MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* PENJUALAN PADA TOKO SEPATU JIMMI

Oleh : Indra Suhanda/10108843

Dosen Penguji 1 : Irfan Maliki, S.T., M.T.

Dosen Penguji 2 : Iskandar Ikbal, S.T., M.kom.

Dosen Penguji 3 : Inne Novitasari, S.Si., M.Si.

Latar Belakang Masalah

- Toko sepatu jimmi mengalami kesulitan untuk memasarkan produknya secara luas.
- Sistem pemasarannya hanya mengandalkan promosi dari mulut ke mulut.
- Proses pembukuan untuk laporan rekapitulasi penjualan yang dilakukan secara *manual*, sehingga pengolahan data penjualan masih lambat dan belum terperinci dengan baik.

Perumusan Masalah

- Bagaimana membangun aplikasi *e-commerce* penjualan pada toko sepatu jimmi.

Maksud Dan Tujuan (1)

- **Maksud**

  Untuk membangun aplikasi *e-commerce* penjualan pada toko sepatu jimmi.

Maksud Dan Tujuan (2)

- **Tujuan**

1. Memudahkan pelanggan yang berada di luar kota Bandung untuk membeli produk tanpa harus datang ke toko sepatu jimmi.
2. Memudahkan *operator* untuk mengecek transaksi pesanan, retur produk, pengolahan laporan dan registrasi pelanggan.
3. Memudahkan *admin* untuk semua pengolahan data seperti data master, data laporan, data transaksi pesanan dan data transaksi retur.
4. Memudahkan pemilik toko untuk hasil laporan rekapitulasi penjualan disusun tiap harian, bulanan, mingguan dan tahunan.

Batasan Masalah (1)

- Data yang akan diolah dalam aplikasi ini diantaranya data *admin*, data *master*, data transaksi, data laporan.
- Metode pembayaran :

  1. Pembayaran *Offline* (Transfer, Setoran Tunai).
  2. Pembayaran *Online* (Paypal).
- Proses pengiriman dilakukan menggunakan jasa pengiriman barang yaitu JNE.
- Integrasi dengan situs *social networking* seperti *facebook* dan *twitter*.

Batasan Masalah (2)

- Sistem keamanan :
  1. Menggunakan *IP-dedicated*.
  2. Menggunakan *Secure Socket Layer* (*SSL*) untuk keamanan, mendukung *Protocol https*.
  3. Menggunakan *username* dan *login* untuk mengakses situs.
- Stok akan berkurang ketika pelanggan telah selesai melakukan pesanan. Batas waktu pembayaran adalah 1x24 jam dari waktu pesanan selesai.

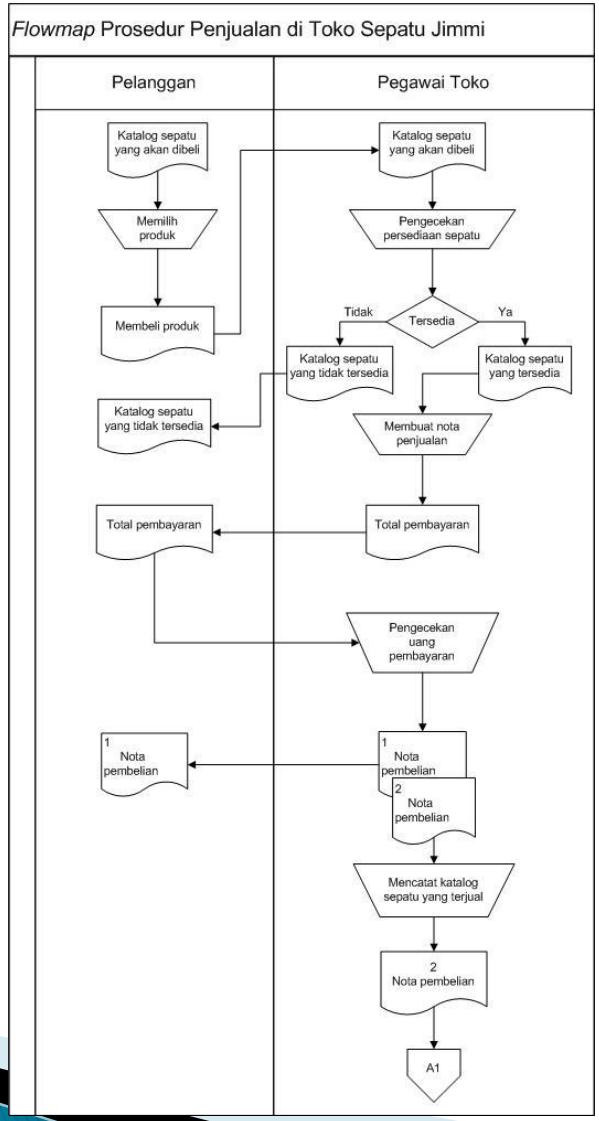
Batasan Masalah (3)

- Batas waktu retur adalah 3 hari setelah produk diterima.
- Untuk sarana komunikasi :
  1. Menggunakan *email* yang didaftarkan oleh penggguna.
  2. Menggunakan *instant message* (*Yahoo message*).
  3. Menggunakan telepon dan sms.

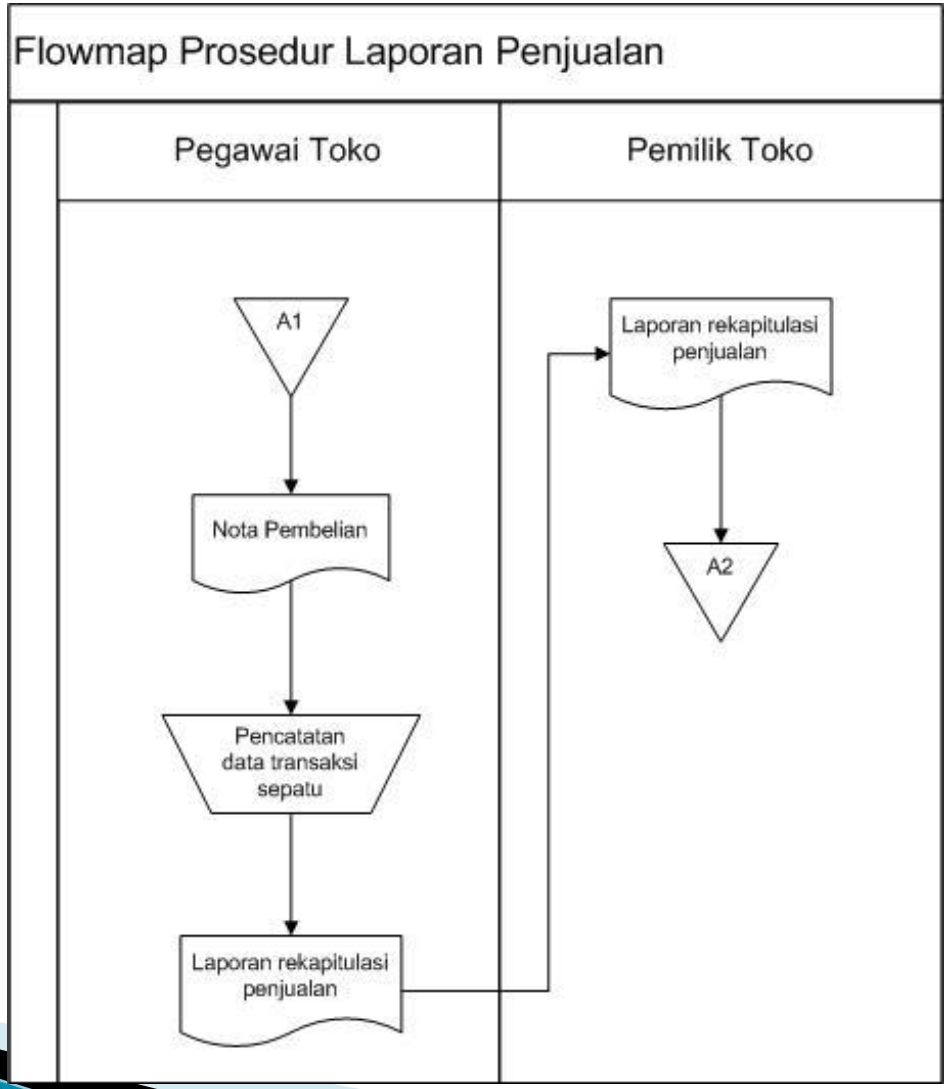
Batasan Masalah (4)

- Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan diagram proses mengggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

Flowmap Prosedur Penjualan



Flowmap Prosedur Laporan Penjualan



Entity Relationship Diagram

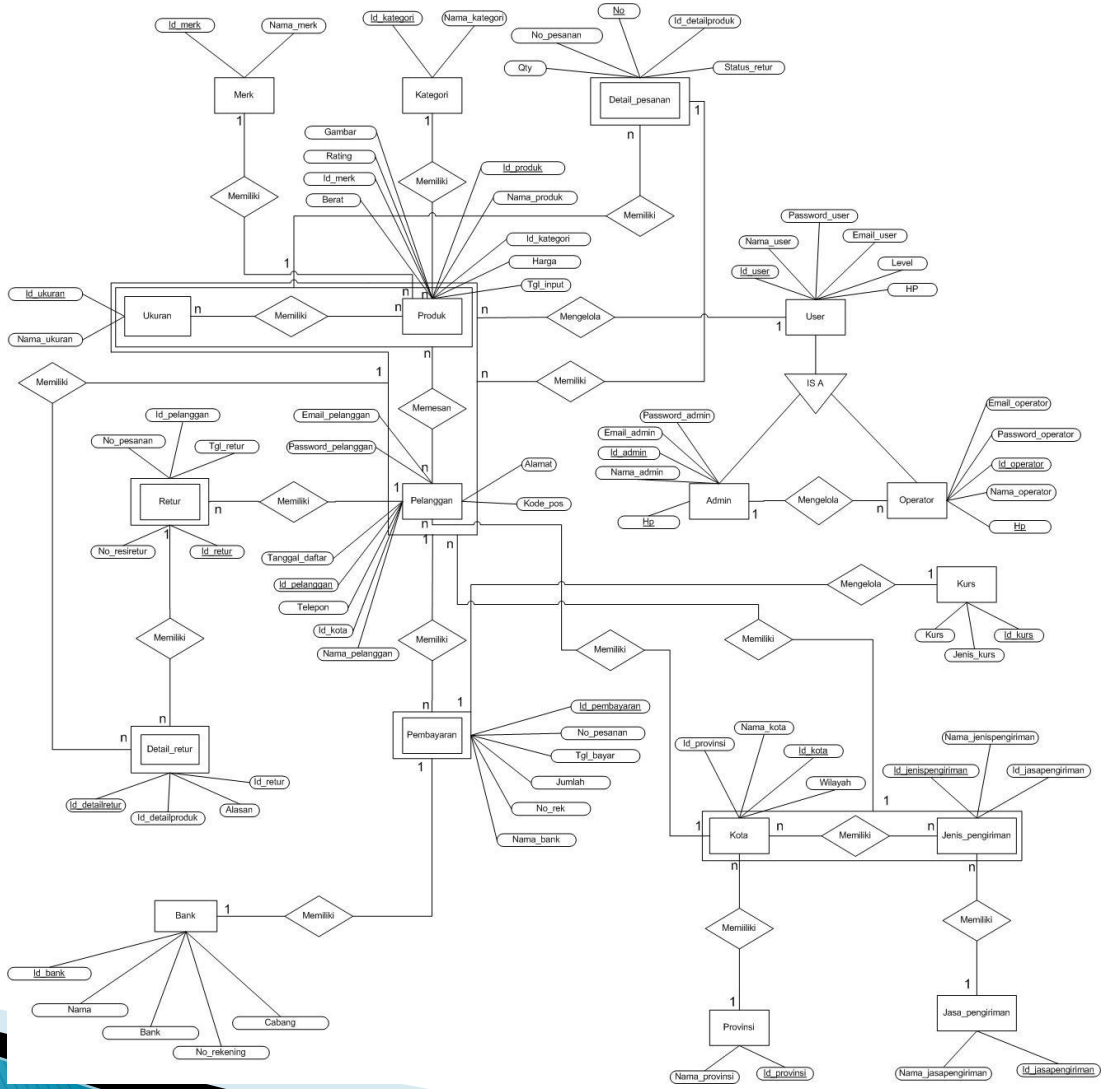
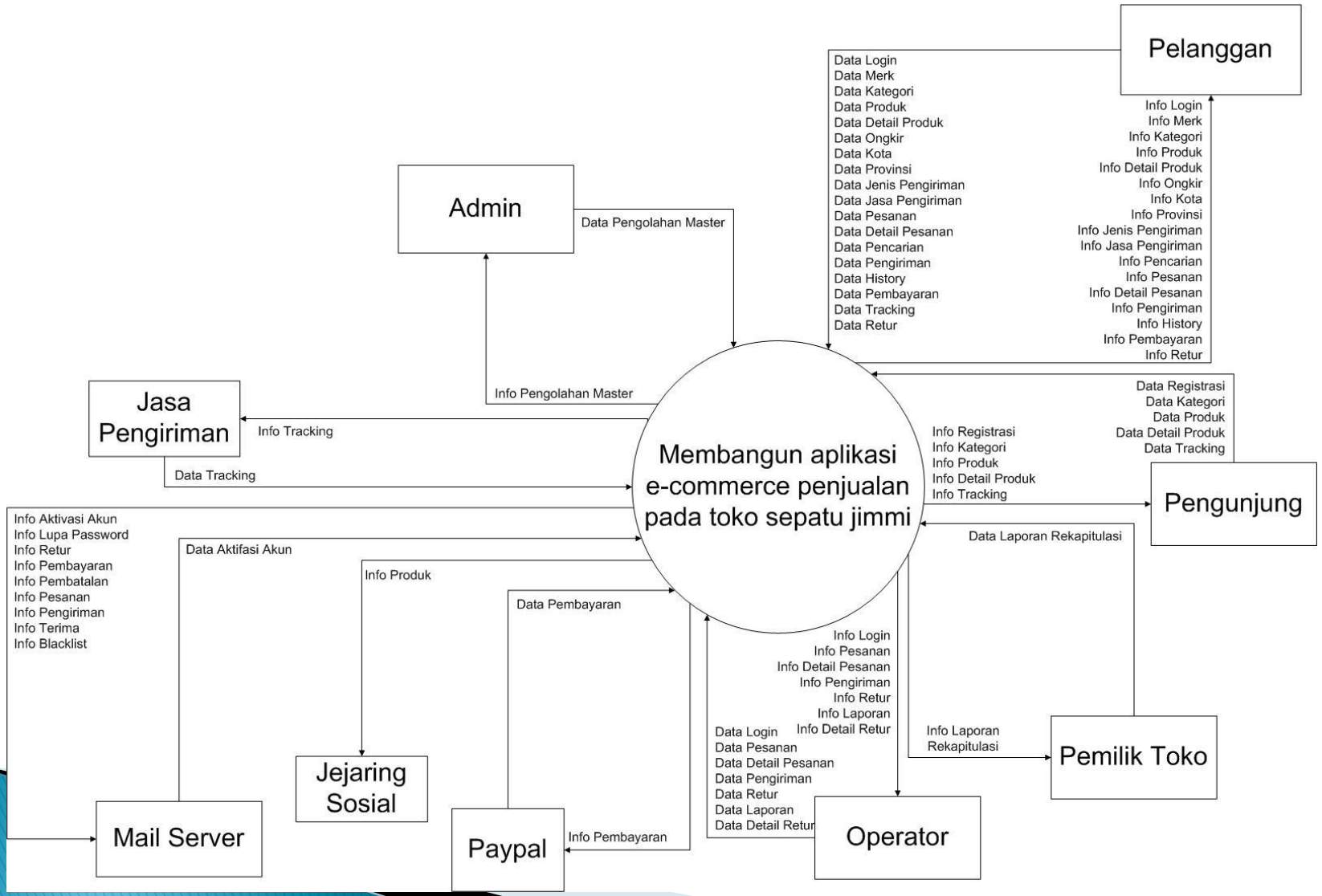
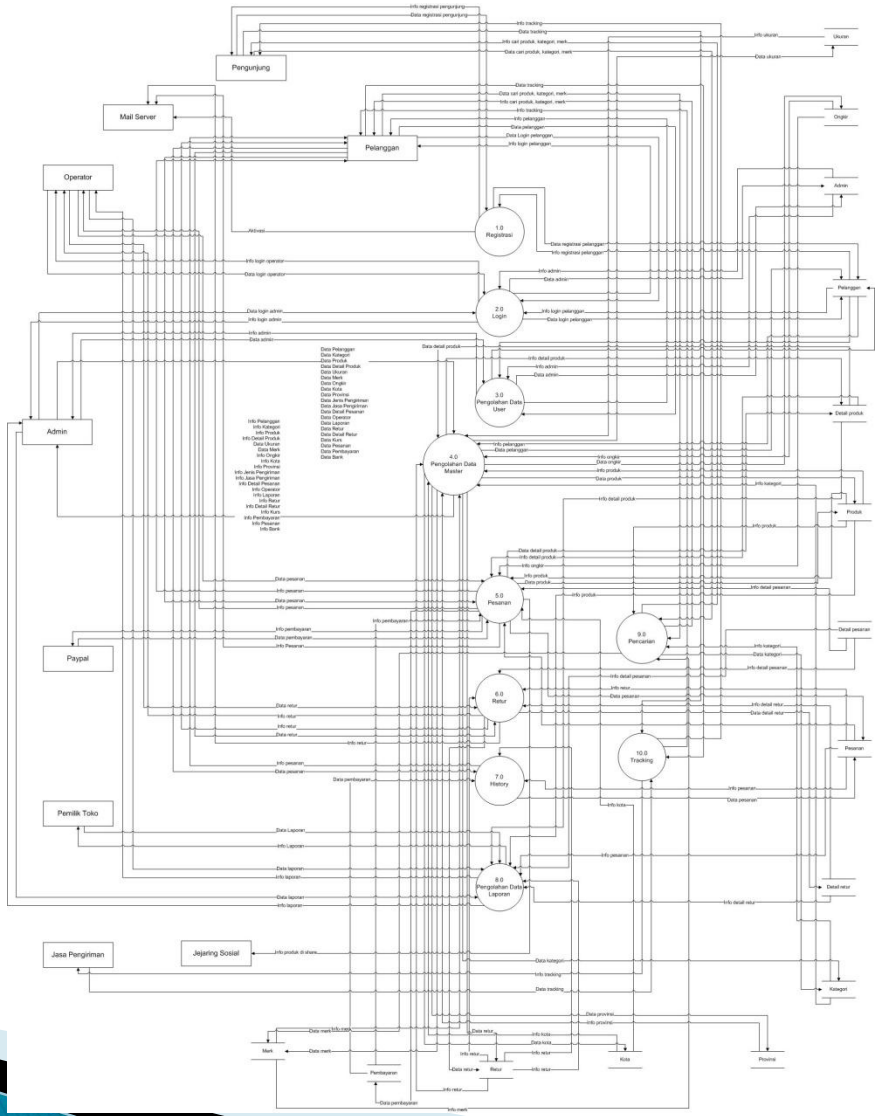


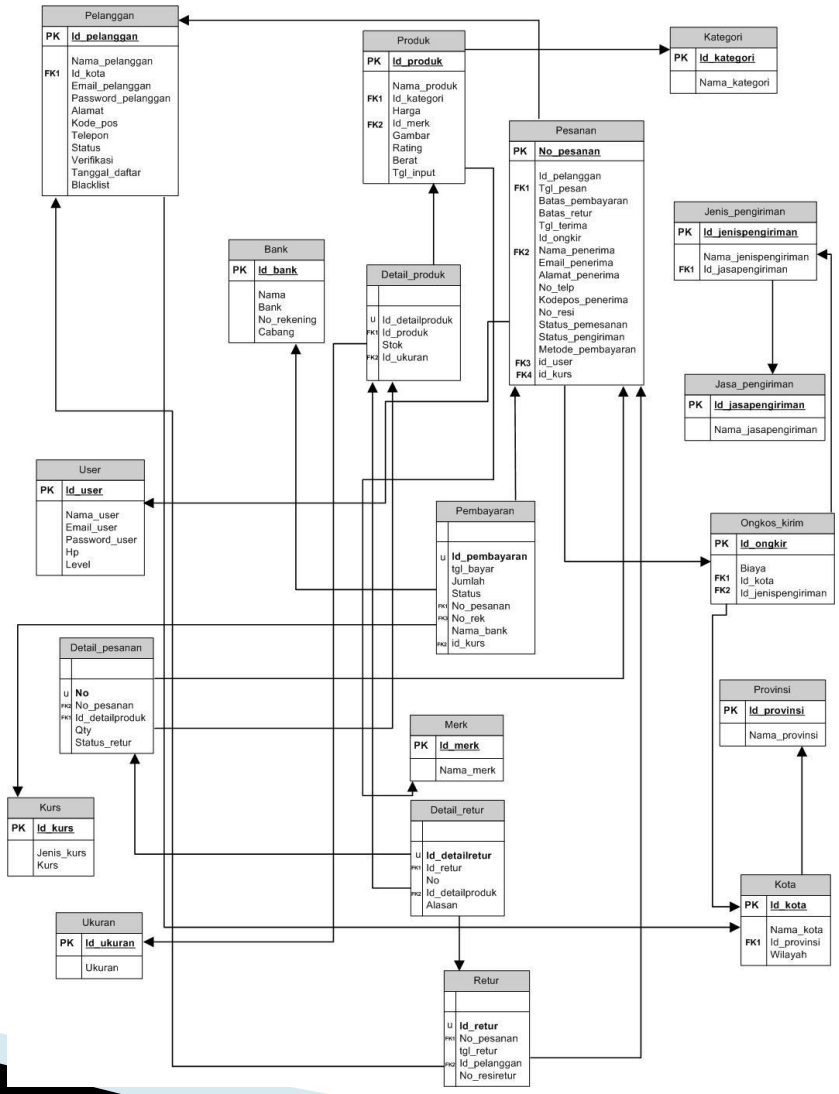
Diagram Konteks



DFD Level 1


Pengunjung
Mail Server
Pelanggan
Operator
Admin
1.0 Registrasi
2.0 Login
3.0 Pengolahan Data User
4.0 Pengolahan Data Master
5.0 Pesanan
6.0 Retur
7.0 History
8.0 Pengolahan Data Laporan
9.0 Pencarian
10.0 Tracking
Paypal
Pemilik Toko
Jasa Pengiriman
Jejaring Sosial
Ukuran
Ongkir
Admin
Pelanggan
Detail produk
Produk
Detail pesanan
Pesanan
Detail retur
Kategori
Provinsi
Kota
Retur
Pembayaran
Mark

Skema Relasi



Demo Program

Terima Kasih