MEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE DI TOKO MEDS BASIC SHOPHOUSE

Oleh :
Tutu S Muchzanar
10107073

Penguji I : Adam Mukharil Bachtiar, S.kom
Penguji II : Mira Kania Sabariah, S.T., M.T.
Penguji III : Utami Dewi Widianti, S.Kom

LATAR BELAKANG

- Penjualan secara konvensional.
- Promosi kepada konsumen yang berada diluar kota Bandung.
- Pembuatan laporan masih secara manual.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana membangun aplikasi *E-Commerce* di toko Meds Basic *Shophouse*.

MAKSUD DAN TUJUAN

- Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi *E-Commerce* di toko Meds Basic *Shophouse*.
- Tujuan dibangunnya aplikasi *E-Commerce* di toko Meds Basic *Shophouse* adalah :
  1. Mempermudah konsumen dalam membeli produk yang ditawarkan toko Meds Basic *Shophouse* tanpa harus mendatangi toko Meds Basic *Shophouse.*

MAKSUD DAN TUJUAN (LANJUTAN)

2. Mempermudah toko Meds Basic *Shophouse* dalam melakukan promosi produk kepada konsumen yang berada diluar kota Bandung.

3. Memudahkan toko Meds Basic *Shophouse* dalam membuatan laporan produk dan laporan transaksi dengan baik.

BATASAN MASALAH

1. Perancangan website berdasarkan permintaan dari pihak Meds Basic *Shophouse*.
2. Produk-produk yang dijual di toko Meds Basic *Shophouse* adalah baju, kemeja, jaket, sweater, sepatu dll.
3. Transaksi hanya dapat dilakukan oleh konsumen yang telah mendaftar jadi member.
4. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur. Alat (tools) yang digunakan adalah DFD (Data Flow Diagram), ERD dan Flow Map.

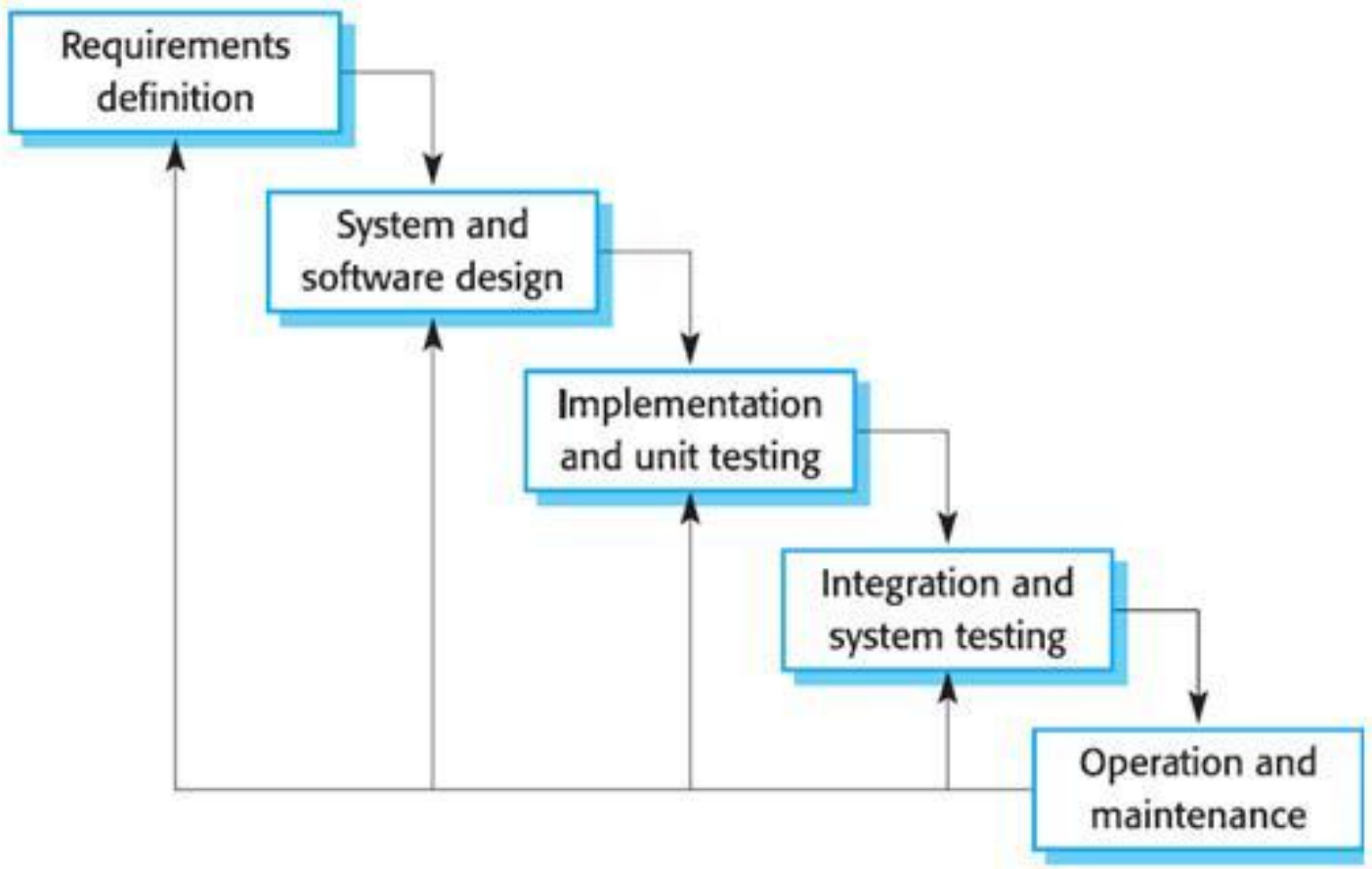
BATASAN MASALAH(LANJUTAN)

5. Proses pengiriman dilakukan setelah member melakukan pembayaran dan konfirmasi pembayaran.
6. Proses pengiriman produk pada website ini menggunakan jasa pengiriman JNE, member dapat menggunakan fasilitas tracking untuk mengetahui keberadaan produk yang dipesan.

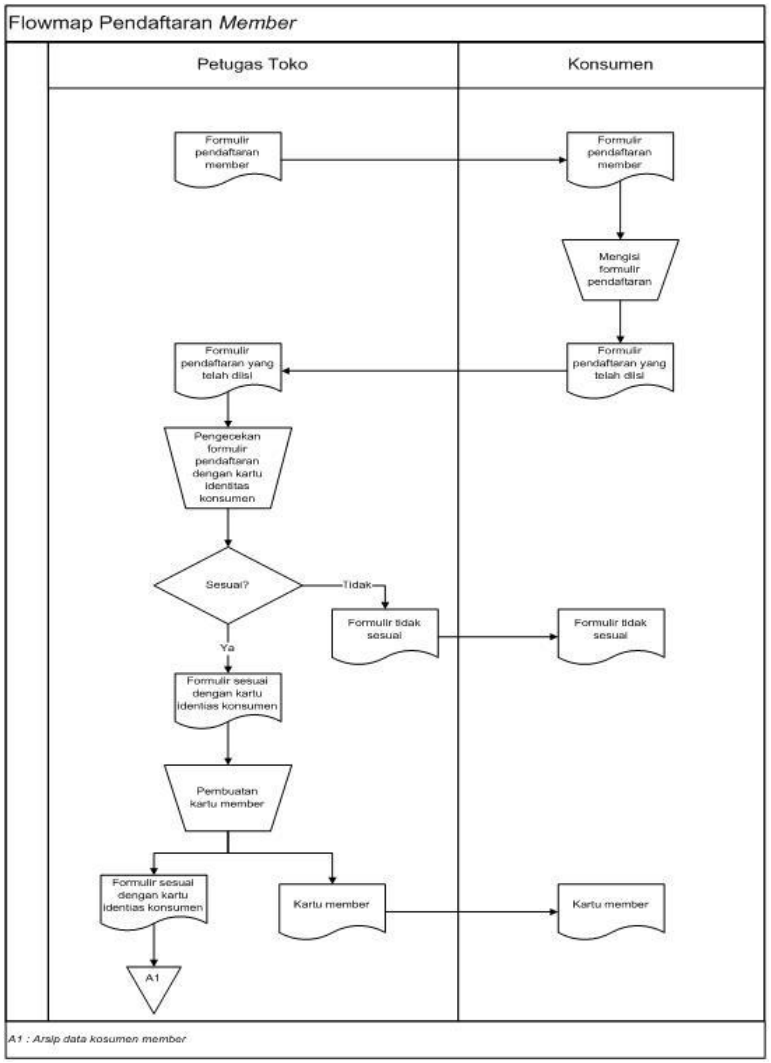
METODOLOGI PENELITIAN

- Pengumpulan Data.
  1. Wawancara.
  2. Observasi.
  3. Studi Literatur.
- Pembuatan Perangkat Lunak .
  1. *Requirements analysis and definition.*
  2. Design sistem (*System Design*).
  3. *Implementation and Unit Testing.*
  4. *Intergration and System Testing*.
  5. *Operation and Maintenance*.

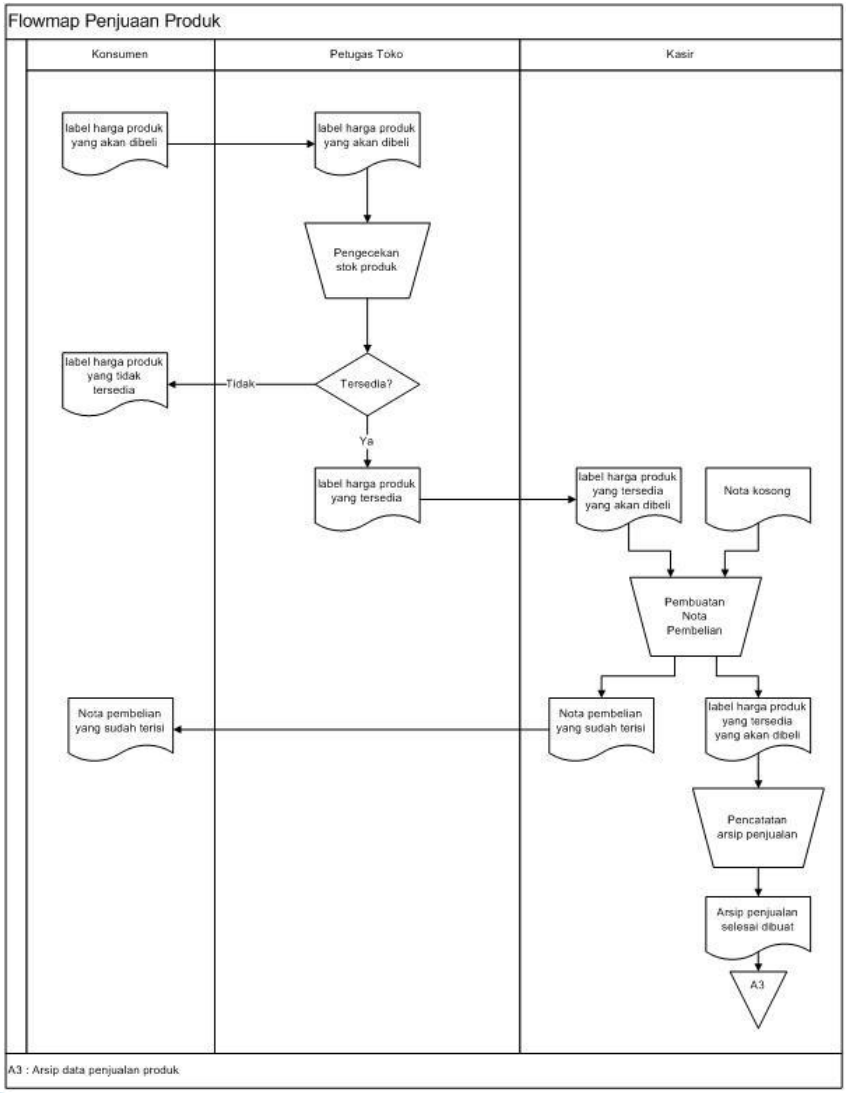
METODOLOGI PENELITIAN(LANJUTAN)



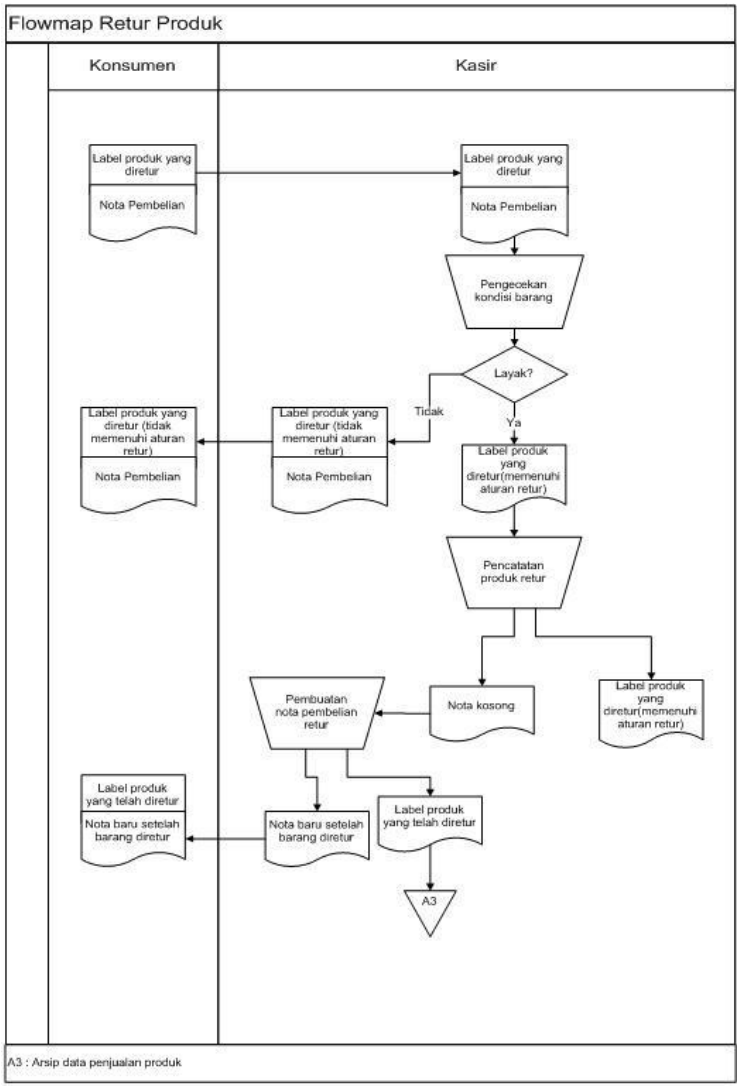
Flowmap Pendaftaran Member



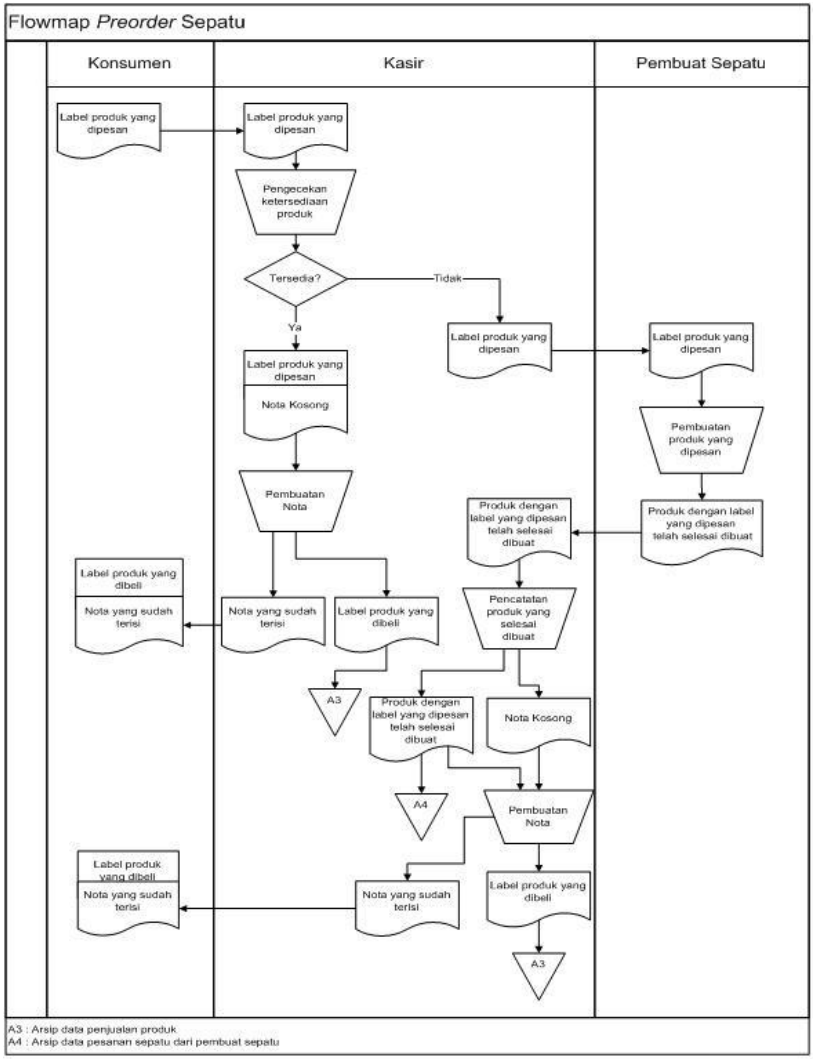
Flowmap Penjualan Produk



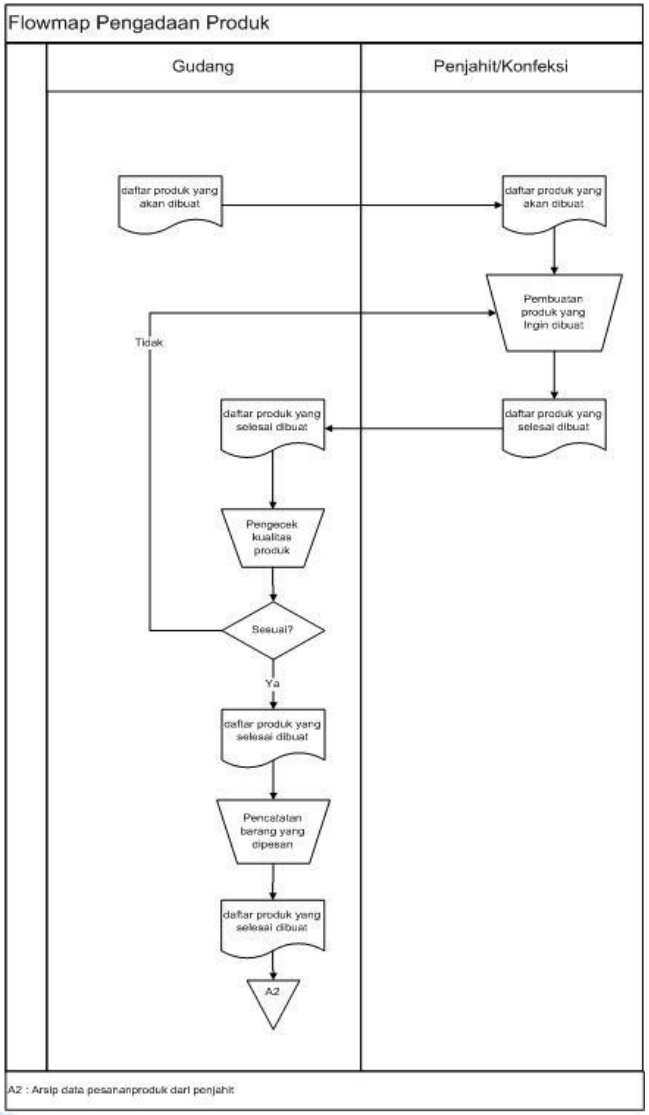
Flowmap Retur Barang



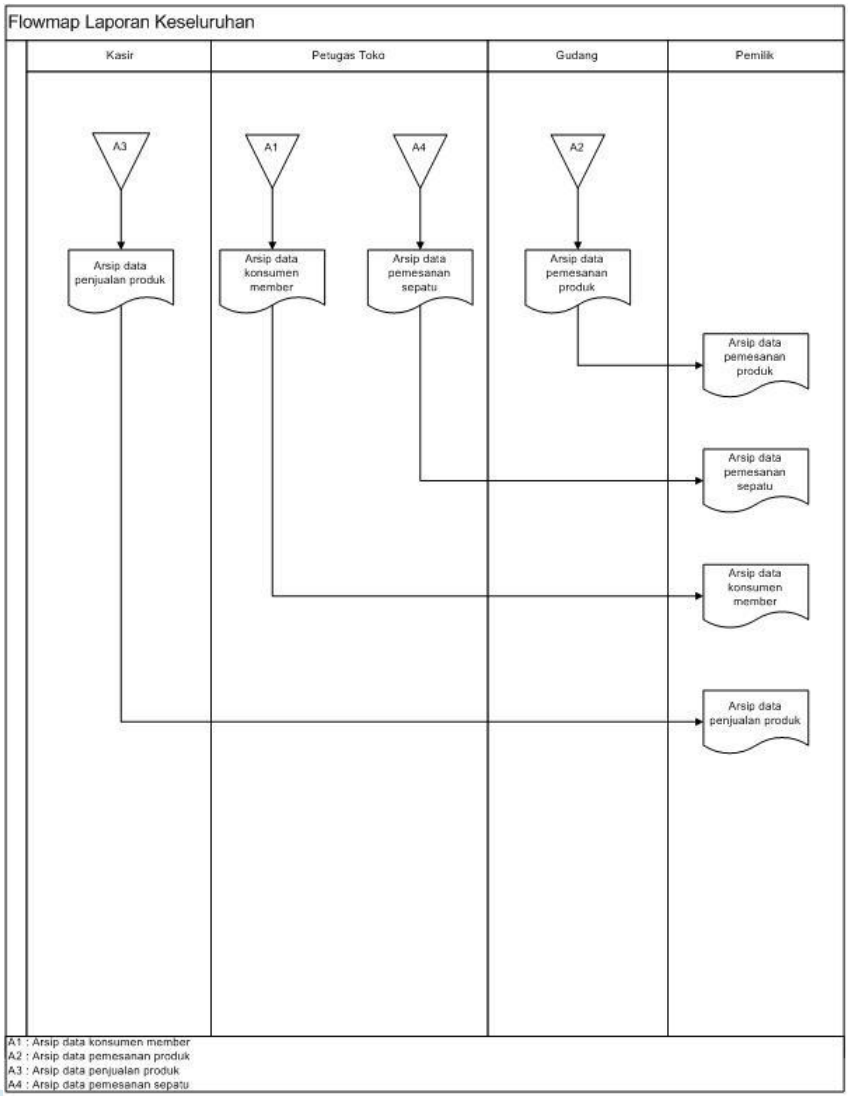
Flowmap Preorder Sepatu



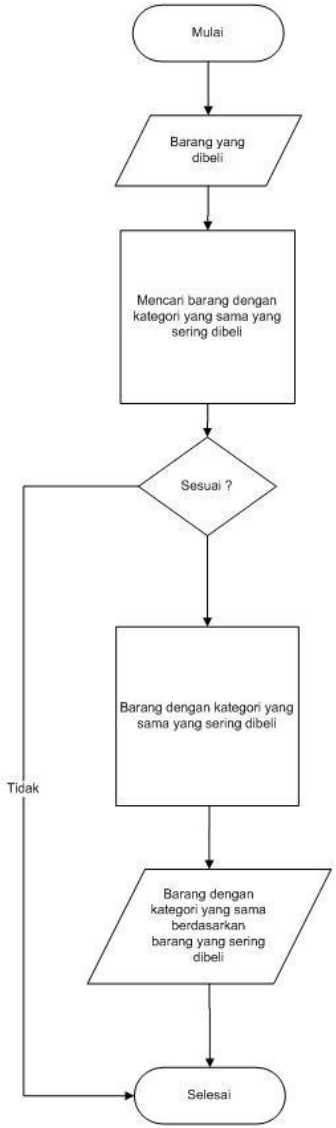
Flowmap Pengadaan Barang



Flowmap Laporan



Sistem Rekomendasi



ERD

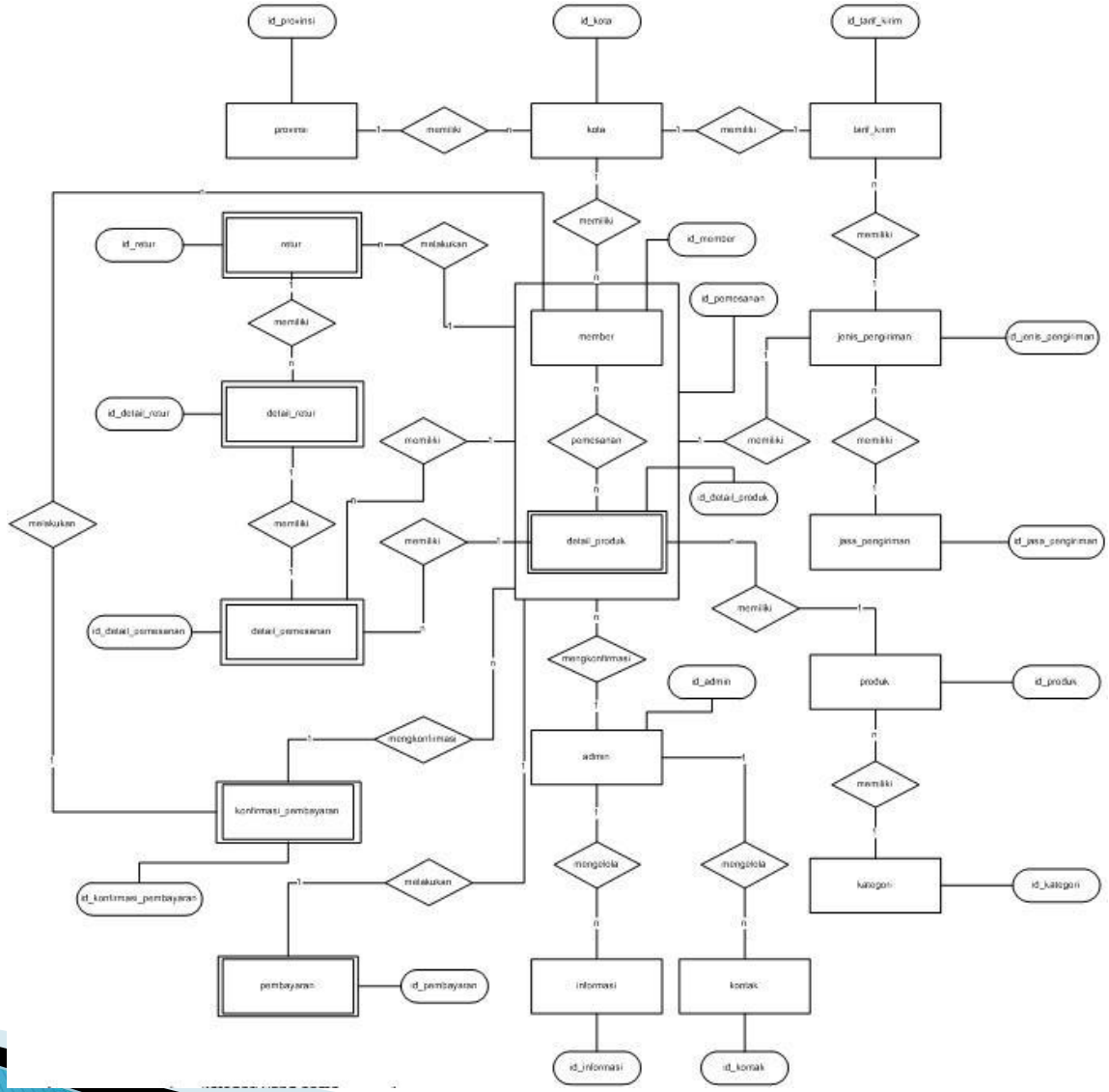
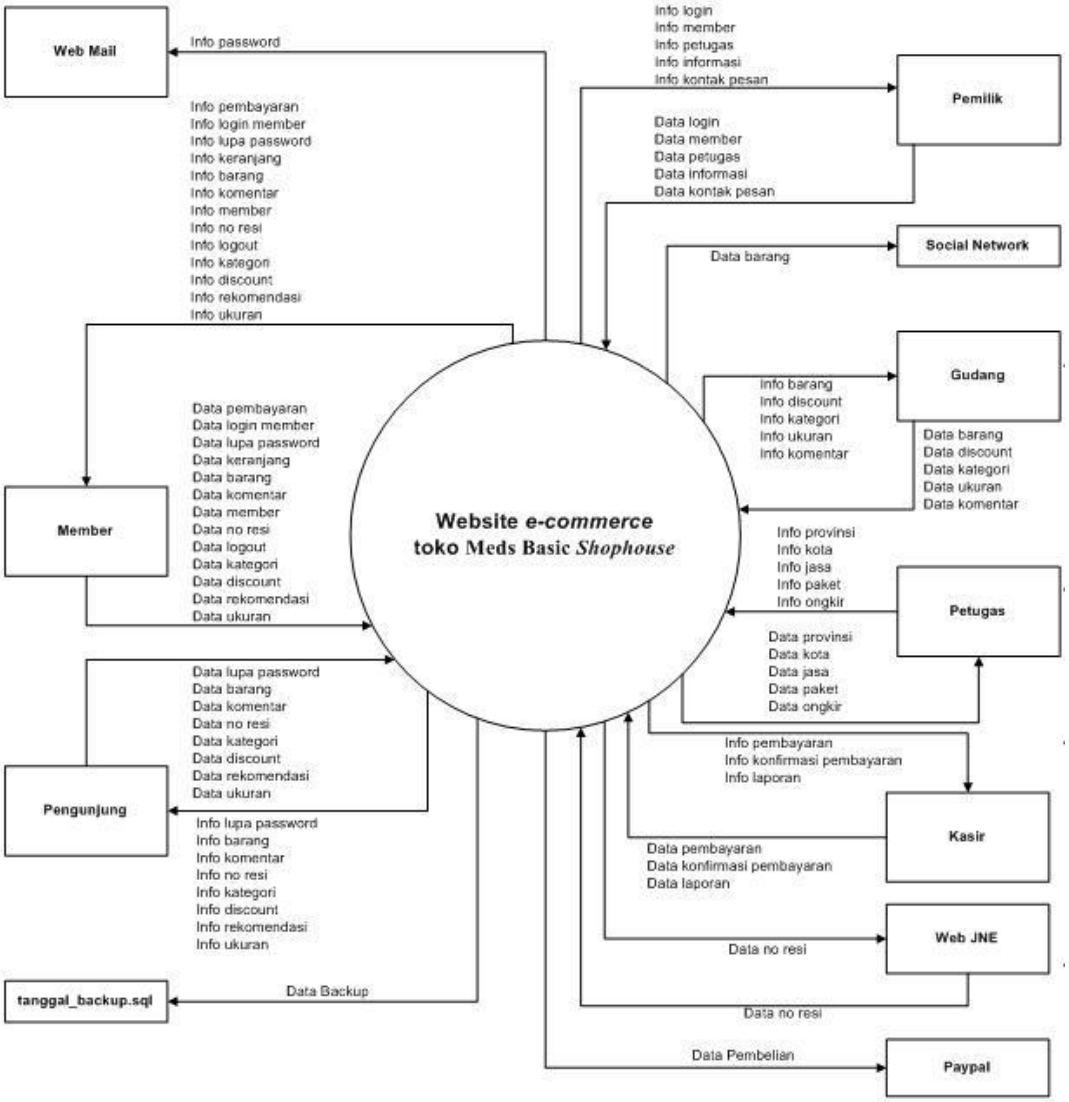
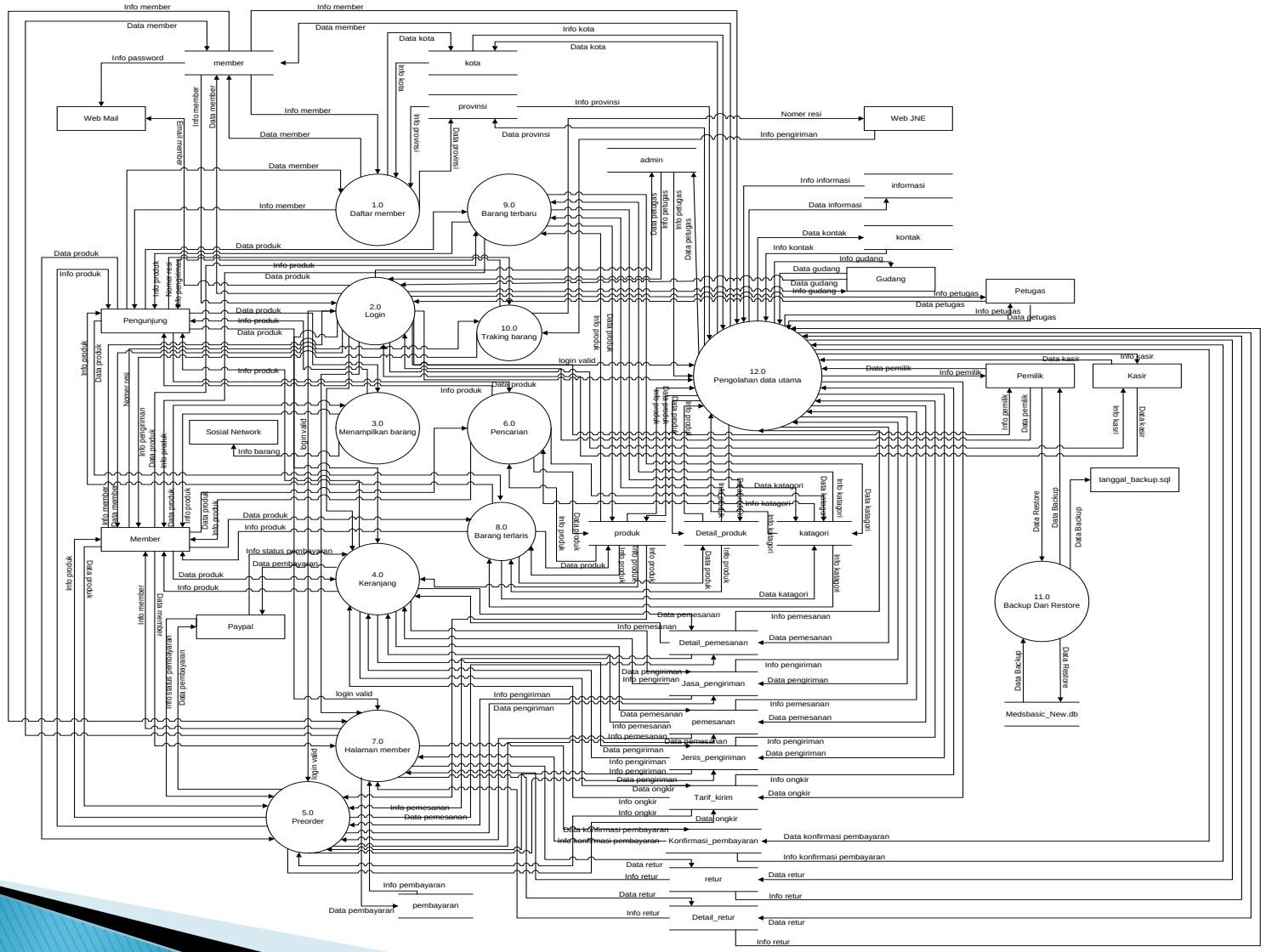

id_provinsi
id_kota
id_tarif_kirim
provinsi
memiliki
kota
memiliki
tarif_kirim
id_retur
retur
melakukan
memiliki
id_member
member
id_pemesanan
jenis_pengiriman
id_jenis_pengiriman
id_detail_retur
detail_retur
memiliki
pemesanan
memiliki
memiliki
melakukan
memiliki
id_detail_produk
detail_produk
jasa_pengiriman
id_jasa_pengiriman
id_detail_pemesanan
detail_pemesanan
memiliki
mengkonfirmasi
id_admin
produk
id_produk
mengkonfirmasi
admin
memiliki
konfirmasi_pembayaran
mengelola
mengelola
kategori
id_kategori
id_konfirmasi_pembayaran
melakukan
pembayaran
id_pembayaran
informasi
kontak
id_informasi
id_kontak

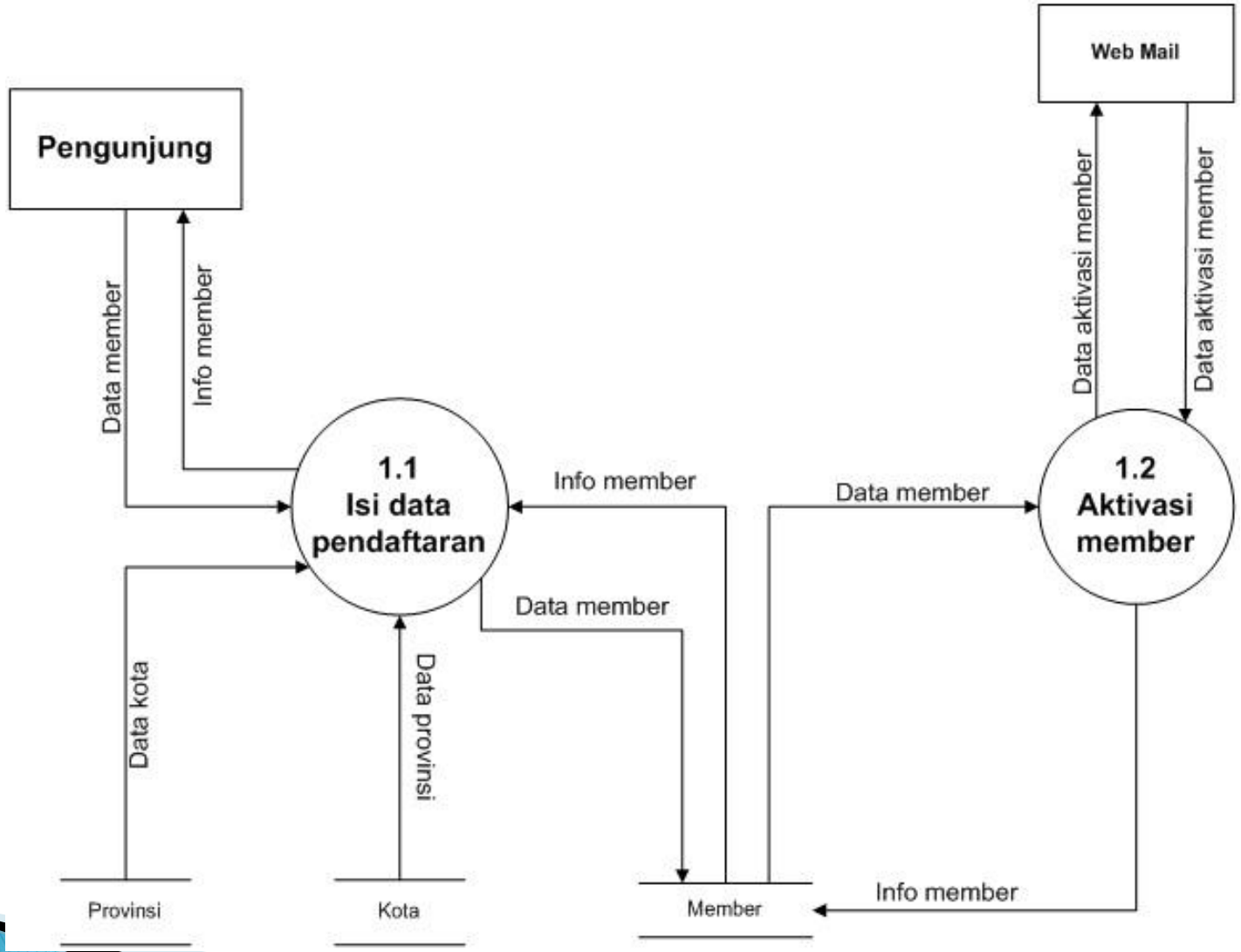
Diagram Konteks



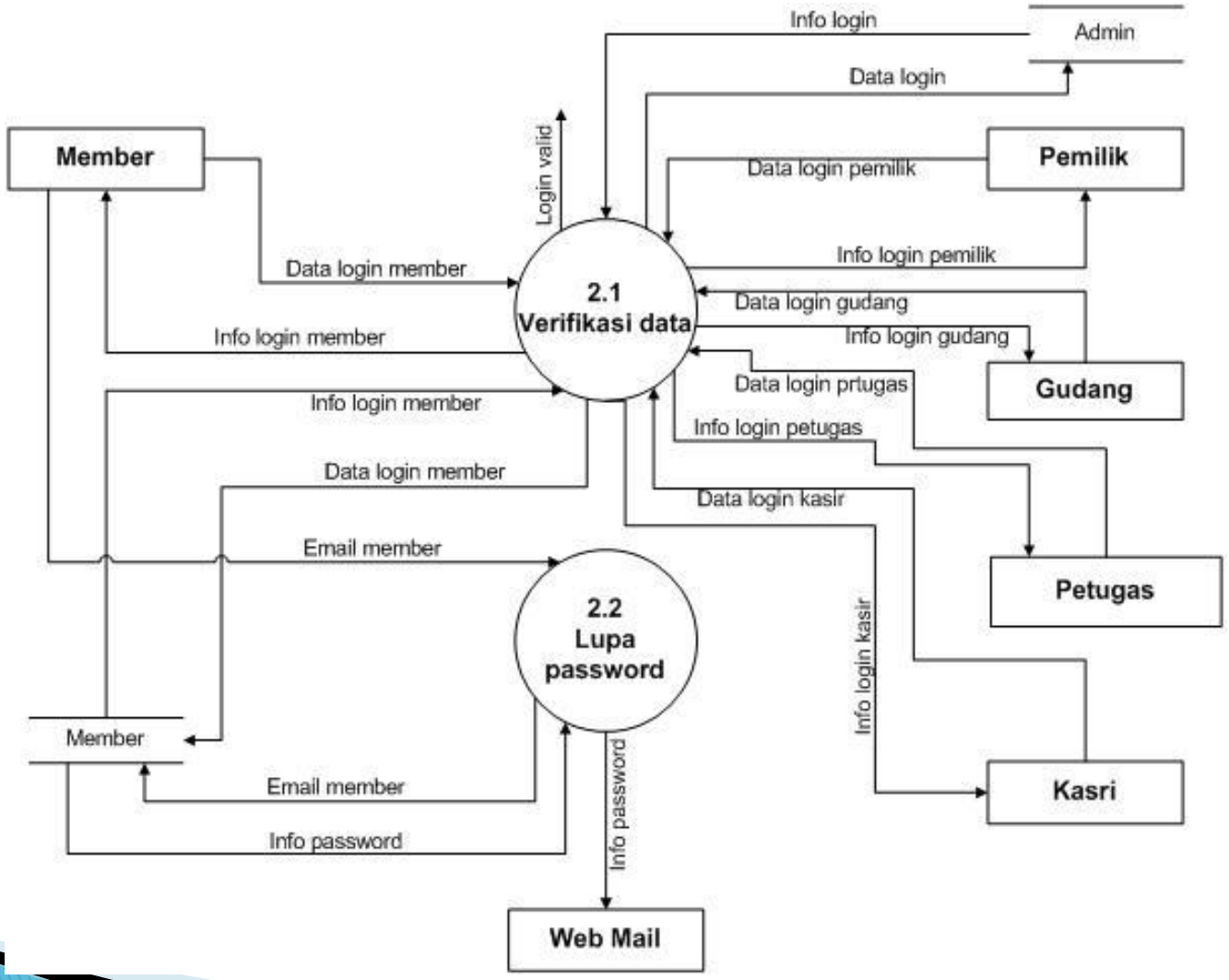
DFD Level 1


Info member
Data member
member
Info password
Web Mail
Data kota
kota
Info kota
provinsi
Info provinsi
Data provinsi
Nomer resi
Web JNE
Info pengiriman
admin
1.0
Daftar member
9.0
Barang terbaru
Info informasi
informasi
Data informasi
Data kontak
kontak
Info kontak
Info gudang
Data gudang
Gudang
Petugas
Info petugas
Data petugas
Data produk
Info produk
Pengunjung
2.0
Login
10.0
Traking barang
login valid
12.0
Pengolahan data utama
Data pemilik
Info pemilik
Pemilik
Kasir
Info kasir
Data kasir
Sosial Network
Info barang
3.0
Menampilkan barang
6.0
Pencarian
Data katagori
Info katagori
tanggal_backup.sql
Member
8.0
Barang terlaris
produk
Detail_produk
katagori
Info status pembayaran
Data pembayaran
4.0
Keranjang
11.0
Backup Dan Restore
Paypal
Data pemesanan
Info pemesanan
Detail_pemesanan
Data pengiriman
Info pengiriman
Jasa_pengiriman
Medsbasic_New.db
7.0
Halaman member
pemesanan
Jenis_pengiriman
Tarif_kirim
Data ongkir
Info ongkir
5.0
Preorder
Konfirmasi_pembayaran
Data konfirmasi pembayaran
Info konfirmasi pembayaran
retur
Data retur
Info retur
Info pembayaran
pembayaran
Detail_retur

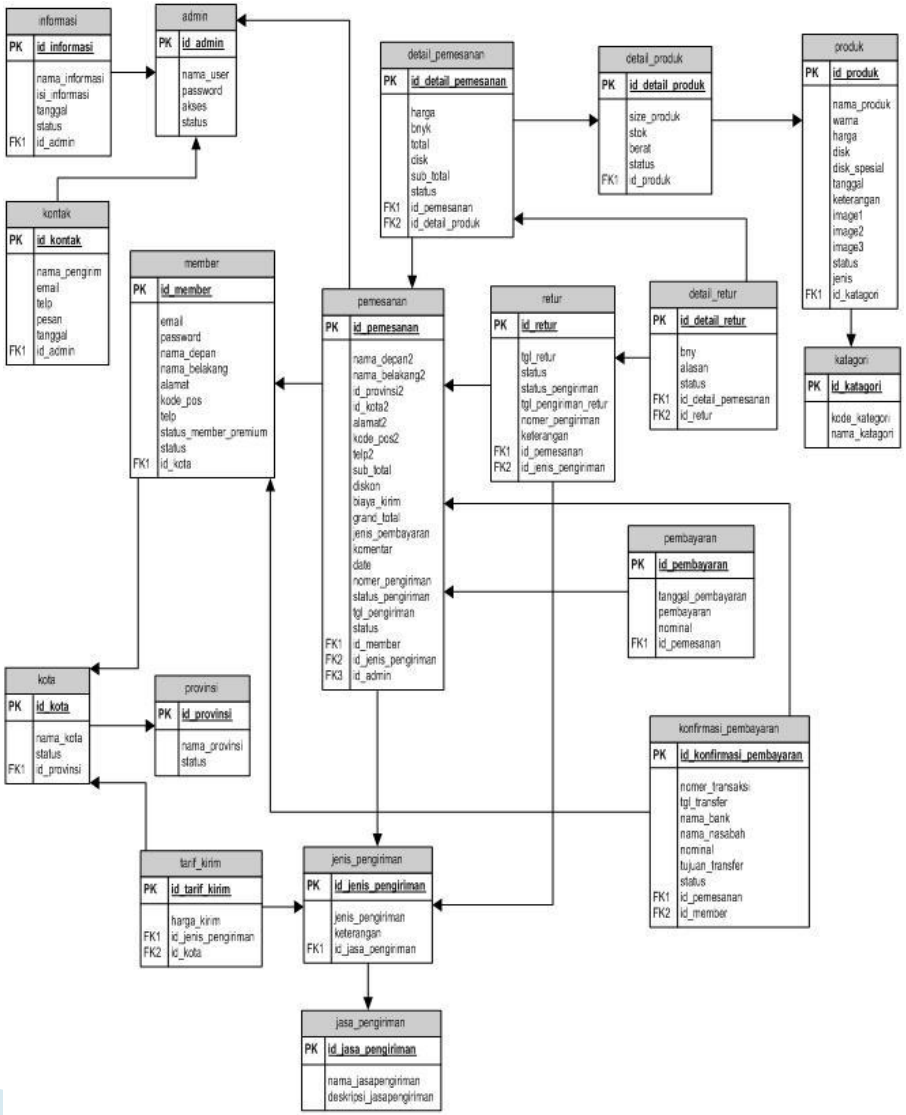
DFD Level 2 Proses 1



DFD Level 2 Proses 2



Skema Relasi



Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat	Spesifikasi
Processor	Kecepatan 2.66 GHz
RAM	512 GB
Harddisk	80 GB
Monitor	LED 15.6 Inch
VGA	512 Mb
Lan Card	On-board
Koneksi Internet	384 Kbps

Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat Lunak	Keterangan
Sistem Operasi	Windows XP
PHP	Bahasa Pemograman
XAMPP	*Web Server*
MySQL	*Database Server*
Mozilla firefox, Crome, Internet Explorer	*Web Browser*
Adobe dreamweaver	*Code Editor*

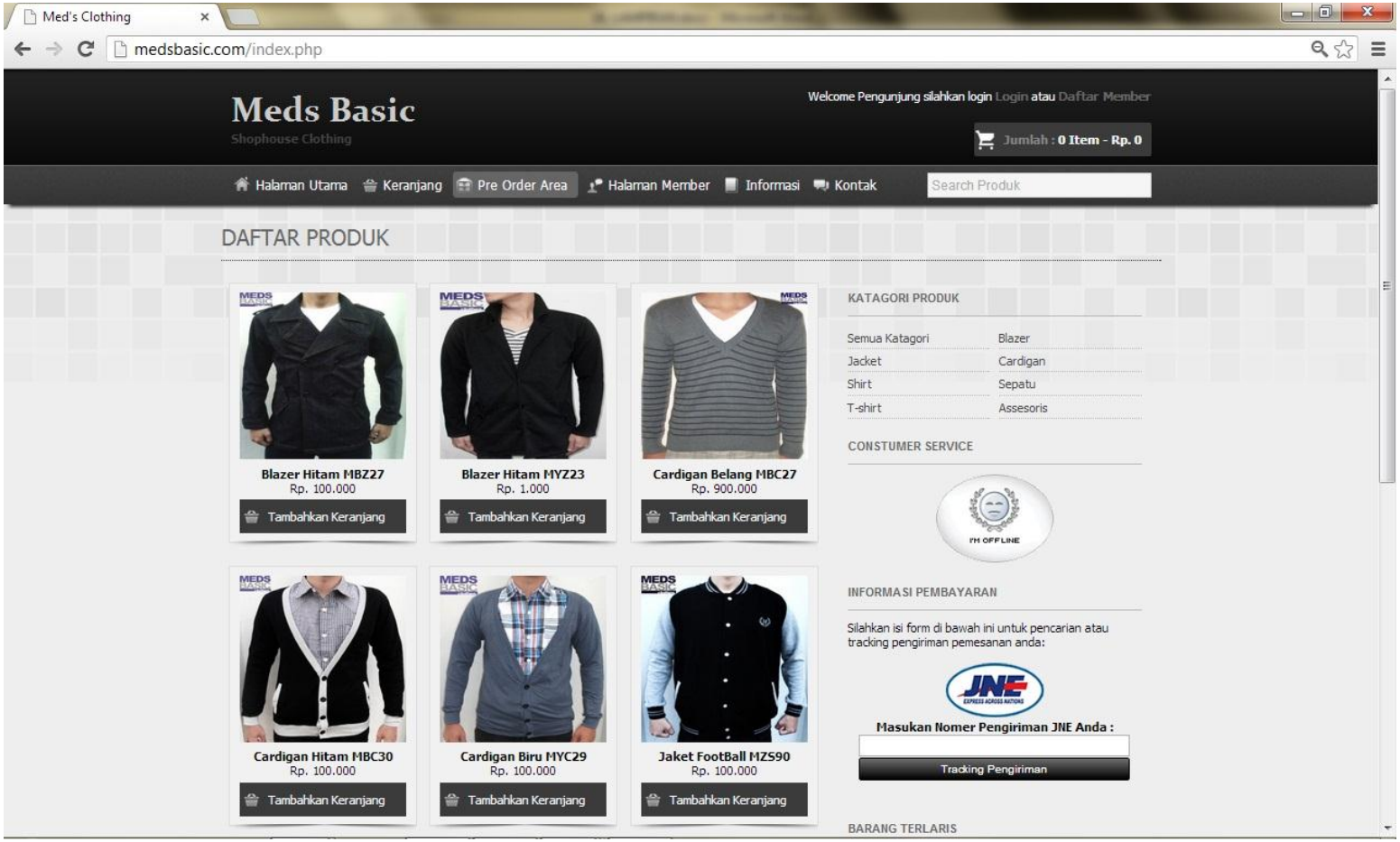
Implemantasi Database

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `admin` (
  `id_admin` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_user` varchar(50) NOT NULL,
  `password` varchar(150) NOT NULL,
  `akses` tinyint(1) NOT NULL,
  `status` tinyint(1) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_admin`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=5 ;
```

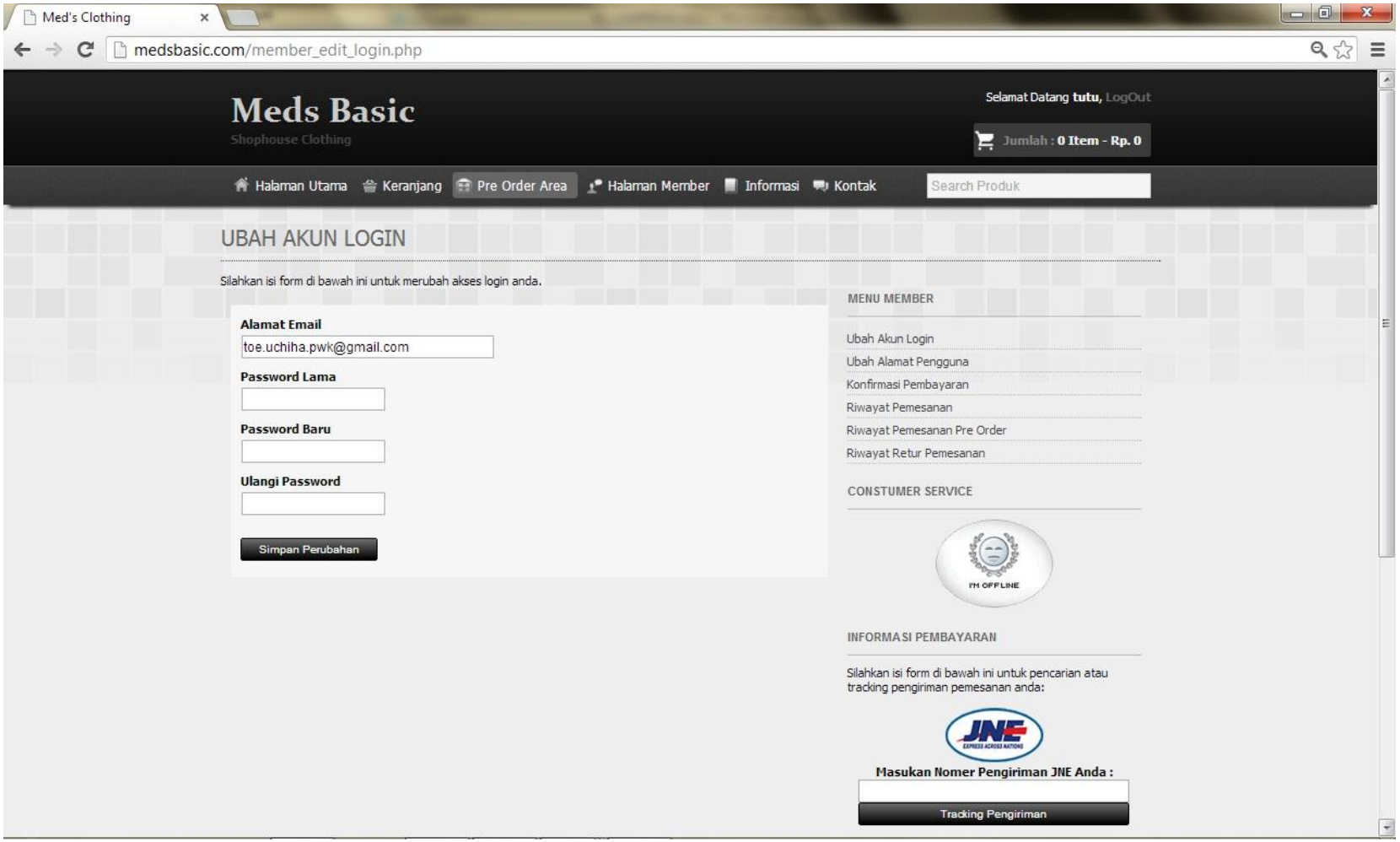
```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `katagori` (
  `id_katagori` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `kode_katagori` varchar(10) NOT NULL,
  `nama_katagori` varchar(60) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_katagori`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=17 ;
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kota` (
  `id_kota` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama_kota` varchar(50) NOT NULL,
  `status` tinyint(1) NOT NULL,
  `id_provinsi` int(11) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_kota`),
  KEY `id_provinsasasi` (`id_provinsi`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=9472 ;
```

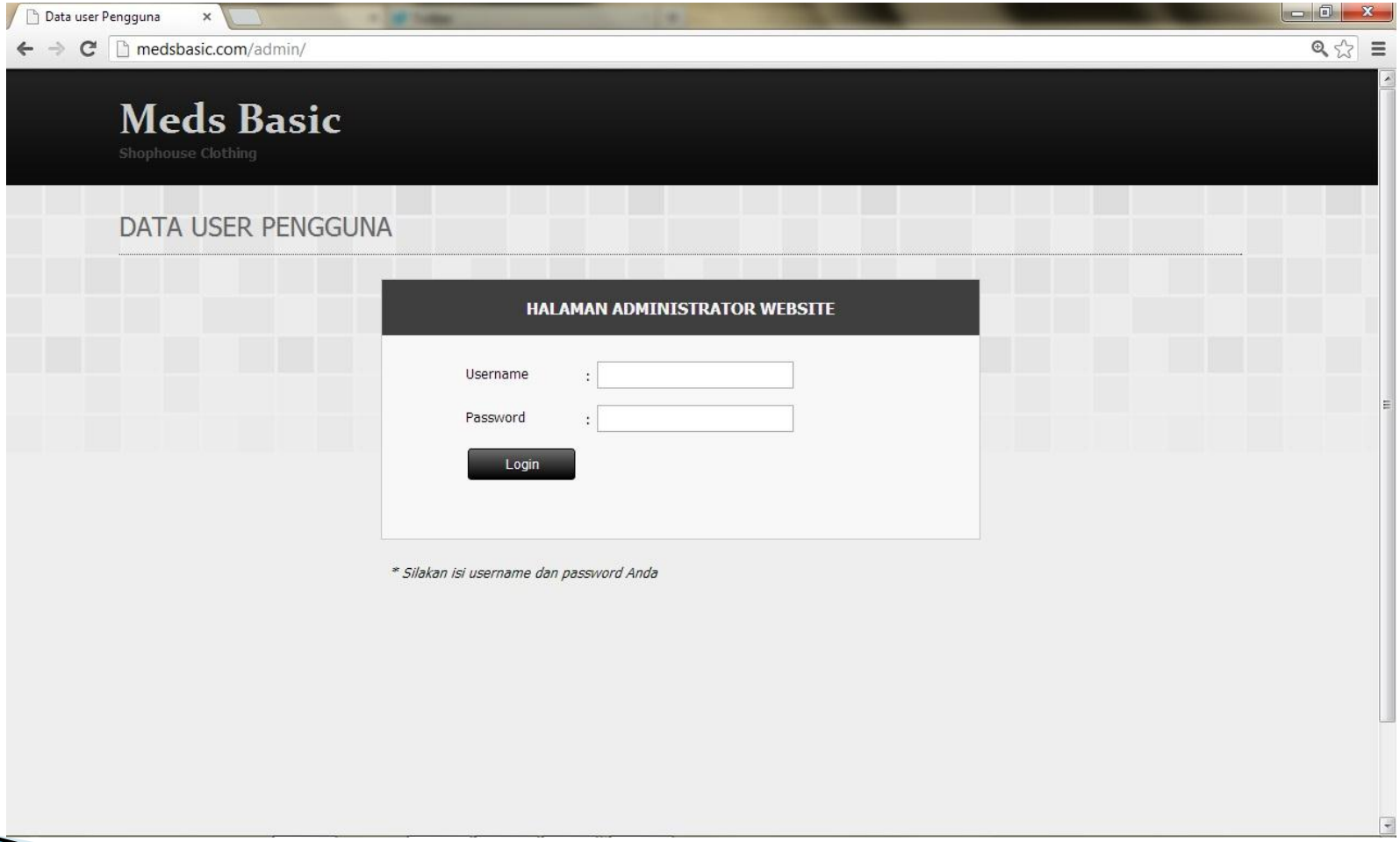
Implementasi Antarmuka (Pengunjung)



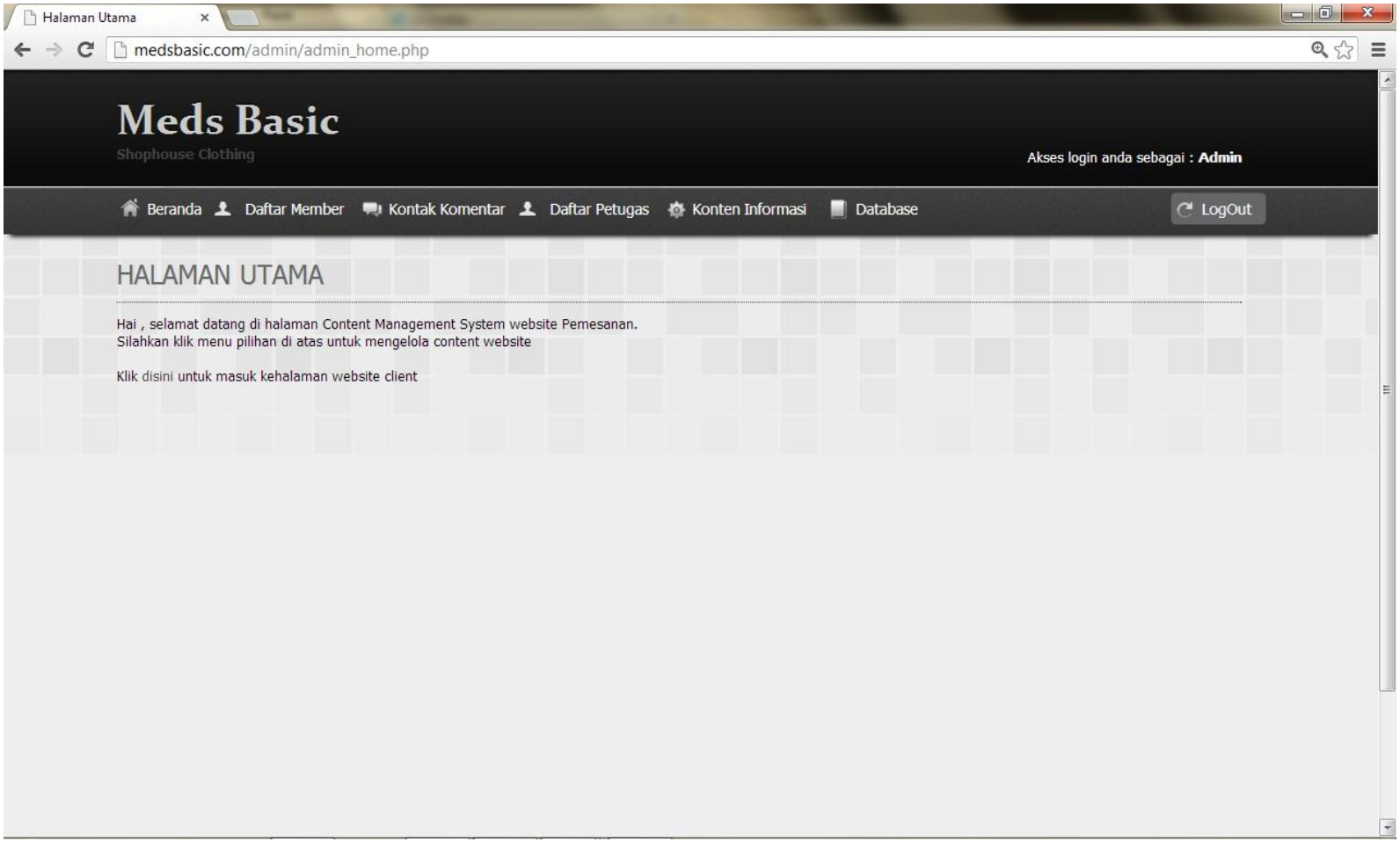
Implementasi Antarmuka (Member)



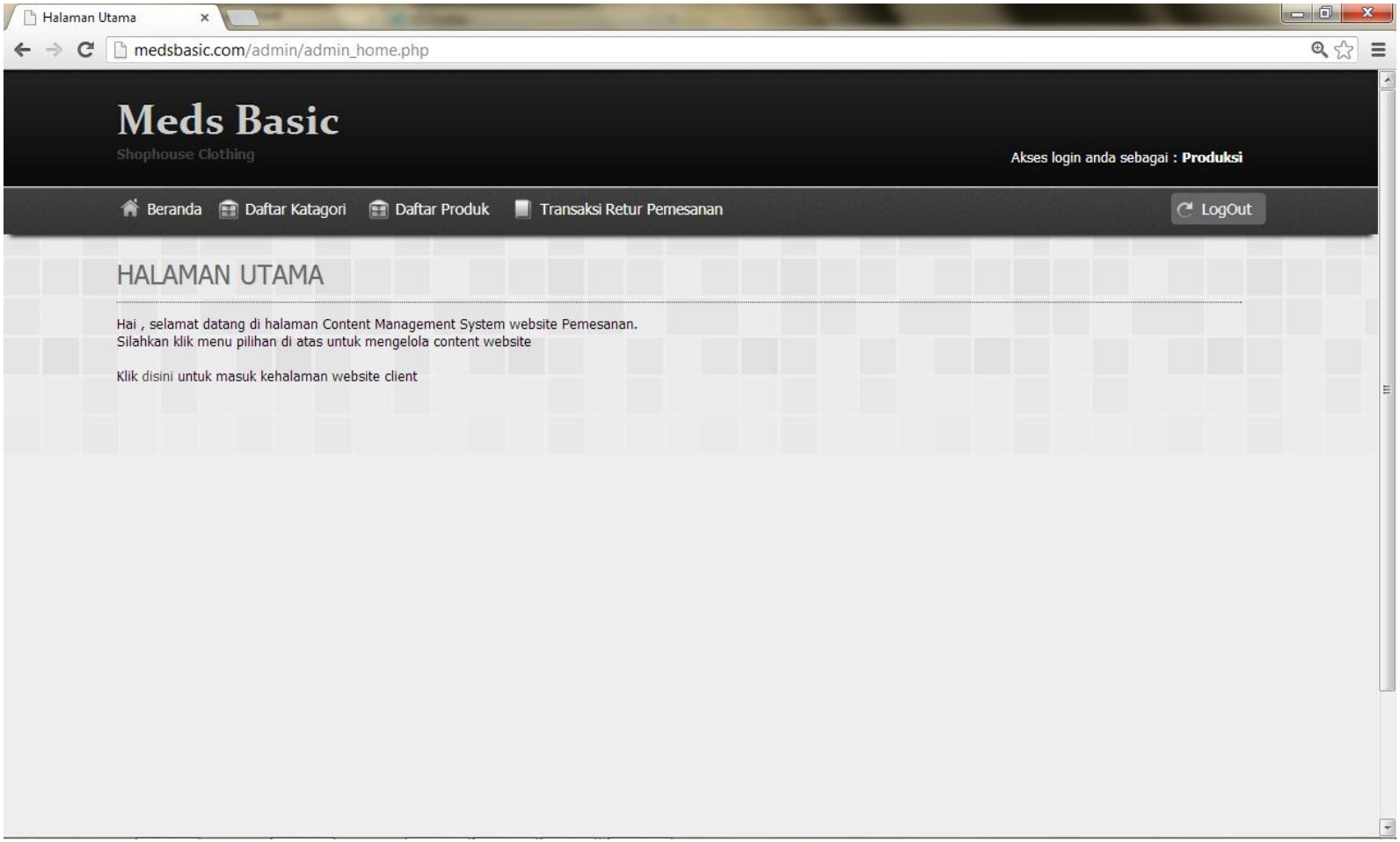
Implementasi Antarmuka (Back End)



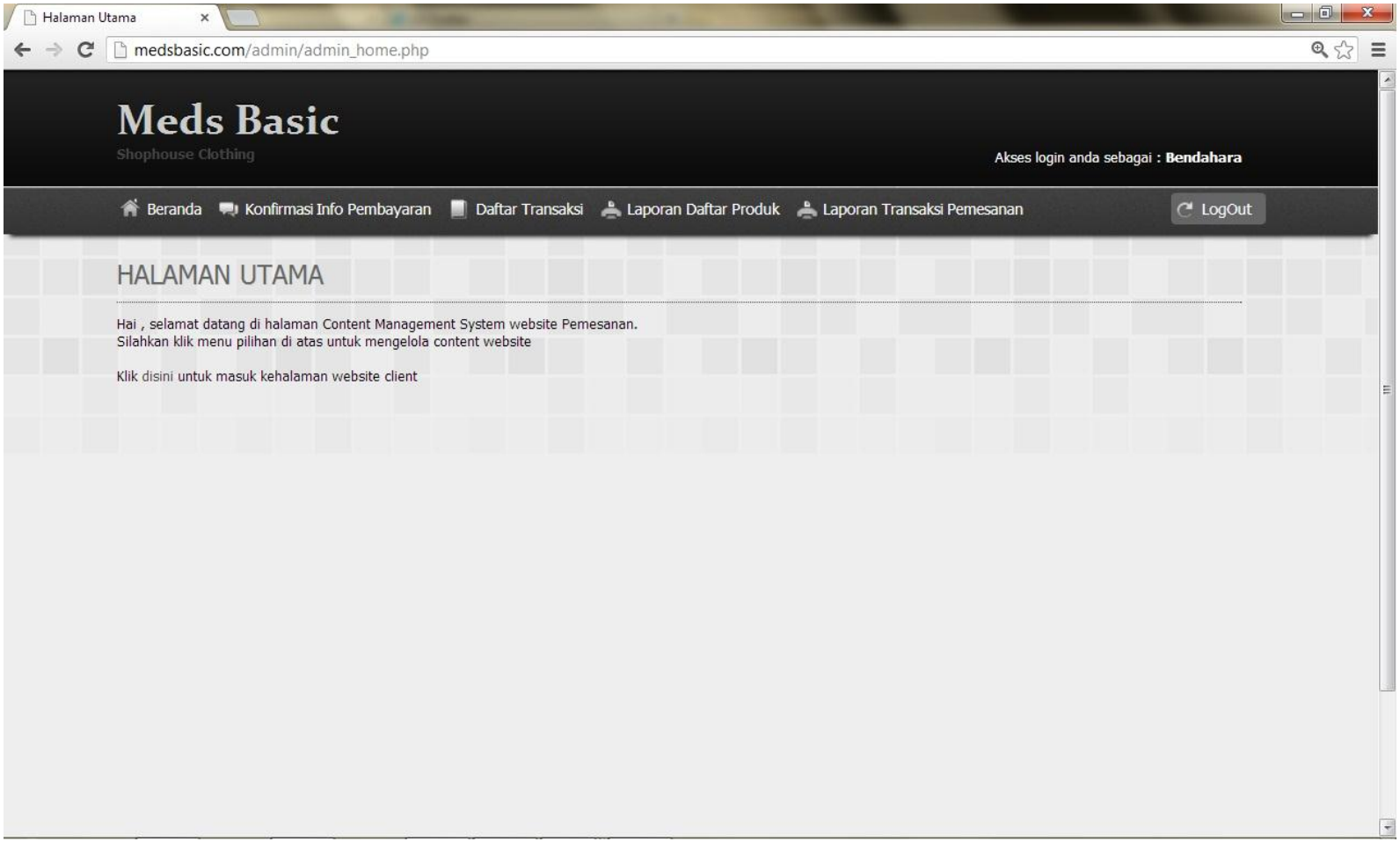
Implementasi Antarmuka (Back End)



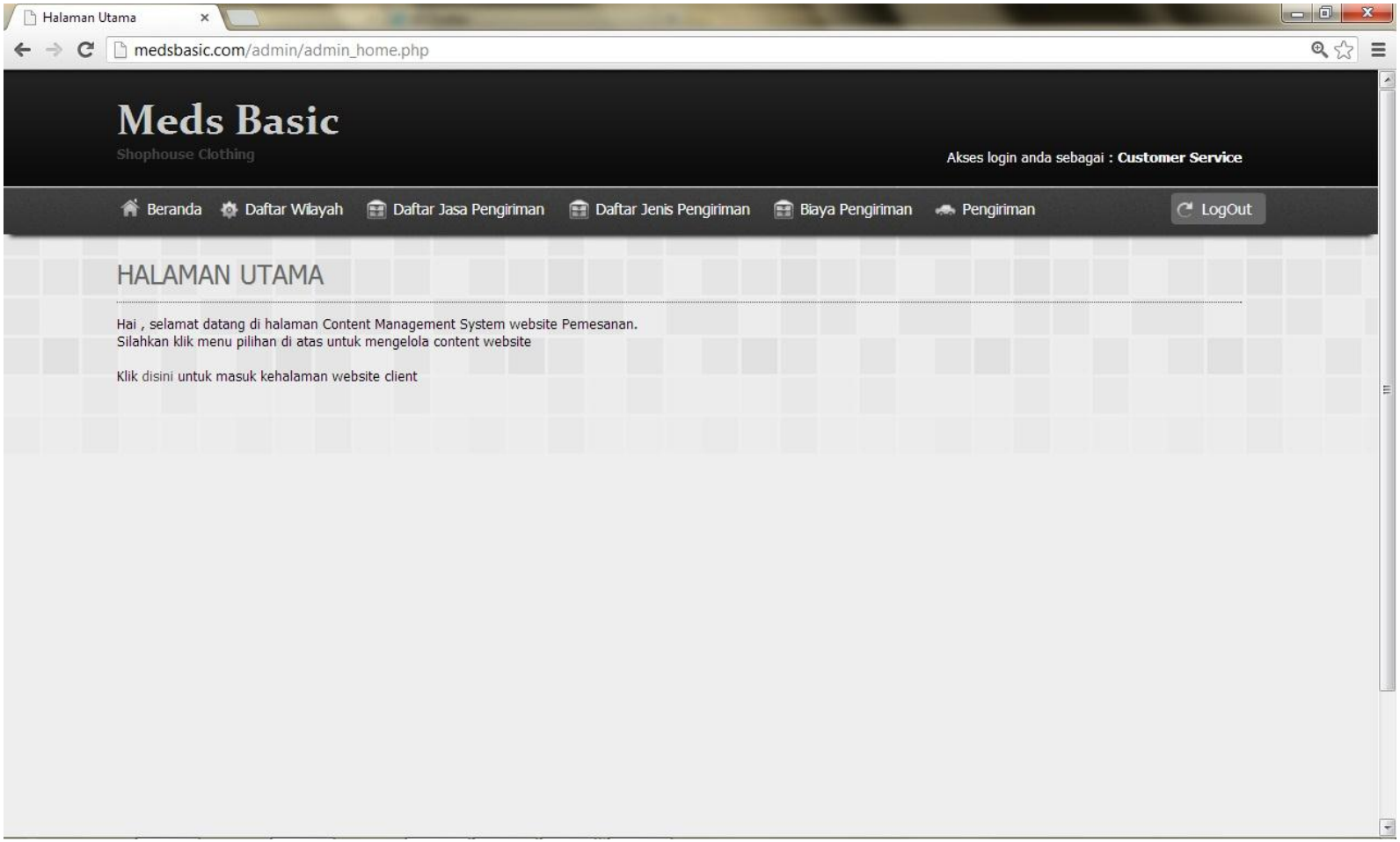
Implementasi Antarmuka (Back End)



Implementasi Antarmuka (Back End)



Implementasi Antarmuka (Back End)



Pengujian

- **Pengujian Alpha**

  pengujian alpha dilakukan melalui pengujian *blackbox*

- **Pengujian Beta**

  pengujian beta dilakukan melalui kuisioner

Pengujian Alpha

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Member Contoh masukan : Alamat email : t.muchzanar@gmail.com Password lama : 12345 Password baru : 123456 Ulangi password : 123456	Menampilkan menu utama *member*	Dapat menampilkan menu utama *member*	[√] Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Member Contoh masukan : Alamat email : t.muchzanar@gmail.com Password lama : 'kosong' Password baru : 'kosong' Ulangi password : 'kosong'	Menampilkan pesan kesalahan "isi data terlebih dahulu"	Menampilkan pesan kesalahan "isi data terlebih dahulu"	[√] Diterima [ ] Ditolak

Pengujian Beta

- Tabel bobot

Keterangan	**Bobot**
Sangat Setuju	5
Cukup Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Pengujian Beta

- Rumus Penghitungan Kuisioner

$$Y = \frac{S}{skorideal} \times 100$$

- Keterangan

  Y = Nilai persentase yang dicari

  S =Total yang diperoleh tabel bobot

  Skorideal = Nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah responden

Pengujian Beta

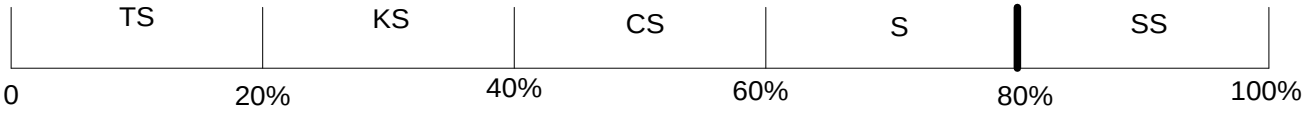
- Contoh perhitungan

Pertanyaan	Keterangan	Nilai	Responden	$n_i.r_i$
1	Sangat Setuju	5	6	30
	Setuju	4	18	72
	Cukup Setuju	3	6	18
	Kurang Setuju	2	0	0
	Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			**30**	**120**

- Rumus perhitungan

$$Y = \frac{120}{30\ x\ 5} \times 100 = \ 80\ \%$$

- Skala kepuasan responden



Kesimpulan dan Saran

- Kesimpulan
  1. Dapat memudahkan konsumen dalam membeli produk-produk yang ada di toko Meds Basic *Shophouse*.
  2. Dapat mempermudah penyebaran informasi dan promosi produk dari toko Meds Basic *Shophouse* yang lebih mudah, cepat dan *up to date* hingga ke luar Bandung.
  3. Mempermudah Meds Basic *Shophouse* dalam melakukan pengolahan data produk, data member dan pembuatan laporan secara *online*.

Kesimpulan dan Saran (lanjutan)

- Saran
  1. Dari wawancara yang dilakuakan bahwa tampilan antarmuka *website* yang dibuat masih kurang menarik, untuk perkebanganya dimasa yang akan datang tampilan antarmuka harus dibuat lebih menarik lagi.

DEMO PROGRAM

TERIMA KASIH