MEMBANGUN WEBSITE E-COMMERCE PADA TOKO CEMARA



Nama : Guntur Gamadi
Nim : 10108156

Penguji I : Irfan Maliki, S.T., M.T.
Penguji II : Mira Kania Sabariah, S.T., M.T.
Penguji III : Hendri Karisma, S.Kom.

fppt.com

Latar Belakang Masalah

- **Sistem Konvensional**



- **Media Promosi**





Perumusan Masalah

Bagaimana cara Membangun Website E-Commerce Penjualan Produk Handphone Pada Toko Cemara sebagai alat mempromosikan produk serta transaksi elektronik di Toko Cemara



Maksud dan Tujuan

Maksud

- Maksud Membangun Aplikasi *E-Commerce* pada Toko Cemara



Maksud dan Tujuan (2)

Tujuan

- Membantu konsumen dalam melakukan pemesanan produk serta transaksi *online*.
- Membantu toko Cemara dalam melakukan promosi produk.
- Memudahkan konsumen mengetahui keberadaan toko Cemara, profil toko Cemara, sehingga konsumen dapat lebih mengenal toko Cemara.



Batasan Masalah

- Aplikasi ini menyediakan Informasi tentang produk yang ditawarkan oleh Toko Cemara
- Aplikasi E-Commerce ini berbasis web dan bersifat online.
- Jenis *e-commerce* yang digunakan yaitu *Business to Costumer*
- Aplikasi ini menyediakan fasilitas pembayaran dengan metode transfer rekening melalui bank (*offline*) dan menggunakan media PayPal (*online*).



Batasan Masalah(2)

- Transaksi hanya dapat dilakukan oleh pengunjung yang telah menjadi member.
- Proses pengiriman produk pesanan dilakukan setelah pembeli melakukan pembayaran.
- Metode pengiriman (*Management Shipping*) melalui jasa layanan JNE, TIKI, dan POS.

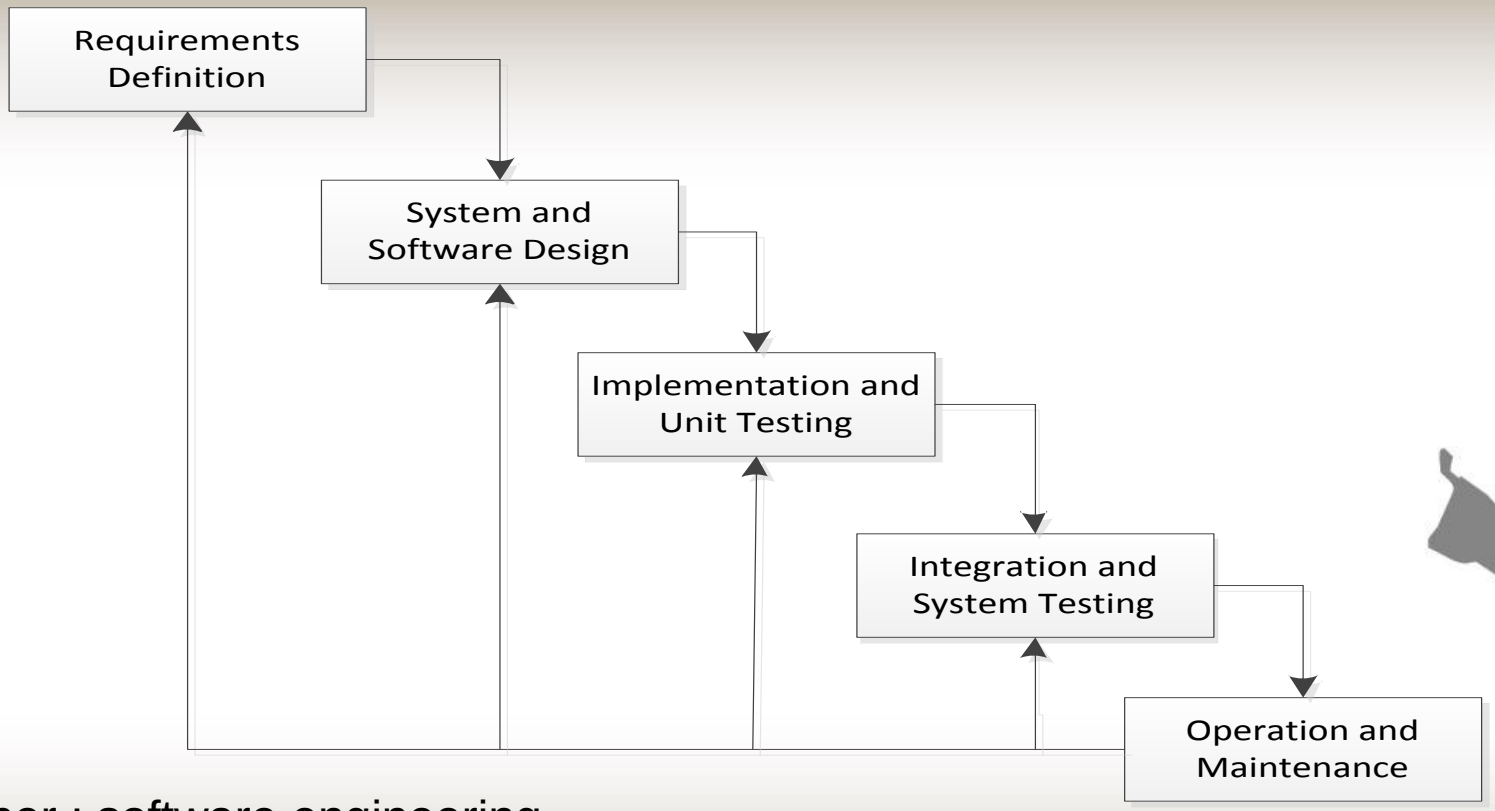


Metodologi Penelitian

- Wawancara
- Observasi
- Studi Literatur

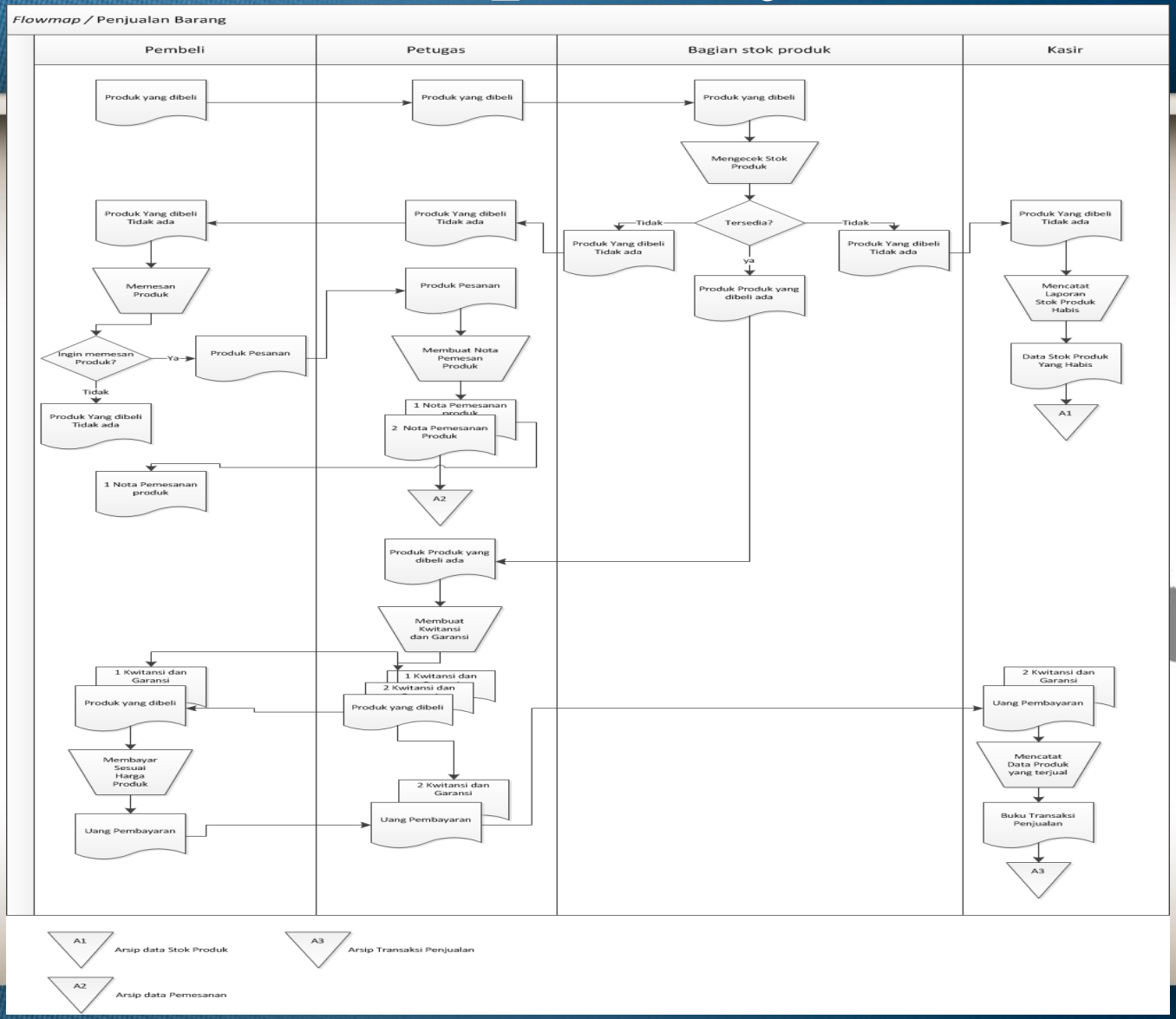


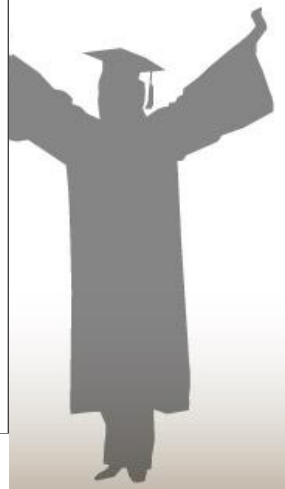
Metode Pengembangan Perangkat Lunak



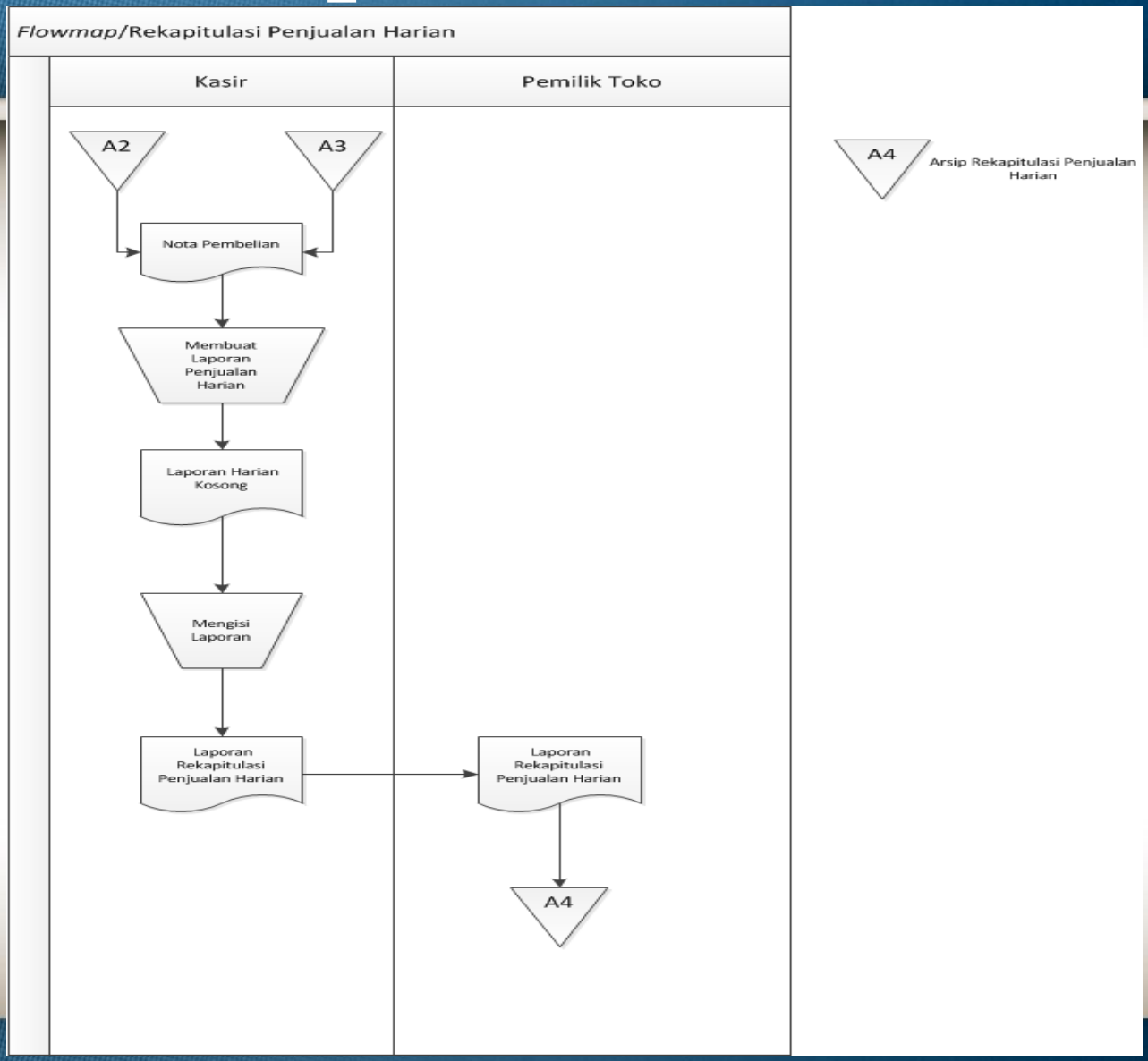
Sumber : software engineering
Ian Sommerville

Flow Map(Penjualan)





Flow Map(Pembuatan Laporan)





Entity Relationship Diagram

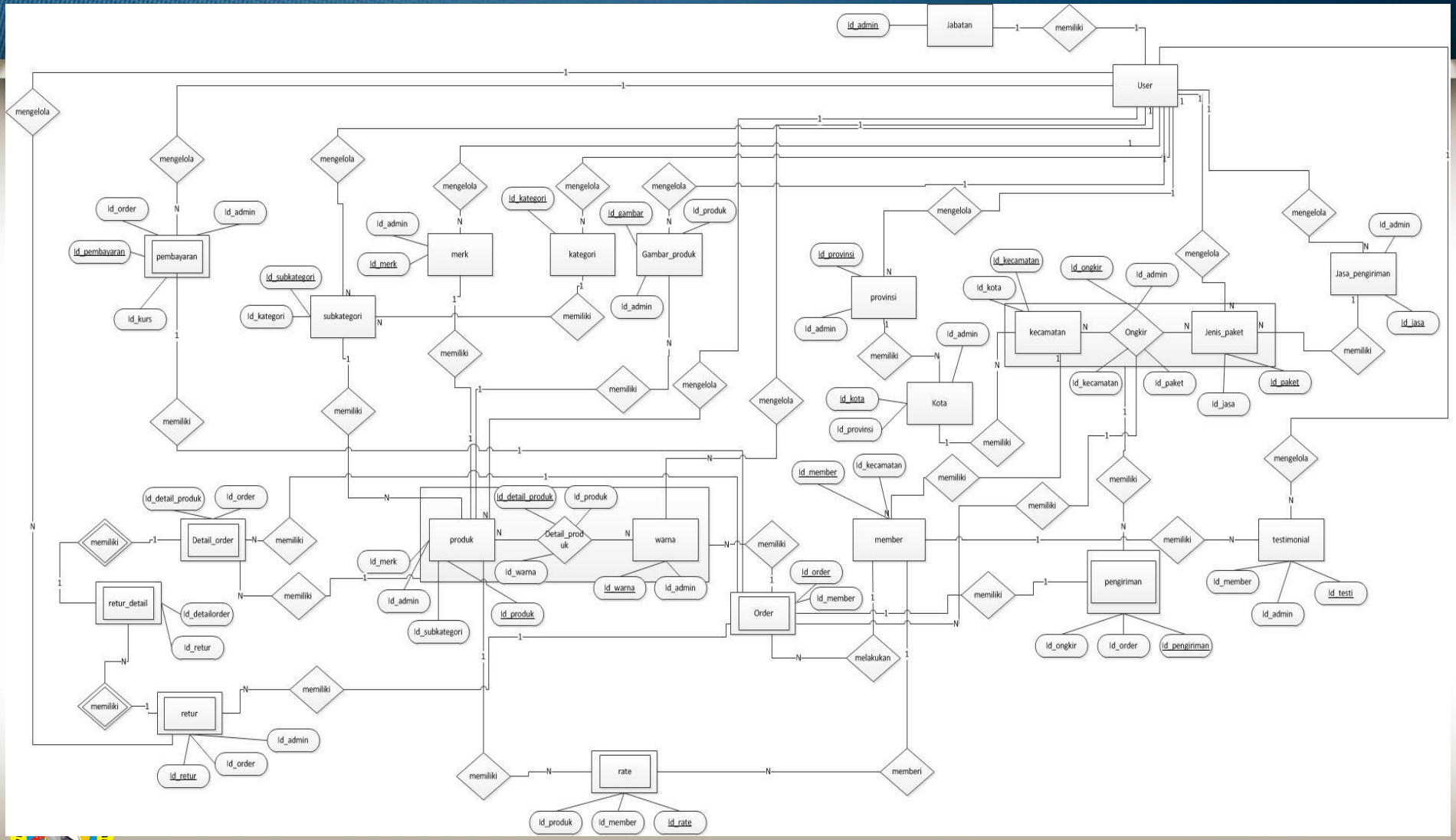
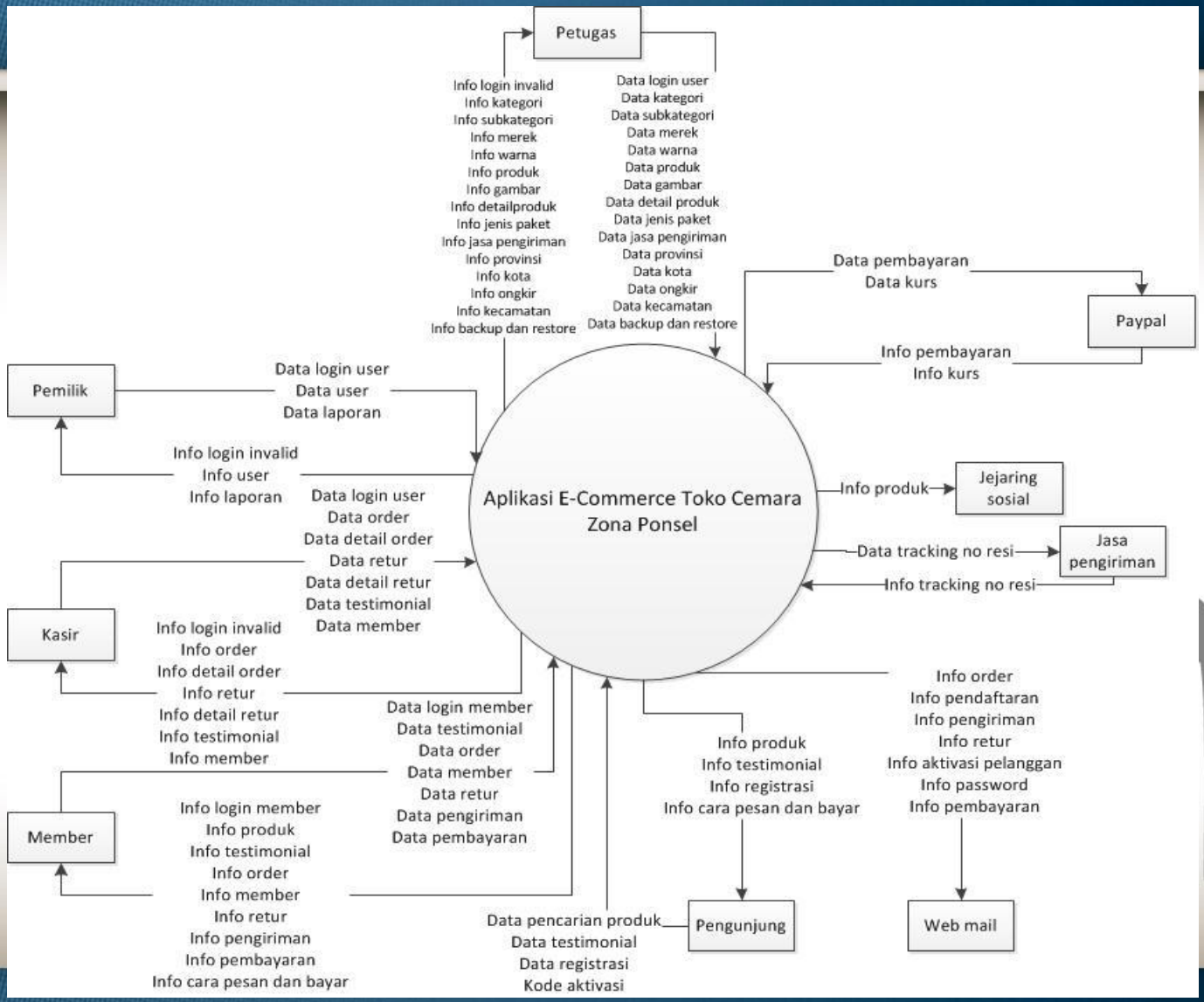
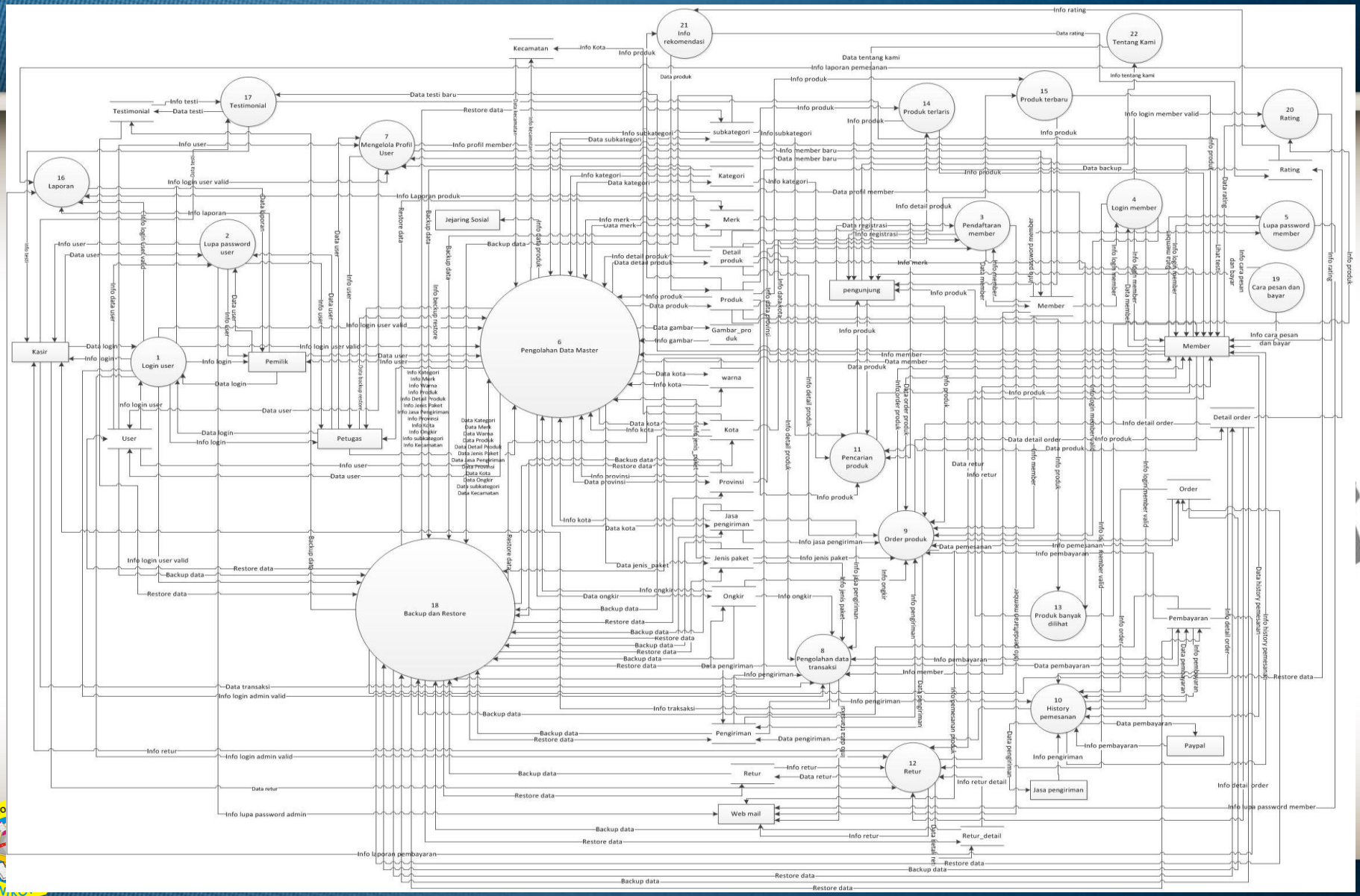


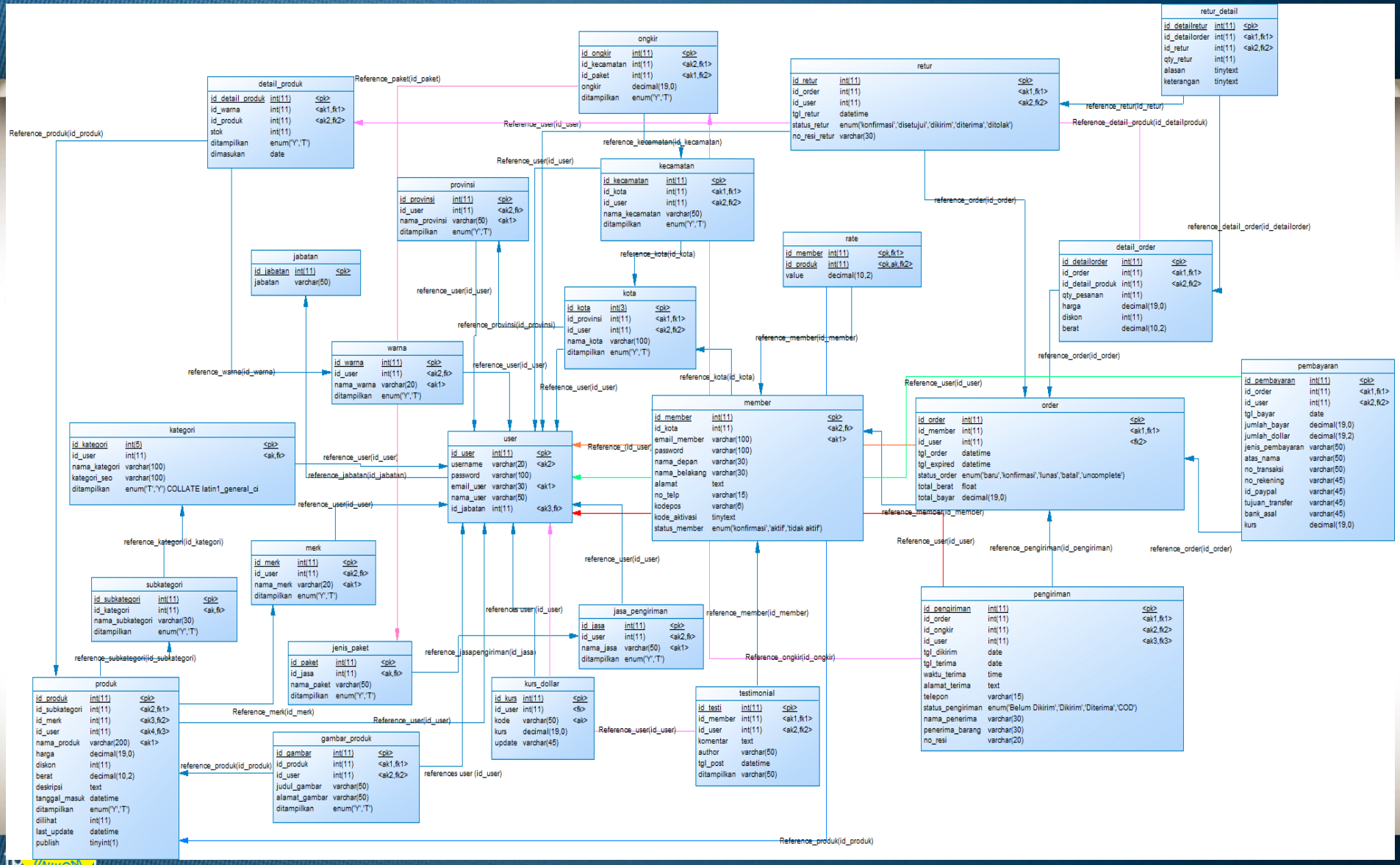
Diagram Konteks



DFD Level 1


1 Login user
2 Lupa password user
3 Pendaftaran member
4 Login member
5 Lupa password member
6 Pengolahan Data Master
7 Mengelola Profil User
8 Pengolahan data transaksi
9 Order produk
10 History pemesanan
11 Pencarian produk
12 Retur
13 Produk banyak dilihat
14 Produk terlaris
15 Produk terbaru
16 Laporan
17 Testimonial
18 Backup dan Restore
19 Cara pesan dan bayar
20 Rating
21 Info rekomendasi
22 Tentang Kami
Kasir
Pemilik
Petugas
User
Member
pengunjung
Jejaring Sosial
Kecamatan
subkategori
Kategori
Merk
Detail produk
Produk
Gambar_produk
warna
Kota
Provinsi
Jasa pengiriman
Jenis paket
Ongkir
Pengiriman
Retur
Web mail
Retur_detail
Order
Detail order
Pembayaran
Paypal
Jasa pengiriman

Skema Relasi



Implementasi Perangkat Keras

Perangkat Keras	Keterangan
Processor	Intel ® Core™2 Duo CPU E7500 @2.93GHz
Memory	DDR3 2 GB
Harddisk	WD 320 GB
Video Card	GeForce GTS 250 1778MB
Monitor	Resolusi 1360x768
Mouse	-
Keyboard	BUFFTECH



Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat Lunak	Keterangan
Windows 7	Sebagai Sistem Operasi
PHP,JQuery	Sebagai Bahasa Pemrograman
MySQL	Sebagai Database
PhpMyAdmin	Sebagai Interface Database
Macromedia Dreamweaver 8, Notepad ++	Sebagai Code Editor
Mozilla Firefox,Chrome,Opera	Sebagai Web Browser
Microsoft Visio 2007	Memodelkan DFD



Implementasi Database

Tabel Jabatan

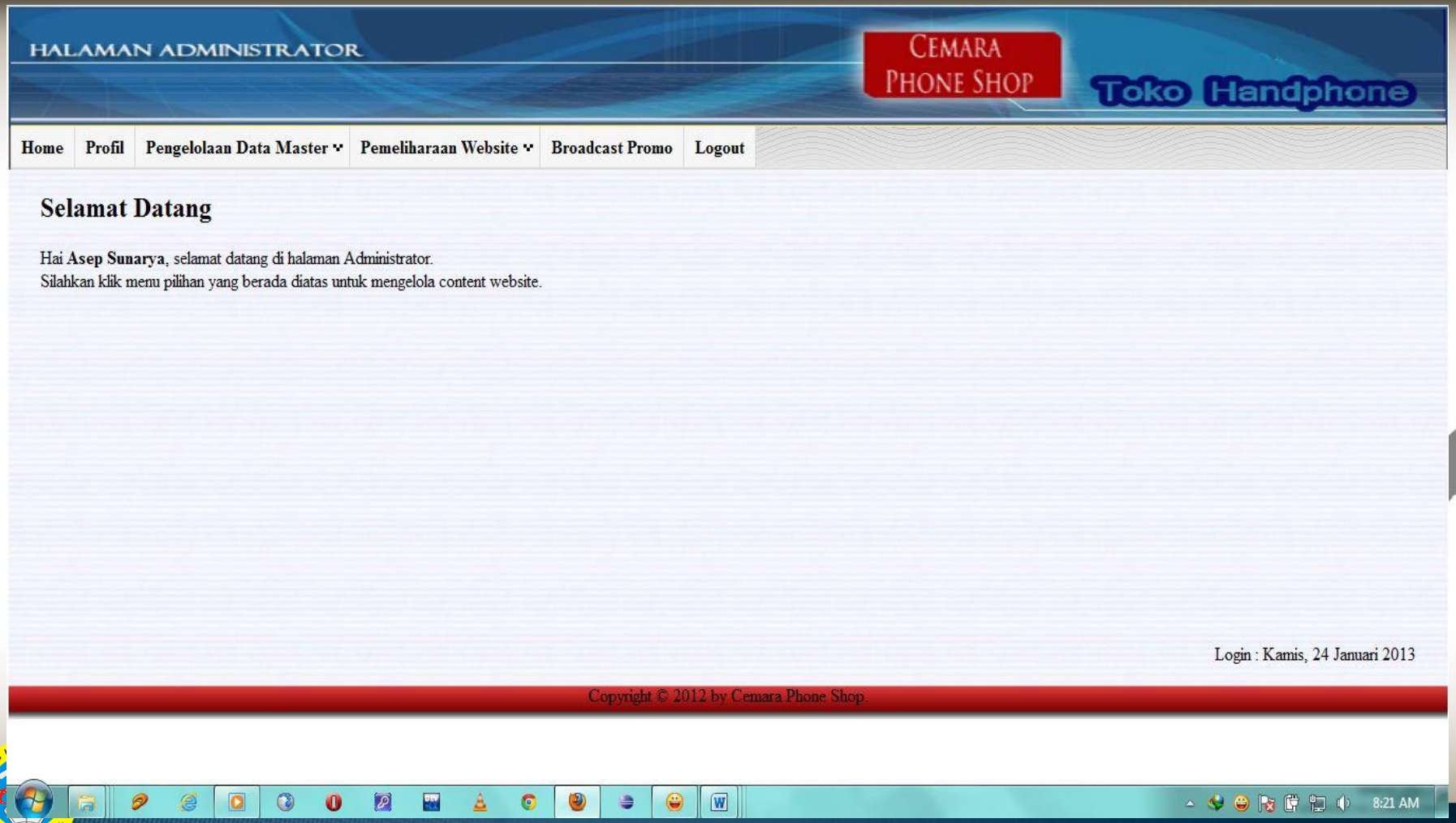
```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jabatan` (
   `id_jabatan` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
   `jabatan` varchar(50) DEFAULT NULL,
    PRIMARY KEY (`id_jabatan`)

) 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 Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data Login benar **Username :** **Kasir** **Password :** **12345**	Jika data yang dimasukan benar maka login berhasil	Login berhasil	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : **<kosong>** **Password :** **12345**	Menampilkan pesan kesalahan “Username masih kosong”	Dapat menampilkan pesan kesalahan “Username masih kosong”	[√] Diterima [ ] Ditolak
Username : **Kasir** **Password :** **<kosong>**	Menampilkan pesan kesalahan “Password masih kosong”	Dapat menampilkan pesan kesalahan “Password masih kosong”	[√] Diterima [ ] Ditolak



Pengujian Beta

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

Contoh Perhitungan

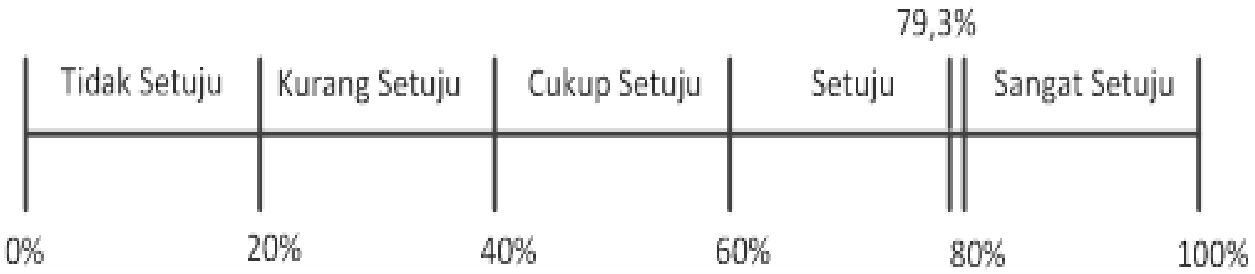
Pertanyaan	Keterangan	Nilai skala	Responden	(Skala*Responden)
1	Sangat setuju	5	6	30
	Setuju	4	17	68
	Cukup Setuju	3	7	21
	Kurang Setuju	2	0	0
	Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			30	119
Nilai Presentase			79.3%	



Pengujian Beta

Contoh Perhitungan

$$Y = \frac{119}{30 \times 5} \times 100\% = 79.3\%$$





Kesimpulan

- Dengan adanya website *e-commerce* ini mempermudah pelanggan untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai produk-produk yang ditawarkan oleh Toko Cemara.
- Dengan adanya *website e-commerce* ini dapat membantu pelanggan yang berada di luar kota untuk melakukan pembelian dan transaksi *online*.
- Dengan adanya *website e-commerce* ini mempermudah Toko Cemara untuk mempromosikan produk-produknya kepada pelanggan melalui media internet.



Demo Program





Thank you

