur, Info detail retur, Info status detail retur
Data provinsi
Data member
Data pesanan
Data kurs
Data login admin
Info login invalid admin
Data tracking
Info tracking
Data item
Data pengiriman
Info pengiriman
Info pemesanan
Info pembayaran
Data ongkir
Info keranjang
Data retur
Data jenis kirim
Data pembayaran
Info provinsi, Info kota, Info admin, Info member, Info retur, Info detailretur, Info ongkir, Info akun bayar, Info jasa kirim, Info jenis kirim, Info pesanan, Info detail pesanan, Info backup/Restor
Info pesanan, Info detail pesanna, info update status produk
Data provinsi, Data kota, Data admin, Data member, Data retur, Data detail retur, Data ongkir, Data akun bayar, Data Jasa kirim, Data jenis kirim, Data pesanan, Data detail pesanan, Data backup/restor
Data pesanan,Data detail pesanna, data update status produk
Info item
Info pengiriman
Data akun bayar
Info detail retur
Info retur
Data warna
tb_item
tb_ongkir
tb_pengiriman
tb_akunbayar
tb_detail_retur
tb_retur
tb_warna
tb_jeniskirim
tb_jasakirim
tb_pembayaran

Skema Relasi



Demo Program

Teknik Pengumpulan Data

Kesimpulan

- **aplikasi ini dapat berjalan sesuai dengan tujuannya, yaitu suatu aplikasi *commerce* yang dapat membantu proses pemesanan produk.**
- **Pembangunan aplikasi ini dapat berjalan sesuai dengan tujuannya, yaitu suatu aplikasi *commerce* yang dapat membantu proses pemasaran produk.**
- **Pembangunan aplikasi ini dapat berjalan sesuai dengan tujuannya, yaitu suatu aplikasi *commerce* yang dapat membantu proses pengolahan data.**

Saran

- **Perlunya penelitian lebih lanjut untuk memperbaiki keamanan *website*.**
- **Perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengoptimalkan waktu akses *website*.**
- **Perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengoptimalkan *Search Engine Optimization (SEO)*.**