MEMBANGUN APLIKASI *E-COMMERCE* DI FARMER INVADERS

Oleh

Didan Saiful Akbar

10106362

Pembimbing : Andri Heryandi, S.T., M.T.

Penguji : Sufaatin, S.T.

Eko Budi Setiawan, S.Kom.

Latar Belakang

- Farmer Invaders merupakan usaha mandiri yang bergerak dibidang penjualan baju tepatnya sebuah distro pakaian.
- Dalam mempromosikan barangnya Farmer Invaders masih menggunakan cara yang konvensional.
- Ketatnya persaingan antara penjual.
- Pengolahan data dan pembuatan laporan di toko ini pun masih secara manual sehingga banyak data dan laporan yang hilang karena tercecer.
- Bentuk transaksi selama ini dilakukan dengan cara manual yaitu konsumen langsung datang ke toko, sehingga menyulitkan konsumen yang bertempat tinggal jauh dari toko untuk bertransaksi karena memakan waktu yang cup banyak.

Perumusan Masalah

- Farmer Invaders mengalami kesulitan dalam mempromosikan barang yang mereka jual
- Farmer Invaders mengalami kesulitan dalam pembuatan laporan
- Farmer Invaders mengalami kesulitan dalam menangani pemesanan

Maksud dan Tujuan

Maksud : membangun *aplikasi e-commerce* di Farmer Invaders.

Tujuan :

1. Memperluas media promosi produk.
2. Mempermudah dalam penjualan dan transaksi barang.
3. Mempermudah dalam pembuatan laporan.
4. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk memesan produk yang ditawarkan dengan layanan pembelian dan pembayaran secara online.

Batasan Masalah

1. Sistem yang akan dibangun berupa *website e-commerce* Farmer Invaders dengan menyediakan informasi barang yang akan dijual, seperti kaos, celana, tas, sandal dan sweater.
2. Manajemen pemesanan berupa pencarian pesanan, *update* status pesanan dengan prosedur barang dipesan, dikonfirmasi, dibayar, dikirim, dan diterima oleh pemesan, serta adanya konfirmasi pembayaran dan pembatalan pesanan apabila barang tidak jadi dibeli atau karena alasan-alasan tertentu.
3. Prosedur pemesanan untuk manajemen *shipping* menggunakan layanan jasa pengiriman JNE dan POS .
4. Manajemen pembayaran dapat melayani pembelian secara *online dan* offline.
5. Menggunakan sistem keamanan atau *Security* seperti PHP *Scripting* maupun *Secure Socket Layer* (SSL).
6. Mendukung *Search Engine optimizatin* (SEO) agar situs terdaftar di halaman depan.

Batasan Masalah (lanjutan)

7. Pembayaran dilakukan dalam waktu 24 jam, jika dalam 24 jam pesanan tidak dibayar maka pesanan akan dibatalkan.
8. Pemodelan analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan analisis terstruktur dengan alat bantu *flowmap*, *entity relationship diagram* (ERD), diagram konteks, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *flowchart*.
9. Perangkat lunak yang digunakan PHP, MySQL, dan Dreamweaver dengan dukungan xampp.

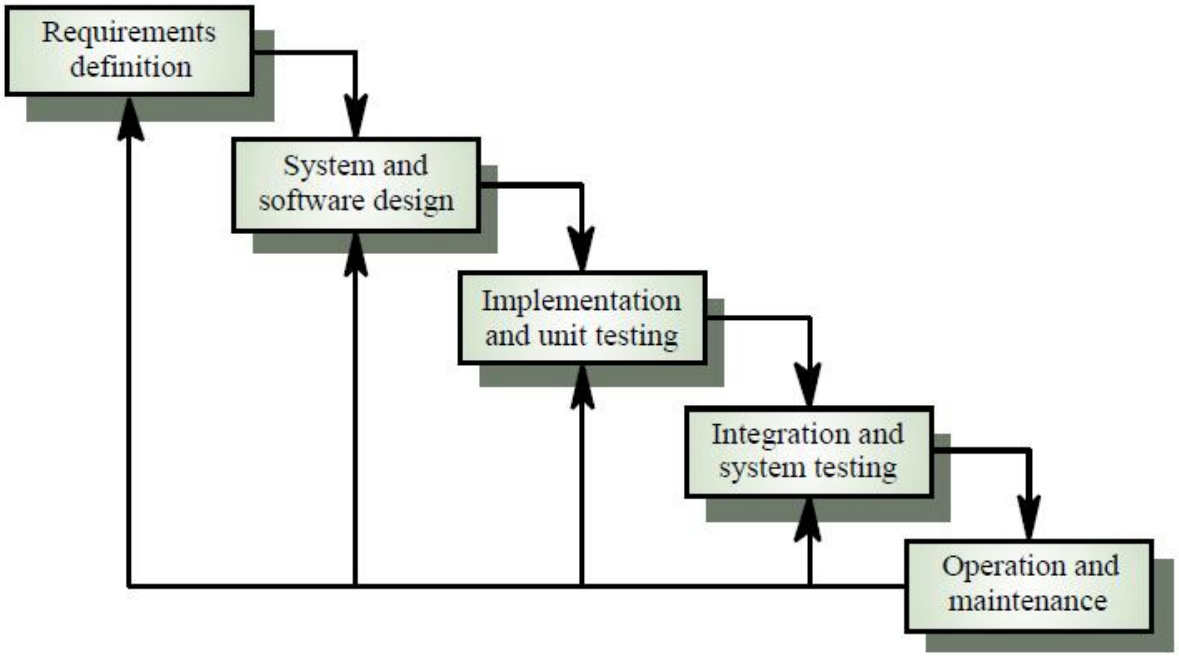
Metodologi Penelitian

1. Tahap pengumpulan data

   Metode studi literatur, observasi dan *interview*.

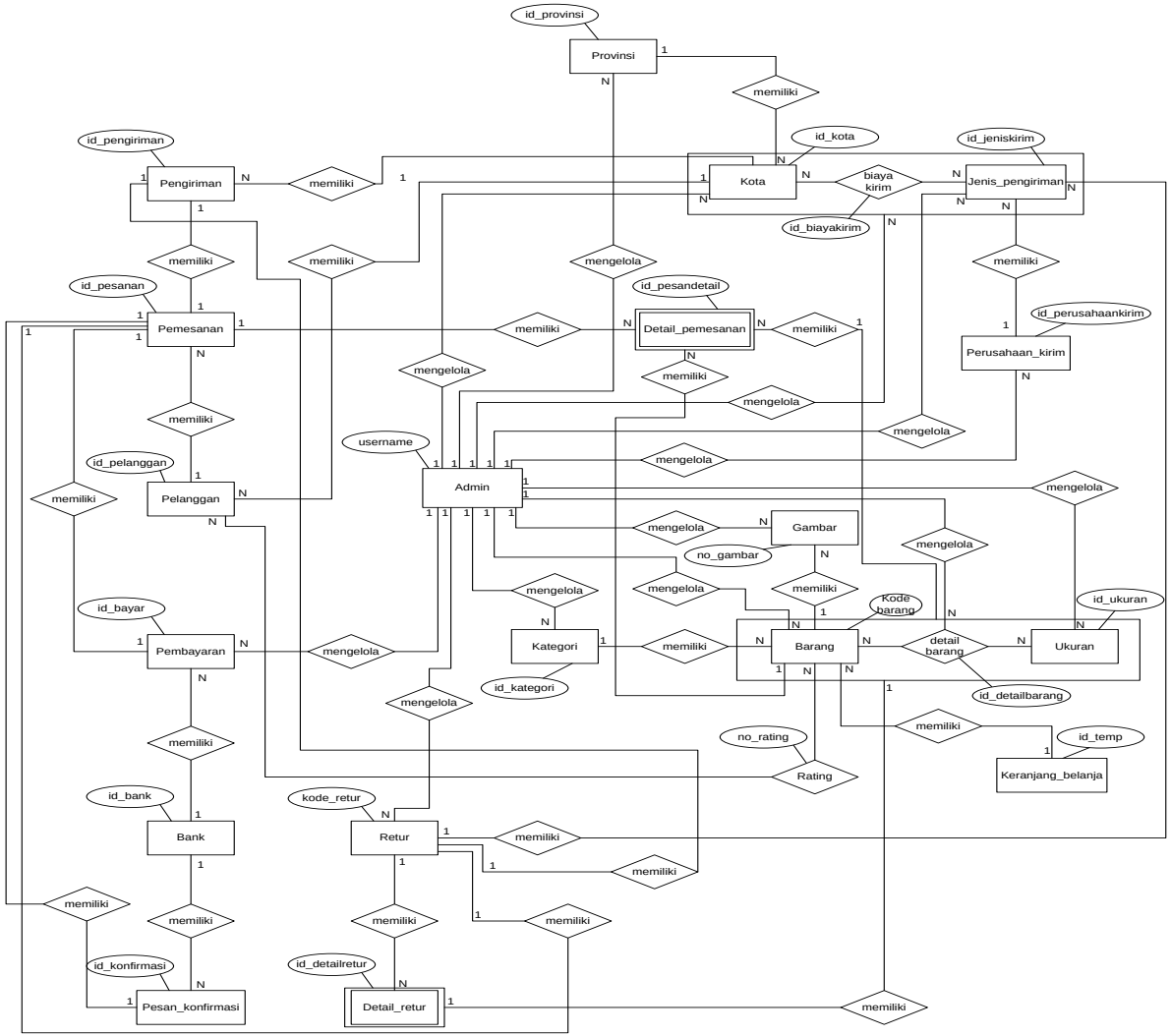
2. Tahap pembuatan perangkat lunak

   Tahapan-tahapan pembangunan aplikasi ini menggunakan metodologi *waterfall.*



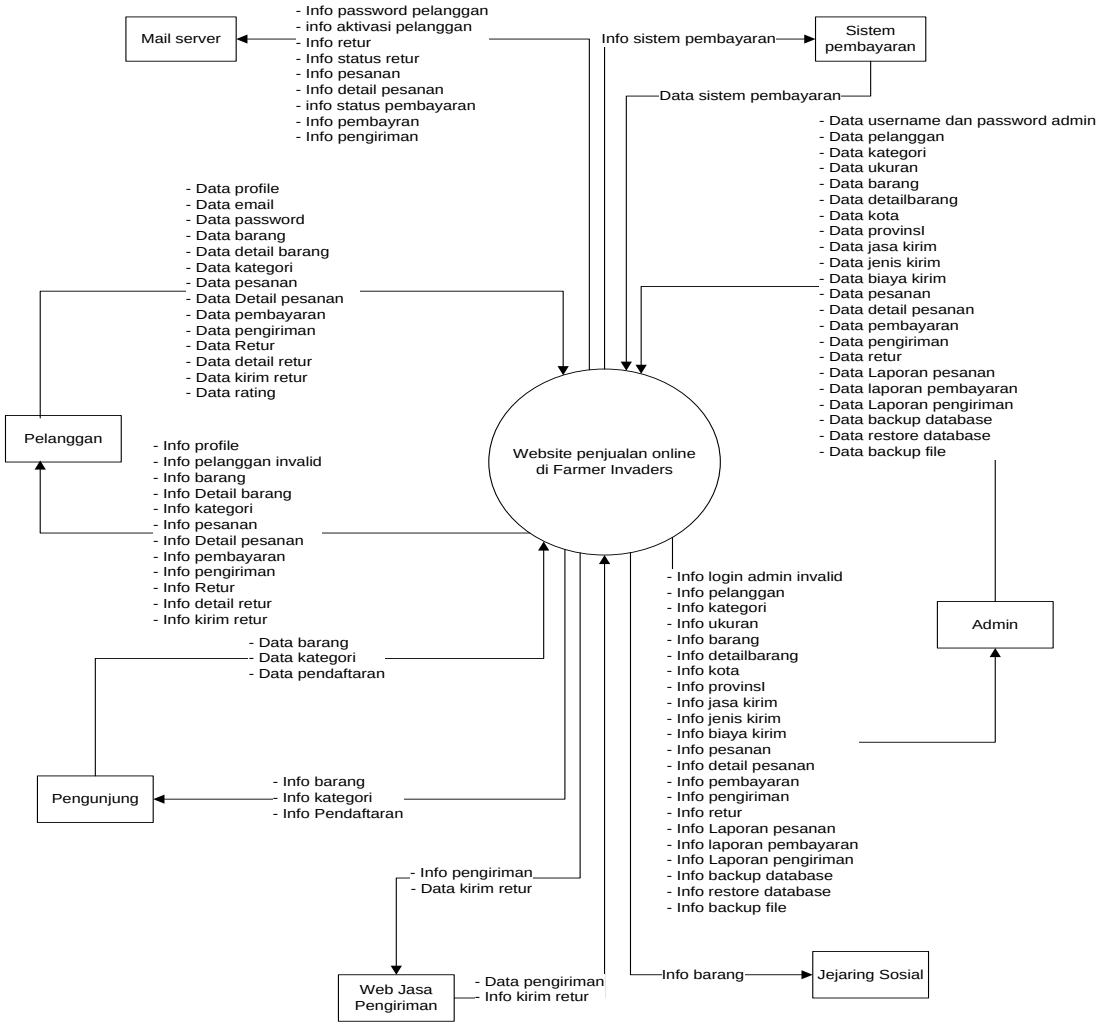
ANALISIS BASIS DATA

ERD (*ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM*)



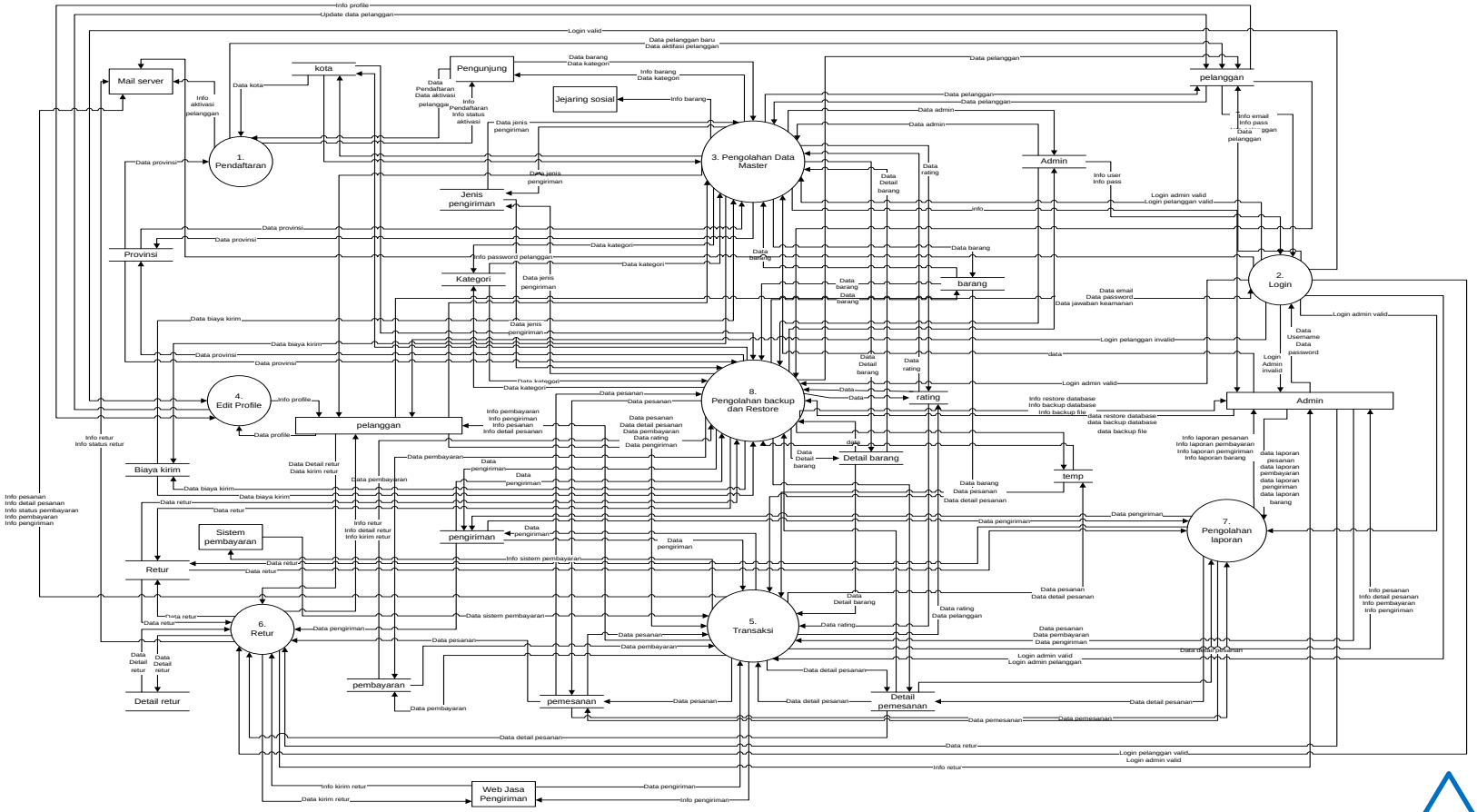
ANALISIS KEBUTUHAN

DIAGRAM KONTEKS



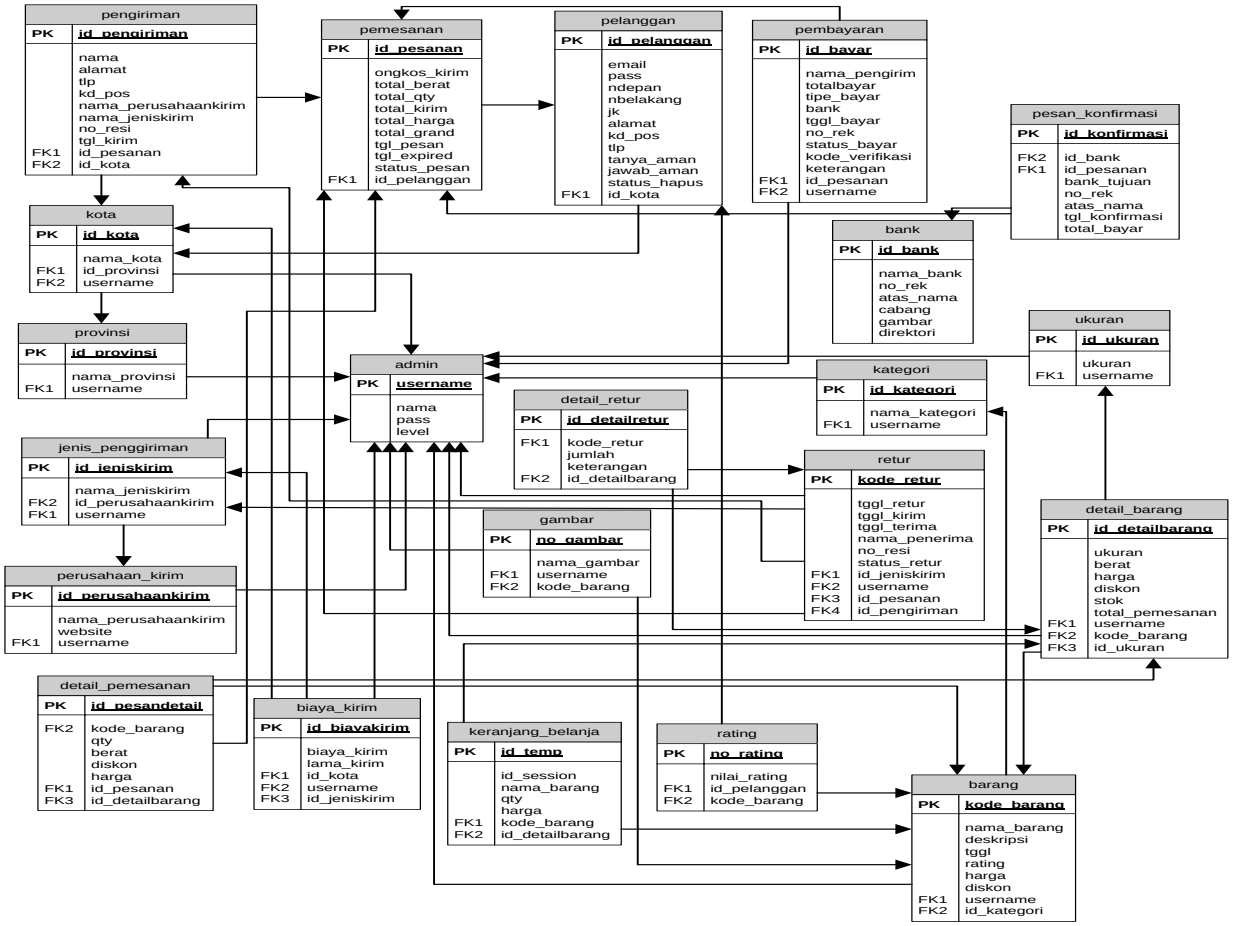
ANALISIS KEBUTUHAN (lanjutan)

DFD (*DATA FLOW DIAGRAM*) LEVEL 1

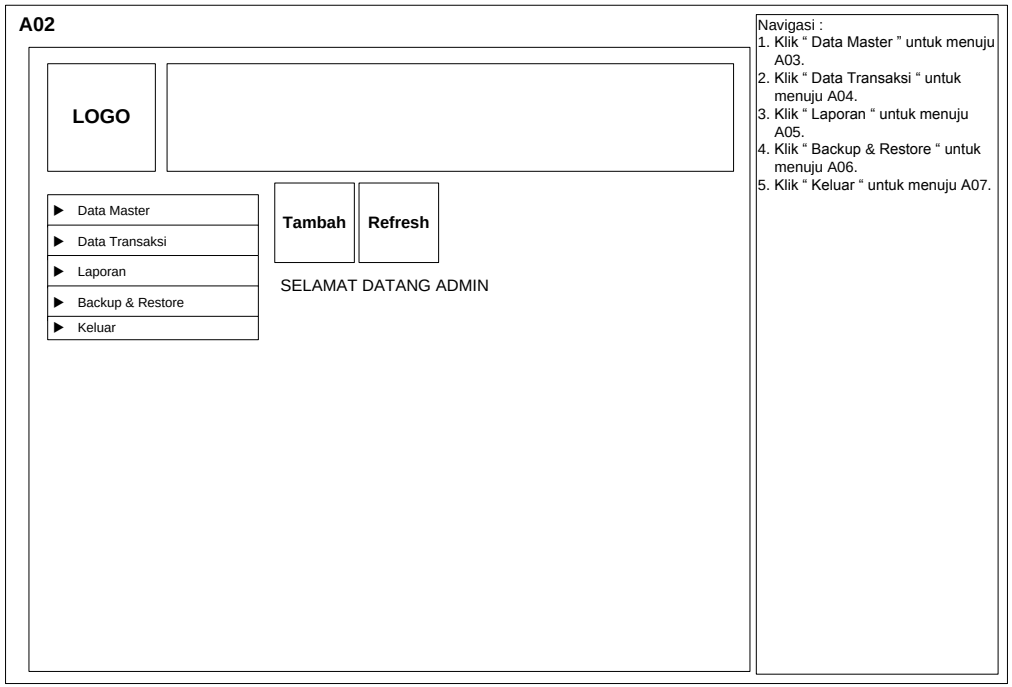


PERANCANGAN SISTEM

SKEMA RELASI

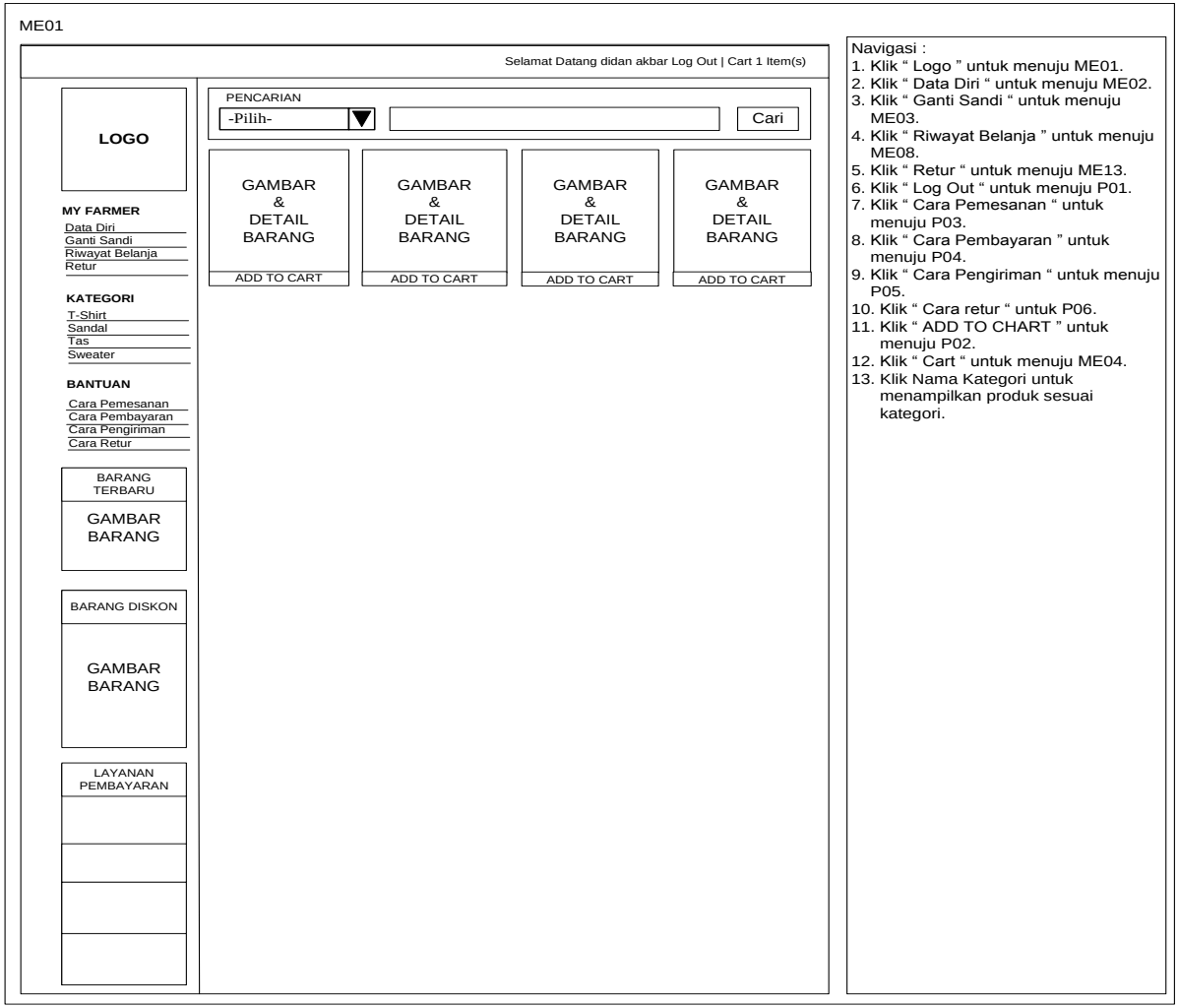


PERANCANGAN ANTARMUKA



Tampilan Utama Admin

PERANCANGAN ANTARMUKA



Tampilan Utama Pelanggan

KESIMPULAN

- Dengan *website* ini toko dapat memperluas media promosi barang.
- Dengan *website* ini toko dapat mempermudah dalam penjualan dan transaksi barang.
- Dengan adanya *website* ini dapat mempermudah pihak Farmer Invaders dalam pembuatan laporan.
- Dengan adanya *website* ini fleksibilitas akan dapat tercapai karena setiap pelanggan dapat melakukan transaksi dimanapun dia berada secara *online*.

TERIMA KASIH