PEMBANGUNAN WEBSITE E-COMMERCE PENJUALAN PRODUK FASHION DI TOKO CHILLIGHT

Nim : 10108165
Nama : Iryan Nur Setiawan

Penguji I : Adam Mukharil Bachtiar, S.Kom
Penguji II : Mira Kania Sabariah,S.T.,M.T.
Penguji III : Sufaatin, S.T.

Latar Belakang Masalah

- Toko Chillight belum mempunyai sarana promosi yang baik untuk mempromosikan produknya, karena masih melalui informasi antar pembeli dan melalui brosur yang berisi katalog produk yang ada di toko.
- Toko Chillight masih merasa produk dan profil tokonya belum terlalu dikenal oleh banyak orang.
- Toko Chillight menginginkan proses penjualan produk-produknya dengan mengikuti gaya hidup masyarakat.

Rumusan Masalah

Bagaimana Cara Membangun Website E-Commerce Penjualan Produk Fashion Di Toko Chillight

Maksud dan Tujuan

- Maksud

  Membangun Website E - Commerce Penjualan Produk Fashion di Toko Chillight.

Maksud dan Tujuan (2)

- Tujuan

1. Memudahkan Toko Chillight dalam mempromosikan produk-produknya kepada pembeli dengan media sarana promosi produk yang baik.
2. Memudahkan pembeli mengetahui keberadaan Toko Chillight dan profil Toko Chillight, sehingga pembeli dapat lebih mengenal Toko Chillight.
3. Membantu Toko Chillight dalam menjual produknya dengan mengukuti gaya hidup masyarakat.

Batasan Masalah

- Sistem yang dibangun menyediakan informasi tentang produk yang dijual di Toko Chillight.
- Sistem yang dibangun menyediakan layanan pengaturan data produk, data kategori, data subkategori, data detail produk, manajemen harga, gambar produk, produk terbaru, produk terlaris, produk banyak dirating, pengelolaan diskon, pengelolaan stok produk.
- Sistem yang dibangun memberikan layanan pencarian produk.
- Pembeli dapat berkonsultasi melalui media yang disedikan untuk berkomunikasi, yaitu melalui telepon, *chat* melalui *Yahoo Messanger,* atau bisa juga melaui jejaring sosial yaitu *Facebook.*

Batasan Masalah (2)

- Pembeli harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk menjadi member dan melakukan aktivasi akun sebelum melakukan pembelian. Sistem disertai dengan *update* status pembelian, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pembelian.
- Manajemen pembayaran yang ditangani yaitu pembayaran offline (transfer bank langsung atau melalui rekening) dan pembayaran online (*paypal*).
- Manajemen pengiriman melalui jasa layanan JNE, TIKI, dan POS dengan fasilitas penelusuran pengiriman (*Tracking*).
- Pembuatan laporan terdiri dari laporan produk dan laporan penjualan. Laporan-laporan tersebut dapat disusun harian, mingguan, bulanan, dan tahunan.

Batasan Masalah (3)

- Sebagai penunjang media promosi sistem yang dibangun akan berintegrasi dengan situs jejaring sosial seperti *Facebook*.
- Menyediakan pengelolaan retur pembelian untuk menangani apabila terjadi keluhan atau ketidakpuasan dari pelanggan atas produk yang sudah dibeli.
- Tersedia sistem rekomendasi produk yang disajikan untuk pengujung dan member yaitu berupa produk lama yang stoknya masih banyak.

Batasan Masalah (4)

- Fasilitas belanja :
  1. Pencarian produk
  2. Produk terbaru
  3. Produk terlaris
  4. Produk banyak dirating
  5. Fasilitas pendaftaran member
  6. Riwayat pembelian
  7. Retur produk
  8. Pengiriman informasi pembelian melalui email ke pembeli setiap ada perubahan status pembelian
  9. Zoom gambar produk.

Metodologi Penelitian

- Metode Pengumpulan Data

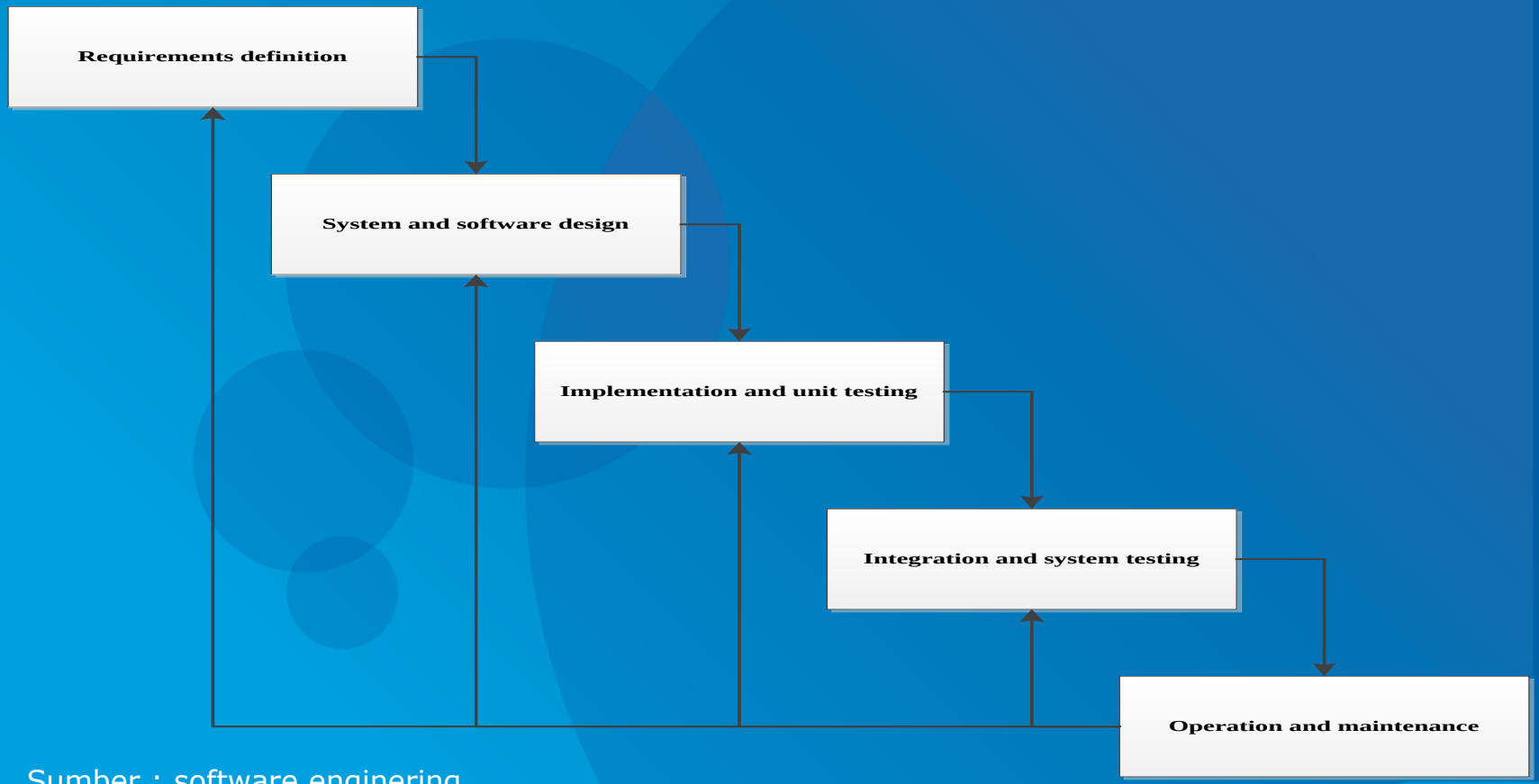
1. Studi Lapangan

a. Observasi

b. Wawancara

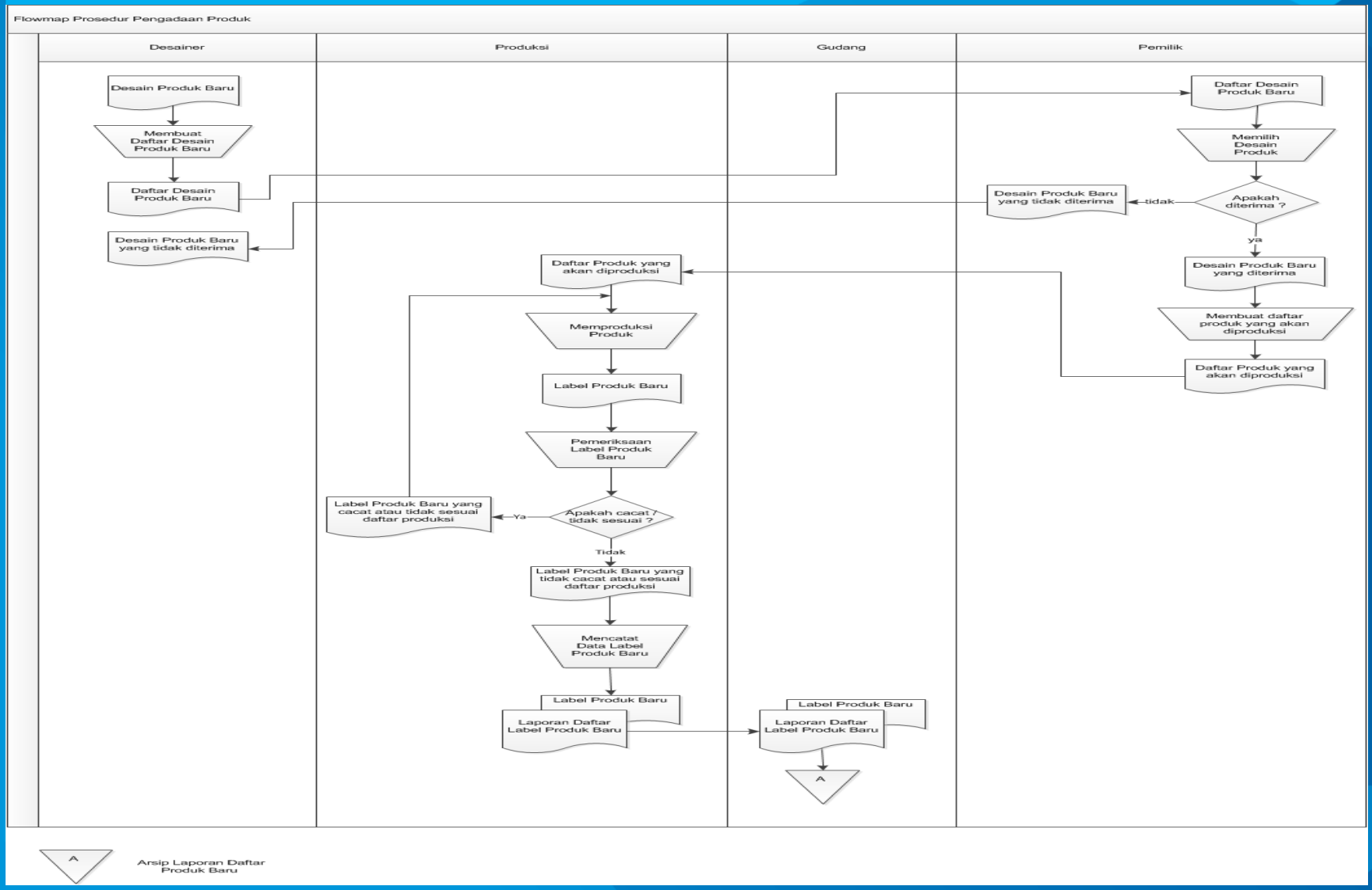
2. Studi Literatur

Metode Pembuatan Perangkat Lunak

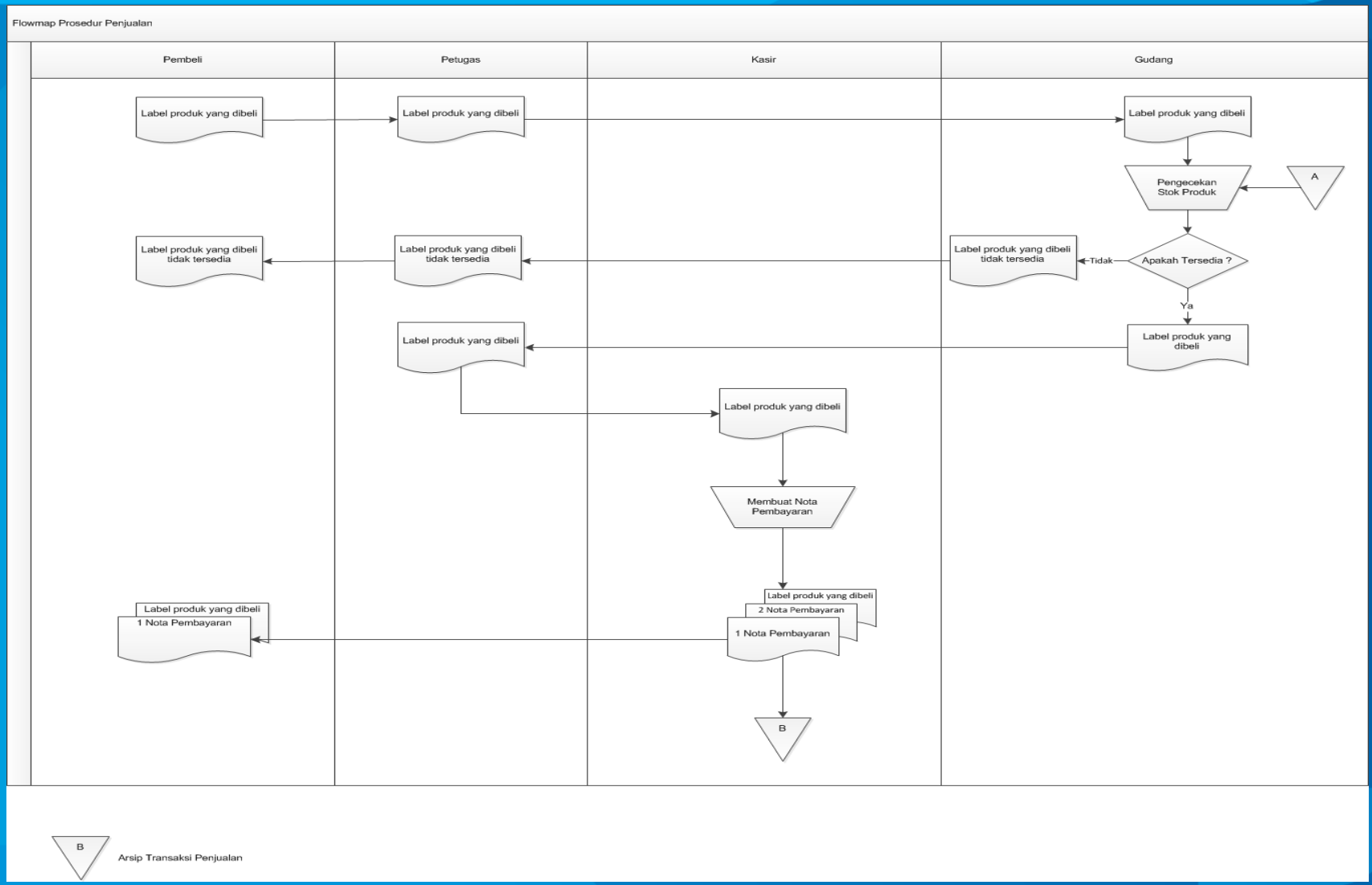


Sumber : software enginering
Ian Sommerville

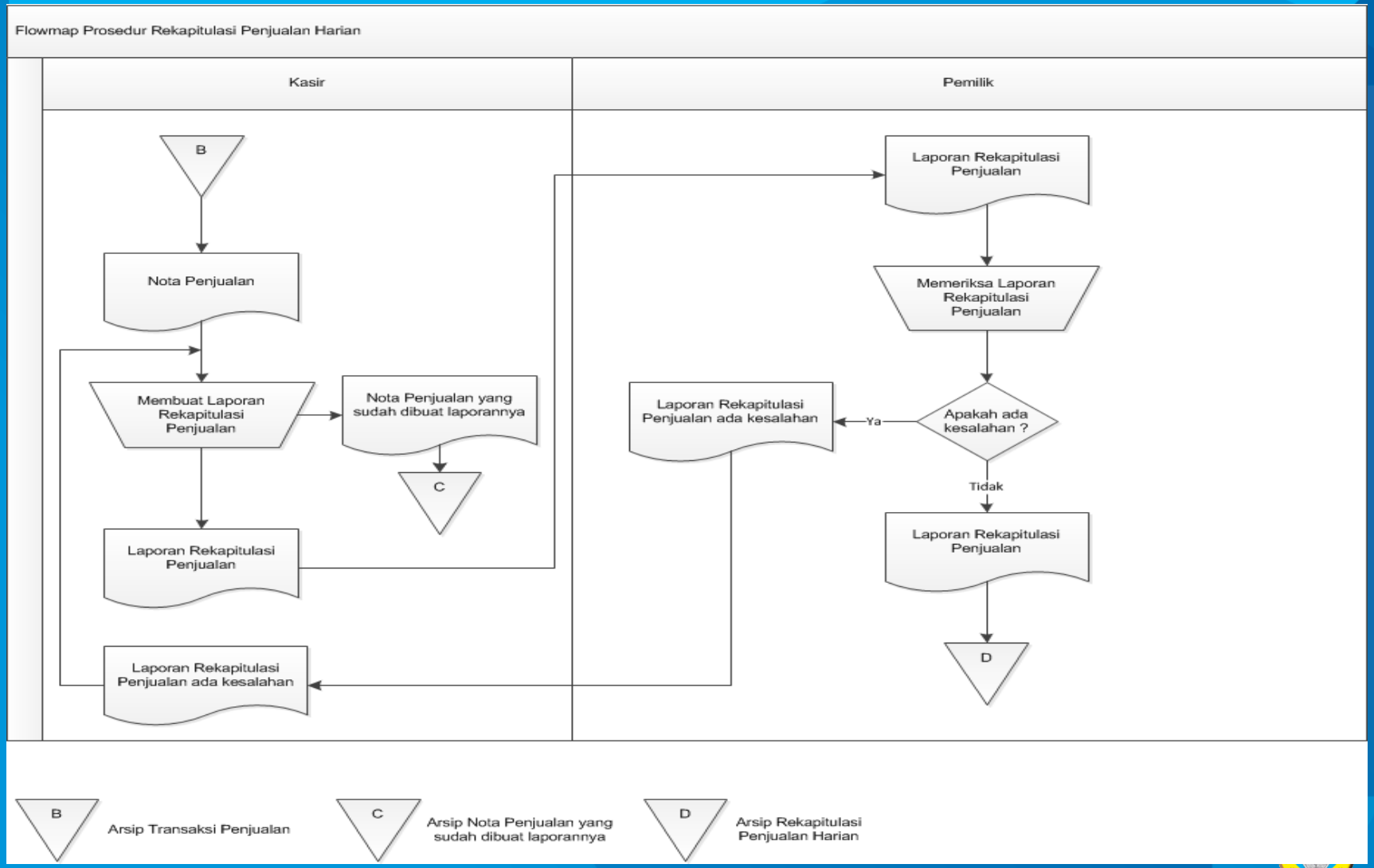
Flowmap Pengadaan Produk



Flowmap Penjualan dan Pembayaran



Flowmap Rekapitulasi Penjualan Harian



Entity Relationship Diagram

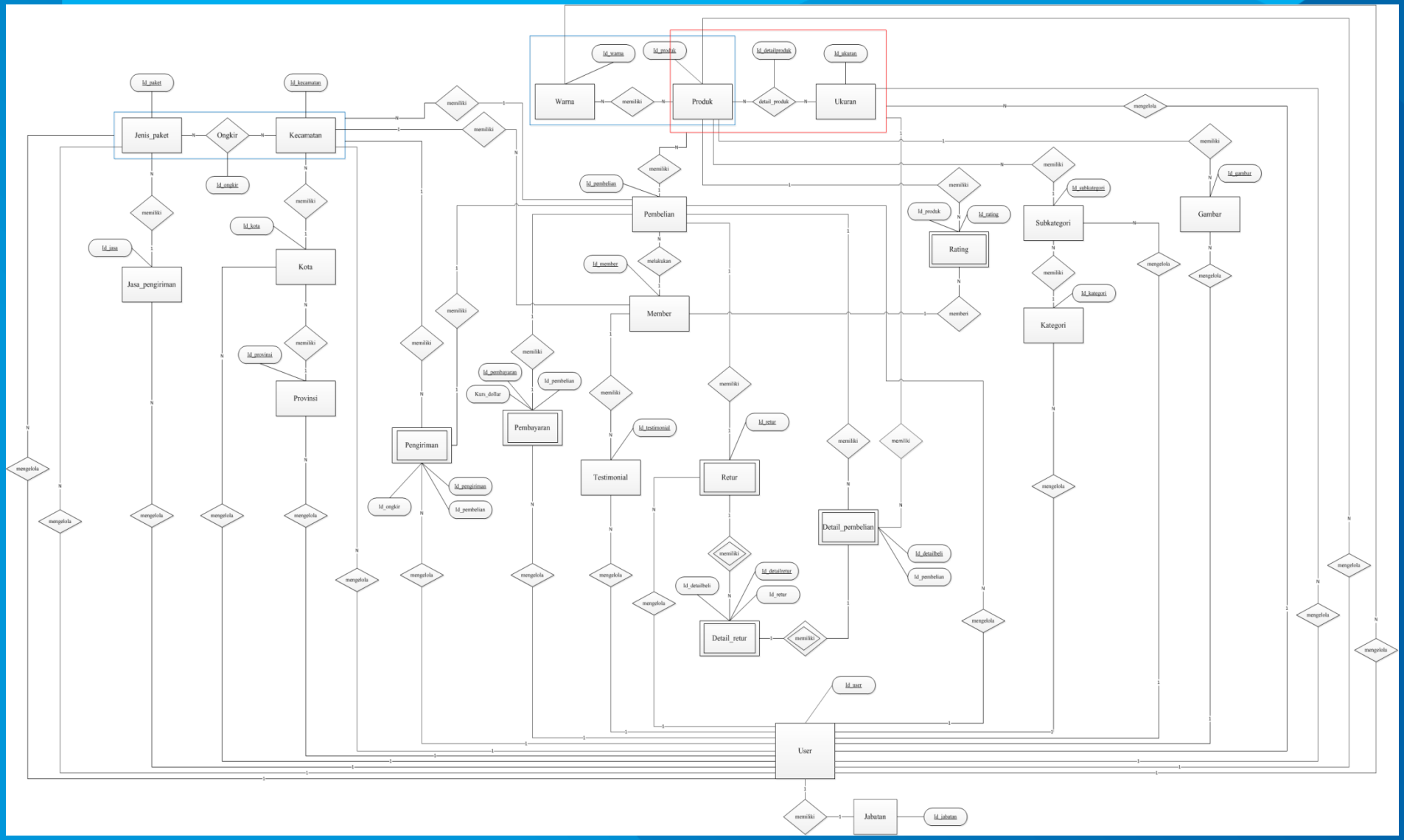
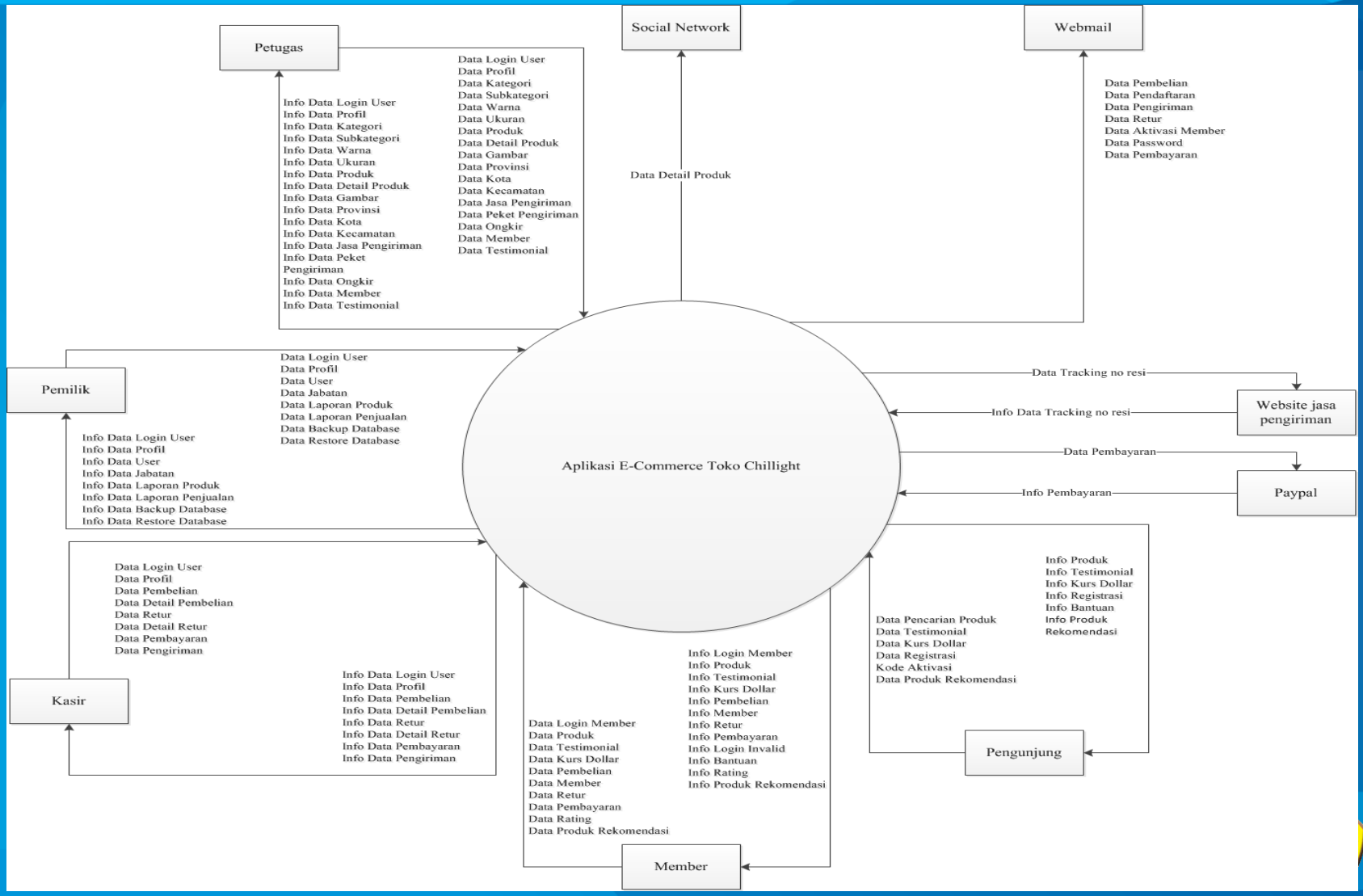
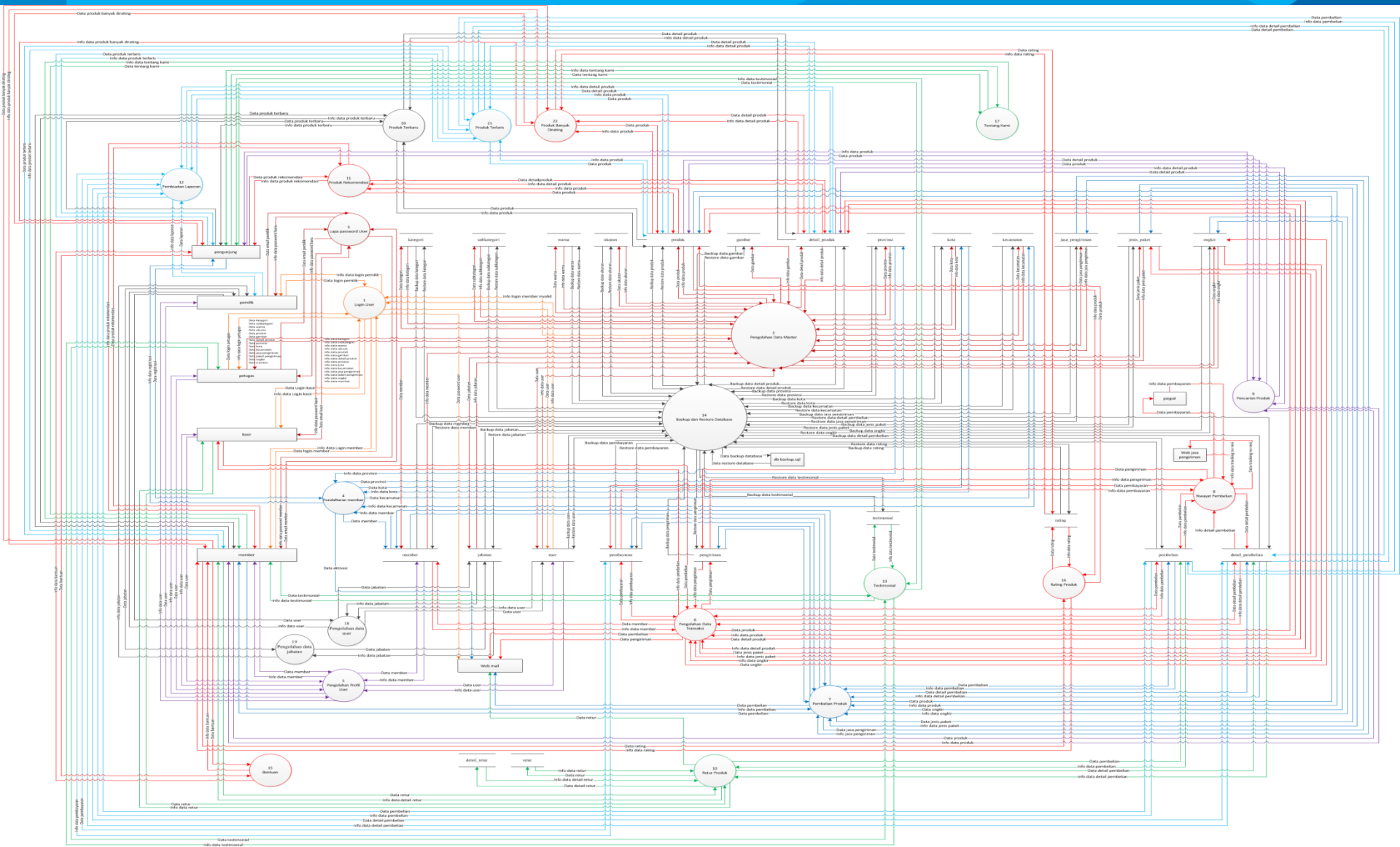


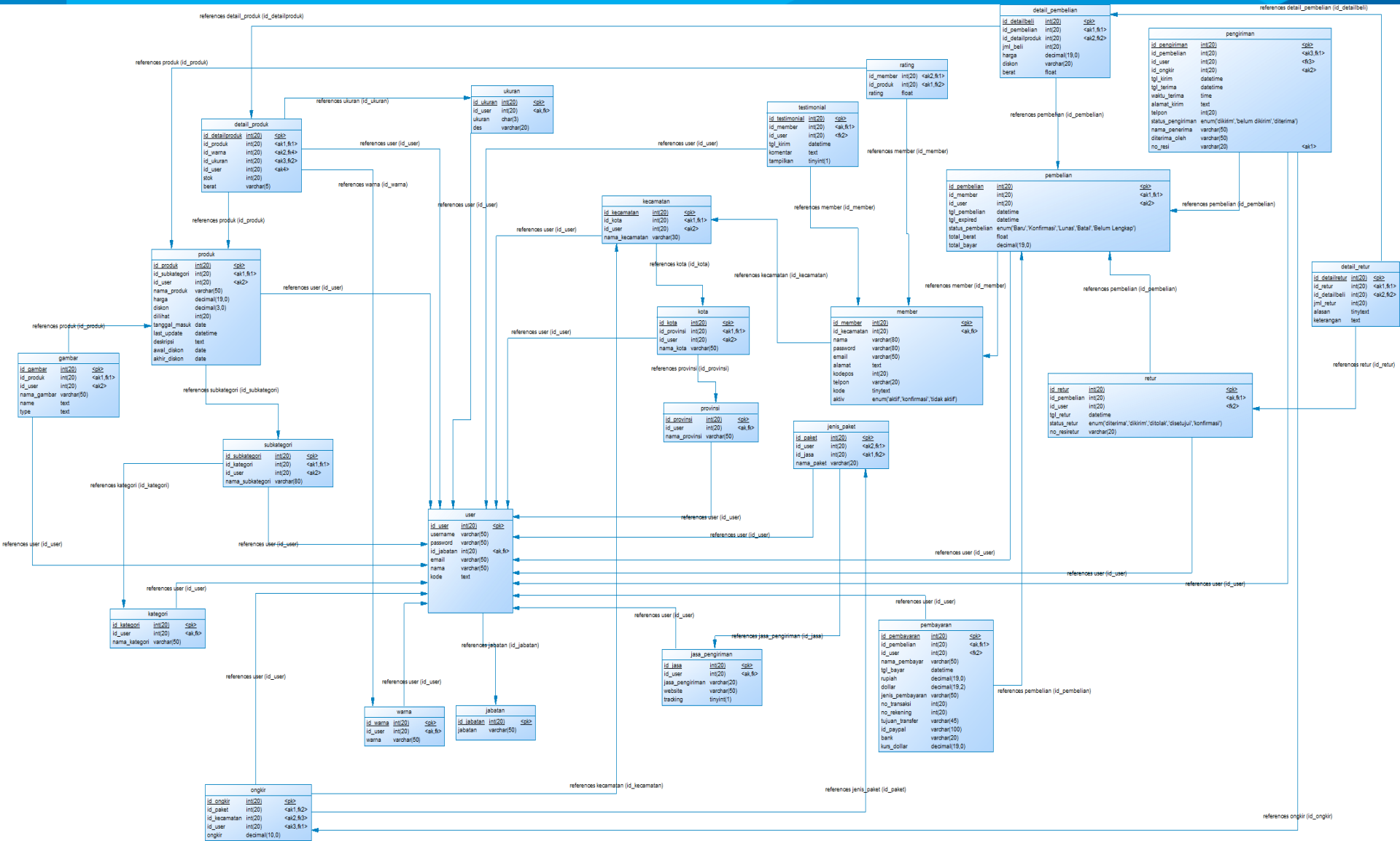
Diagram Konteks



Dfd Level 1



Skema Relasi



Implementasi Perangkat Keras

Perangkat Keras	Keterangan
Processor	AMD Turion(tm) II P540 Dual-Core Processor (2 CPUs), ~2.4GHz
Memory	DDR3 4 GB
Harddisk	WD 500 GB
Video Card	ATI Mobility Radeon HD 4200 Series
Monitor	Resolusi 1360x768
Mouse	-
Keyboard	-

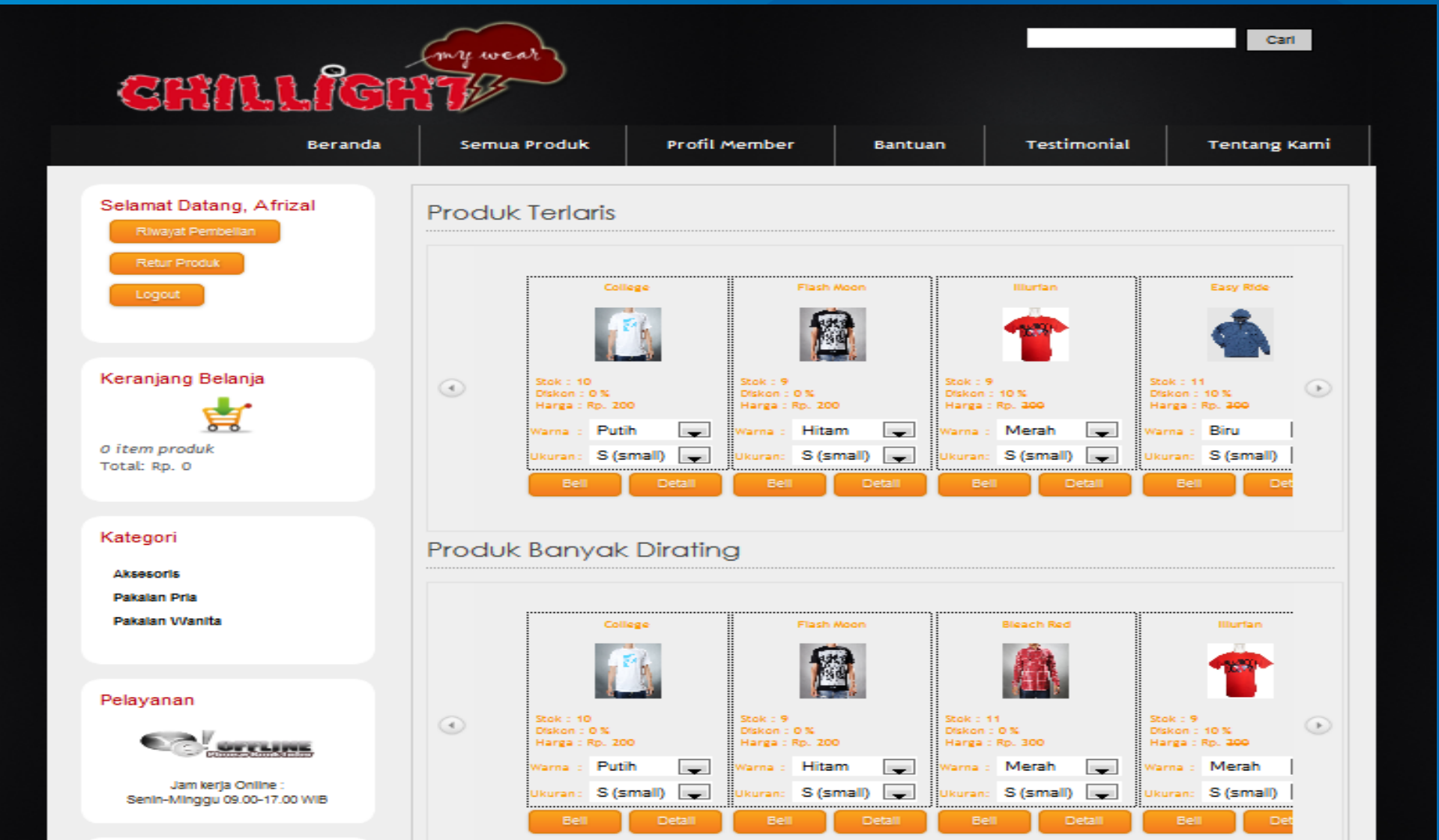
Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat Lunak	Keterangan
Windows 7	Sebagai Sistem Operasi
PHP,JQuery	Sebagai Bahasa Pemrograman
MySQL	Sebagai Database
PhpMyAdmin	Sebagai Interface Database
Adobe Dreamweaver CS5, Notepad++	Sebagai Code Editor
Mozilla Firefox,Chrome,Opera	Sebagai Web Browser
Sybase 15 Power Designer	Memodelkan DFD

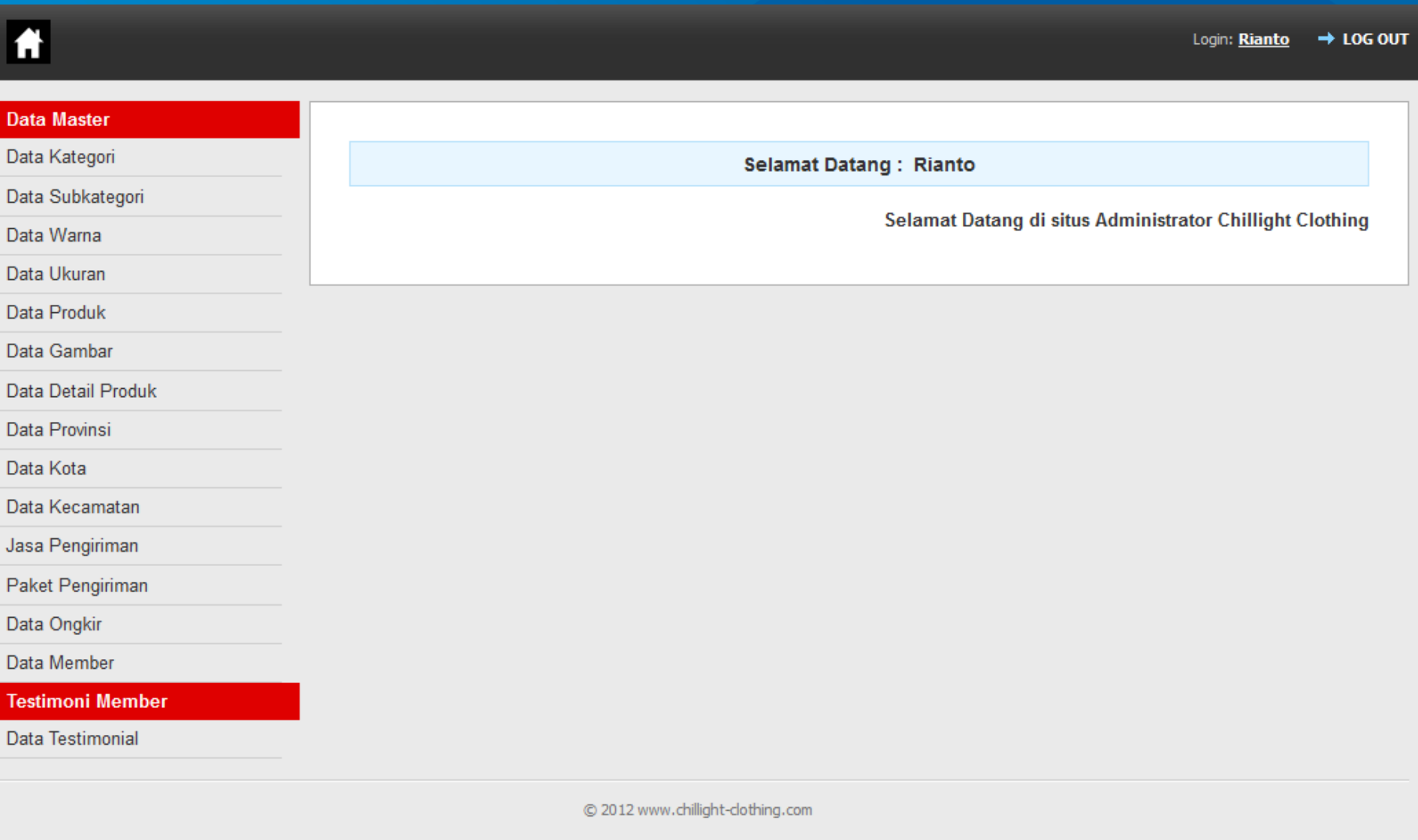
Implementasi Database

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (
  `id_user` int(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `username` varchar(50) NOT NULL,
  `password` varchar(50) NOT NULL,
  `id_jabatan` int(20) DEFAULT NULL,
  `email` varchar(50) NOT NULL,
  `nama` varchar(50) NOT NULL,
  `kode` text,
  PRIMARY KEY (`id_user`),
  KEY `id_jabatan` (`id_jabatan`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=4 ;
```

Implementasi Antarmuka (Front End)



Implementasi Antarmuka (Back End)



Pengujian

- **Pengujian Alpha**

Pengujian alpha dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox.*

- **Pengujian Beta**

Pengujian Beta dilakukan dengan menggunakan kuisioner

Pengujian Alpha

Kasus dan hasil (Data Benar)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Email : afrizalpamuji@yahoo.com Password : kalimanah25	Jika data yang dimasukan benar maka login berhasil	Login berhasil	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan hasil (Data Salah)			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Email : <kosong> Password : kalimanah25	Menampilkan pesan "Maaf email atau password salah !"	Menampilkan pesan "Maaf email atau password salah !"	[√] Diterima [ ] Ditolak

Pengujian Beta

- Rumus Perhitungan Kuisioner

$$Y = \frac{X}{skorideal} \times 100\%$$

Keterangan :

X = Jumlah frekuensi dikalikan dengan nilai kategori jawaban

Skor ideal = Nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah sampel

Y = Nilai persentase yang dicari

Pengujian Beta (2)

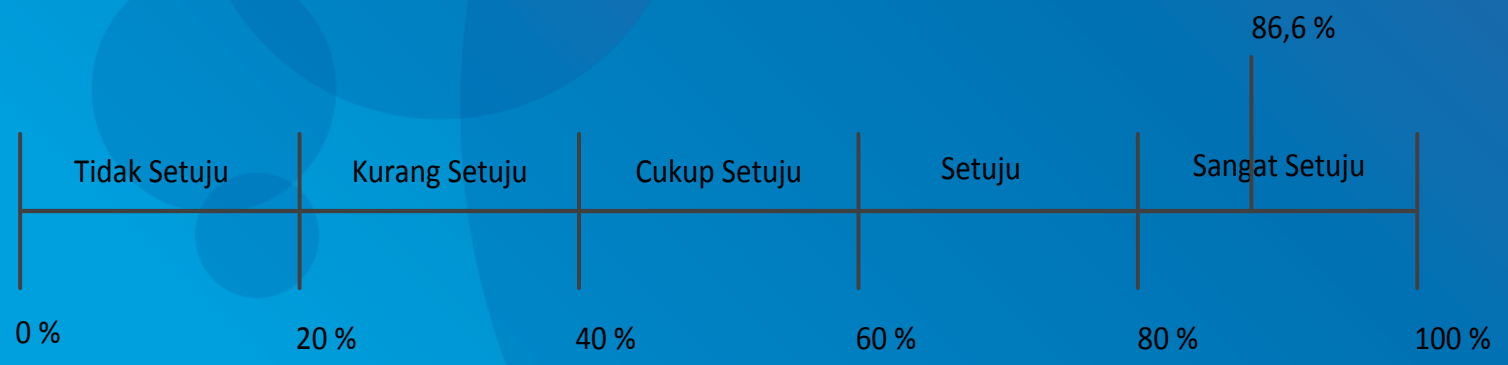
Contoh Perhitungan

Pertanyaan	Keterangan	N	R	N x R
2	Sangat setuju	5	11	55
	Setuju	4	18	72
	Cukup Setuju	3	1	3
	Kurang Setuju	2	0	0
	Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			30	130

Pengujian Beta (3)

- Contoh Perhitungan

$$Y = \frac{130}{30 \times 5} \times 100\% = 86{,}6\%$$



Kesimpulan

- Dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini mempermudah Toko Chillight dalam mempromosikan produk-produknya kepada pembeli dengan media sarana promosi produk yang baik, lebih efektif dan efesien.
- Dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini mempermudah pembeli untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai produk yang dijual di Toko Chillight serta pembeli dapat lebih mengetahui profil dan keberadaan Toko Chillight.
- Dengan adanya aplikasi *e-commerce* ini membantu Toko Chillight dalam menjual produknya dengan mengikuti gaya hidup masyarakat sekarang yaitu masyarakat lebih menyukai pembelian produk secara *online* tanpa datang langsung ke toko.

Demo Program



Thank you!