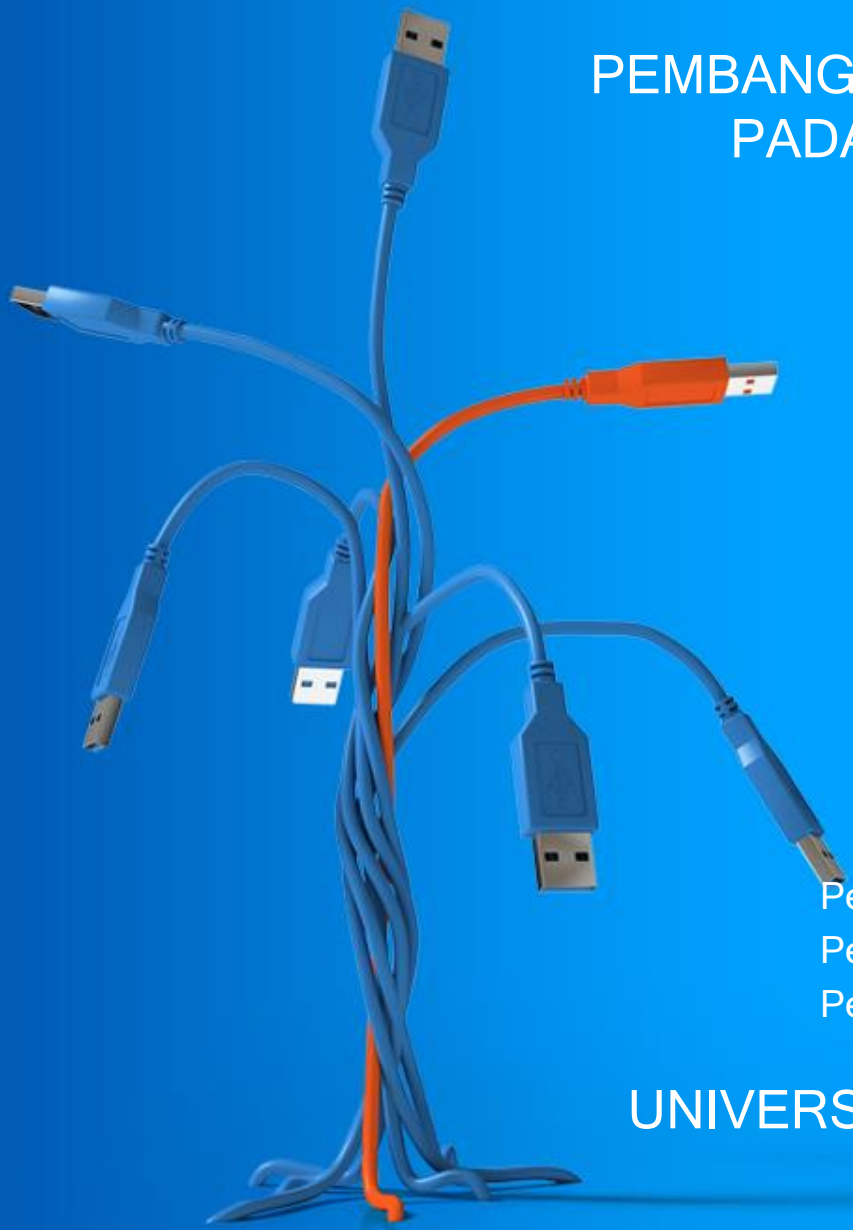


SIDANG
PEMBANGUNAN APLIKASI E-COMMERCE PADA TOKO ELEGANT SHOES

Oleh : Muhammad Fathu
10108091

Penguji 1 : Utami Dewi W, S.Kom.
Penguji 2 : Dian Dharmayanti, S.T.,
Penguji 3 : Inne Novitasari, S.Si., M.Si.

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
TEKNIK INDONESIA
2013

Tentang Elegant Shoes

- **Elegant Shoes** merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan dan pemesanan yang lebih memfokuskan pada leather goods atau produk-produk yang berbahan dasar dari kulit.
- Produk yang ditawarkan Elegant Shoes bervariasi, mulai dari sepatu, jaket, tas, ikat pinggang, dompet, dan berbagai macam asesoris seperti sarung handphone dari kulit.
- Elegant Shoes berlokasi di jalan Cihampelas No 133 blk Bandung.



Tentang E-commerce

- E-commerce atau bisa disebut perdagangan elektronik adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang melalui sistem elektronik seperti internet. E-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, sistem manajemen inventori otomatis dan sistem pengumpulan data otomatis



Latar Belakang (1)

- **Promosi** yang dilakukan toko kurang optimal (hanya melalui brosur dan perbincangan)
- Kesulitan dalam menentukan **produk mana yang akan ditawarkan** kepada masing-masing konsumen.



Latar Belakang (2)

- Dalam melakukan pemesanan, jumlah pesanan dan lamanya pengerjaan produk yang dipesan mempengaruhi waktu produksi yang diperlukan, sehingga pihak toko mengalami kesulitan dalam melakukan perhitungan untuk mengetahui **estimasi** lamanya waktu produksi suatu produk yang dipesan



Maksud dan Tujuan

Maksud

“**MEMBUAT APLIKASI E-COMMERCE**”





Maksud dan Tujuan

Tujuan

- Mempermudah **promosi**
- Mempermudah **bertransaksi**
- Mempermudah pemilik toko dalam **menawarkan** barang yang diinginkan pembeli / pemesan
- Mempermudah pemilik toko dalam memanajemen data ***waiting list***.
- Mempermudah pemilik toko dalam pembuatan **laporan**.





Batasan Masalah (1)

- Level akses
- Data yang diolah
  - Data master
  - Data barang
  - Data transaksional
- Pengguna
  - Administrator (Admin)
  - Pegawai
  - Member
  - Pengunjung





Batasan Masalah (2)

- Metode analisis terstruktur / prosedural
- Bahasa pemrograman
  - HTML
  - PHP
  - JavaScript
  - Ajax





Ruang Lingkup Aplikasi

- Administrative tool
- Fitur belanja
- Keamanan
- Komunikasi
- Fitur tambahan





Administrative Tool

- Pengelolaan produk
- Pengelolaan Member
- Manajemen pembelian dan pemesanan
- Manajemen pembayaran
- Manajemen pengiriman
- Manajemen retur
- Pembuatan laporan
- Integrasi jejaring sosial
- Backup dan restore
- Search Engine Optimization





Keamanan

- Secure Socket Layer (SSL)
- IP-Dedicated
- Login
- Anti SQL INJECTION





Komunikasi

- Email
- Instant Messaging (Yahoo Messenger)
- Telepon





Metodologi Penelitian (1)

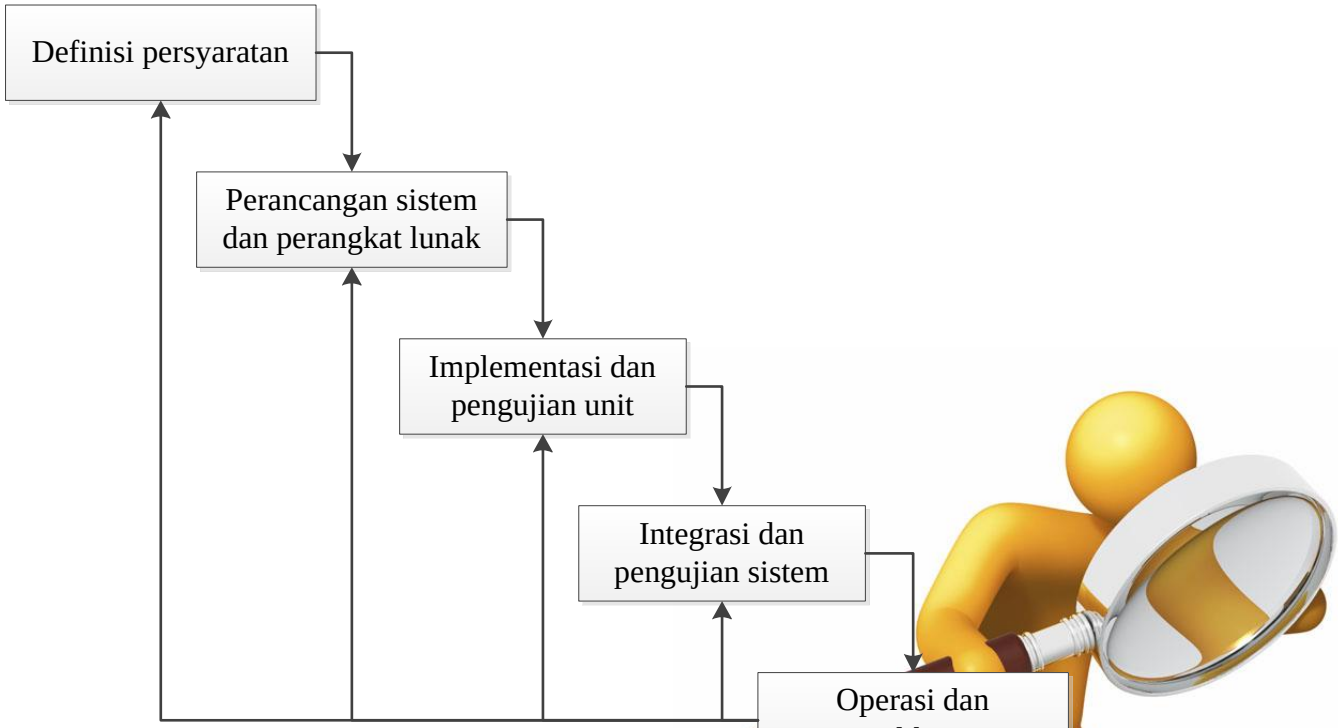
- Teknik pengumpulan data
  - Studi literatur
  - Observasi
  - Wawancara





Metodologi Penelitian (2)

- Metode pembangunan perangkat lunak mengadopsi dari model waterfall





PERHITUNGAN

ESTIMASI

PEMESANAN

(lama waktu produksi)



Perhitungan Estimasi Pemesanan

Estimasi Pemesanan di tentukan oleh beberapa faktor :

1. Kategori yang dipesan. Kategori barang yang ada di Elegant Shoes, yaitu sepatu, jaket, tas, dompet dan asesoris kulit. Pihak toko membatasi kategori yang dapat dipesan, yaitu hanya sepatu dan jaket, sedangkan kategori yang lainnya hanya dapat melakukan pembelian langsung.

2. Jumlah maksimum (kuota) pemesanan per kategori dalam satu hari.
   - Sepatu = 20 pasang
   - Jaket = 10 Buah



Perhitungan Estimasi Pemesanan

3. Lama pemesanan yang sudah distandarkan, yaitu 2 minggu (14 hari).

   Jika Jumlah Pemesanan dalam satu hari > kuota yang di tentukan

   Maka lama pemesanan + 1 hari

Estimasi pemesanan akan dilakukan ketika **jumlah stok** yang ada tidak mencukupi dari jumlah pembelian barang yang telah ditentukan jenis kategori dan jumlah pesanan serta ketika pelanggan melakukan pemesanan khusus.



Perhitungan Estimasi Pemesanan

Pemesanan	Tanggal Pemesanan	Jumlah Pemesanan
I	1 Mei 2012	10
II	1 Mei 2012	35
III	1 Mei 2012	15



Perhitungan Estimasi Pemesanan

Pesanan	Tanggal																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
I	10													*		✓		
	20																	

	Tanggal																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
I	10													*		✓			
II	10	20	5													✓	✓	✓	
	20	20	5																



Perhitungan Estimasi Pemesanan

	Tanggal																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
I	10													*		✓			
II	10	20	5													✓	✓	✓	
III			15															✓	
	20	20	20																



Perhitungan Estimasi Pemesanan

	Tanggal																													
Pemesanan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
I																															
II																															
III																															
IV																															
V																															
VI																															
VII																															
VIII																															
IX																															
X																															
XI																															
XII																															
XIII																															
XIV																															
XV																															
XVI																															
Kuota	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20															320

: Awal Pemesanan

: Masa Produksi

: barang Selesai diproduksi



PERHITUNGAN HARGA PEMESANAN DESAIN SENDIRI (upload desain)



PERHITUNGAN UPLOAD DESAIN

RULE'S

1. Jika pembeli ingin melakukan pemesanan dengan desain sendiri, pembeli harus meng-*upload* desain, mengisi form dan menu pilihan yang disediakan.
2. Form dan menu pilihan yang disediakan adalah **kategori** produk yang dipesan (sepatu), **jenis bahan baku** yang dipesan (kulit kualitas 1, kulit kualitas 2, kulit kualitas 3), **jenis sepatu** yang tersedia (pria atau wanita), **ukuran sepatu** (36-46), **tinggi sepatu** yang dipesan, **warna** (hanya hitam dan coklat), **tipe sol** sepatu (leather, riber, fiber), **asesoris** yang ingin ditambahkan pada sepatu yang dipesan (asesoris bersifat opsional), dan **keterangan** tambahan (jika diperlukan).
3. Setelah pembeli memasukkan data yang diminta **SECARA OTOMATIS** sistem akan menampilkan **harga produk** yang akan dipesan.



PERHITUNGAN UPLOAD DESAIN

Contoh kasus

- Pelanggan A ingin melakukan pemesanan sepatu dengan desain sendiri.
- Pelanggan A memilih menu pilihan upload desain sediri.
- Setelah pelanggan memilih menu pilihan upload desain sendiri, maka sistem akan memberikan kategori pemesanan, yaitu sepatu dan sub kategori pemesanan, yaitu upload desain, serta menampilkan form dan menu pilihan yang diperlukan.



PERHITUNGAN UPLOAD DESAIN

Contoh kasus

- Pelanggan A akan diberi pilihan jenis bahan (sebagai contohnya tipe **kulit kelas 3**), jenis sepatu yang dipesan (sebagai contohnya **Sepatu Laki-laki**), ukuran sepatu yang dipesan (sebagai contohnya **ukuran 42**), tinggi sepatu (sebagai contohnya **30 cm**), warna (sebagai contohnya **coklat tua**), tipe sol (sebagai contohnya **tipe sol leather**) asesoris tambahan (jika diperlukan, untuk contoh kasus ini produk yang dipesan **tidak menggunakan asesoris** tambahan) dan keterangan tambahan (jika diperlukan) serta meng-*upload* **contoh gambar** yang akan produk yang akan dipesan.



PERHITUNGAN UPLOAD DESAIN

Dari hasil *input* yang dilakukan pengguna didapat :

- Kategori : Sepatu
- Subkategori : Upload desain
- Jenis bahan : kulit kelas 3
- Jenis sepatu : Sepatu Laki-laki
- Ukuran : 42
- Tinggi Sepatu : 30 Cm
- Warna : Coklat tua
- Tipe sol : leather
- Asesoris tambahan : tidak ada
- Dari data diatas dilakukan suatu perhitungan untuk memberikan harga jual dari produk yang dipesan.



PERHITUNGAN UPLOAD DESAIN

- **Perhitungan pertama :**

  Jenis bahan baku yang dipilih adalah kulit kelas 3 dengan harga: Rp15.000/feet

  Kemudian konversikan ukuran feet menjadi cm :

  1 feet = 28x28 cm = 748 cm

  Bagi harga bahan baku dengan hasil konversi untuk mendapatkan harga kulit per-cm :

  Bahan baku per-cm = Harga bahan baku / konversi

  = 15.000 / 748

  = Rp 20,05/cm



PERHITUNGAN UPLOAD DESAIN

- **Perhitungan kedua :**

  tambahkan biaya produksi barang, gaji karyawan, dan laba untuk perusahaan :

  harga bahan baku jual = harga bahan baku per-cm x 4 = 20,05 x 4

  = Rp 80,20/cm

- **Perhitungan ketiga :**

  Kalikan harga bahan baku jual dengan ukuran dari sepatu yang dipesan :

  Harga bahan baku yang terpakai = harga bahan baku jual x (P x L x T)

  = 80,20 x 28,5 x 10,75 x 30

  = Rp 737.138,25

Keterangan :
P = panjang sepatu
L = lebar sepatu
T = tinggi sepatu



P dan L di dapat dari ukuran sepatu yang akan dipesan, pada kasus ini ukuran yang dipesan adalah **42 (pria)**. Maka akan didapat ukuran panjang atau **P = 28,5 cm** dan lebar atau **L = 10,75 cm**

(P dan L diukur dari telapak sepatu)

PERHITUNGAN UPLOAD DESAIN

- **Perhitungan keempat :**

  Tambahkan harga bahan baku yang terpakai dengan tipe sol yang diinginkan. Tipe sol yang ada pada toko elegant shoes, yaitu tipe sol leather (Rp 170.000), tipe sol riber (Rp 120.000) dan tipe sol fiber (Rp 50.000).

  Pada contoh kasus ini tipe sol yang dipesan adalah **tipe sol leather**, yaitu dengan biaya **Rp 170.000**.

  Harga sepatu mentah = harga bahan baku yang terpakai + harga tipe sol
  = 737.138,25 + 170.000
  = Rp 907.138,25



PERHITUNGAN UPLOAD DESAIN

- **Perhitungan kelima :**

  Tambahkan Harga sepatu mentah dengan rabat distribusi.

  Rabat distribusi adalah penambahan biaya untuk perhitungan pemberian diskon yang akan diberikan kepada pelanggan. Pada Elegant shoes rabat diskon yang diberikan sebesar 25%.

  Rabat distribusi = harga sepatu mentah x 25%
  = 907.138,25 x 0,25
  = Rp 226.784,5625

  Harga jual = harga sepatu mentah + 25%
  = 907.138,25 + 226.784,5625
  = Rp 1.133.922,8125

- Lakukan **pembulatan satuan**, maka akan didapat :

  Harga jual = Rp 1.133.922,8125
  = **Rp 1.133.923**



PERHITUNGAN SISTEM REKOMENDASI

Item-based collaborative filtering



PERHITUNGAN SISTEM REKOMENDASI

- Sistem Rekomendasi Cerdas (*Smart Recommendation System*) yang digunakan menggunakan metode *item - based collaborative filtering*.

- *Item - based collaborative filtering* merupakan metode rekomendasi yang didasari atas adanya kesamaan antara pemberian rating terhadap suatu produk dengan produk yang dibeli.



PERHITUNGAN SISTEM REKOMENDASI

- Perhitungan pertama yang akan dilakukan adalah menghitung *Similarity* (Sim) atau tingkat kesamaan antara pelanggan dengan pelanggan yang lain. Hitung *distance* (Dis) untuk setiap produk yang sama dengan produk pelanggan dengan

$$\mathbf{Dis(i) = (nilaiproduk_{person}(i) - nilaiproduk_{otherperson}(i))^2}$$

$$Jumlah\ Dis = \sum_{i=1}^{n} \left(nilaiproduk_{\ person}\ (i) - nilaiproduk_{\ otherperson}\ (i) \right)^2$$

Dimana:

$nilaiproduk_{person}$ = nilai dari produk orang yang akan diberikan rekomendasi

$nilaiproduk_{otherperson}$ = nilai dari produk orang yang akan diberikan rekomendasi



PERHITUNGAN SISTEM REKOMENDASI

- Dis dari setiap produk yang sama akan dijumlah untuk menghitung Sim dengan menggunakan

$$\mathbf{Sim_{otherperson} = 1/(1 + jumlah\ Dis)}$$

- Perhitungan selanjutnya adalah menghitung tingkatan rekomendasi untuk setiap produk yang belum pernah dibeli dan di-*rating* oleh pelanggan [18]. Perhitungan dapat dilakukan dengan

$$\mathbf{Rekomendasi = \Sigma(Sim\ x\ NilaiProduk) / \Sigma Sim}$$

- Produk rekomendasi yang akan ditawarkan kepada pelanggan adalah produk yang belum dibeli dan di-*rating* oleh pelanggan tersebut. Produk dengan nilai tertinggi akan lebih diutamakan untuk ditawarkan kepada pelanggan.



PERHITUNGAN SISTEM REKOMENDASI

Contoh Pemberian rating

	Produk A	Produk B	Produk C	Produk D	Produk E	Produk F
Pelanggan 1	3	2	4	0	0	0
Pelanggan 2	0	5	3	2	0	0
Pelanggan 3	2	1	4	3	0	0
Pelanggan 4	0	0	0	0	5	2
Pelanggan 5	0	0	3	2	1	1



PERHITUNGAN SISTEM REKOMENDASI

- Perhitungan pertama yang akan dilakukan adalah menghitung ***Similarity*** **(Sim)** atau tingkat kesamaan antara pelanggan 1 dengan pelanggan yang lain.

Contoh perhitungan Sim untuk setiap produk antara pelanggan 1 dengan pelanggan 2 :

Perhitungan Dis Untuk produk A

$$Dis_1 = (3 - 0)^2 = (3)^2 = 9$$

Perhitungan Dis Untuk produk B

$$Dis_2 = (2 - 5)^2 = (-3)^2 = 9$$

Perhitungan $Sim_{(pelanggan\ 1\text{-}2)}$

$$Sim(_{pelanggan\ 1\text{-}2)} = 1 / (1 + (9 + 9 + (4-3)^2 + (0-2)^2 + (0-0)^2 + (0-0)^2)$$

$$= 1/(1+(9+9+1+4+0+0)) = 1/24 = 0{,}04167$$



PERHITUNGAN SISTEM REKOMENDASI

- Lakukan perhitungan Sim untuk semua pelanggan kecuali pelanggan 1. Berikut ini adalah hasil perhitungan Sim untuk semua pelanggan terhadap pelanggan 1 :

$$Sim(_{pelanggan\ 1\text{-}2)} = 1 / (1 + ((3-0)^2 + (2-5)^2 + (4-3)^2 + (0-2)^2 + (0-0)^2 + (0-0)^2)$$

$$= 1/(1+(9+9+1+4+0+0))=1/24 = 0{,}04167$$

$$Sim(_{pelanggan\ 1\text{-}3)} = 1 / (1 + ((3-2)^2 + (2-1)^2 + (4-4)^2 + (0-3)^2 + (0-0)^2 + (0-0)^2)$$

$$= 1/(1+(1+1+0+9+0+0))=1/3 = 0{,}08333$$

$$Sim(_{pelanggan\ 1\text{-}4)} = 1 / (1 + ((3-0)^2 + (2-0)^2 + (4-0)^2 + (0-0)^2 + (0-5)^2 + (0-2)^2)$$

$$= 1/(1+(9+4+16+0+25+4))=1/59 = 0{,}01695$$

$$Sim(_{pelanggan\ 1\text{-}5)} = 1 / (1 + ((3-0)^2 + (2-0)^2 + (4-3)^2 + (0-2)^2 + (0-1)^2 + (0-1)^2)$$

$$= 1/(1+(9+4+1+4+1+1))=1/21 = 0{,}04762$$



PERHITUNGAN SISTEM REKOMENDASI

- Perhitungan selanjutnya adalah menghitung tingkatan rekomendasi untuk setiap produk yang belum pernah dibeli dan di-*rating* oleh pelanggan 1 .

Pelanggan	Sim	Produk D	Sim x Produk D	Produk E	Sim x Produk E	Produk F	Sim x Produk F
2	0,04167	2	0,08334	0	0	0	0
3	0,08333	3	0,24999	0	0	0	0
4	0,01695	0	0	5	0,08475	2	0,0339
5	0,04762	2	0,09524	1	0,04762	1	0,04762
Total			0,42857		0,13237		0,08152
Sim Sum			0,17262		0,06457		0,06457
Total/Sim Sum			2,48274		2,05002		1,26251



PERHITUNGAN SISTEM REKOMENDASI

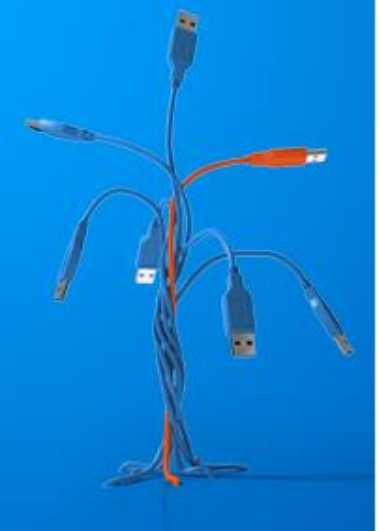
- Dari Tabel III.10 didapat nilai rekomendasi dari setiap produk untuk pelanggan 1. **Produk D** memiliki nilai 2,48274 , **produk E** memiliki nilai 2,05002 , dan **produk F** memiliki nilai 1,26251. Produk dengan nilai tertinggi akan lebih diutamakan untuk ditawarkan kepada pelanggan 1.



PERANCANGAN



ERD



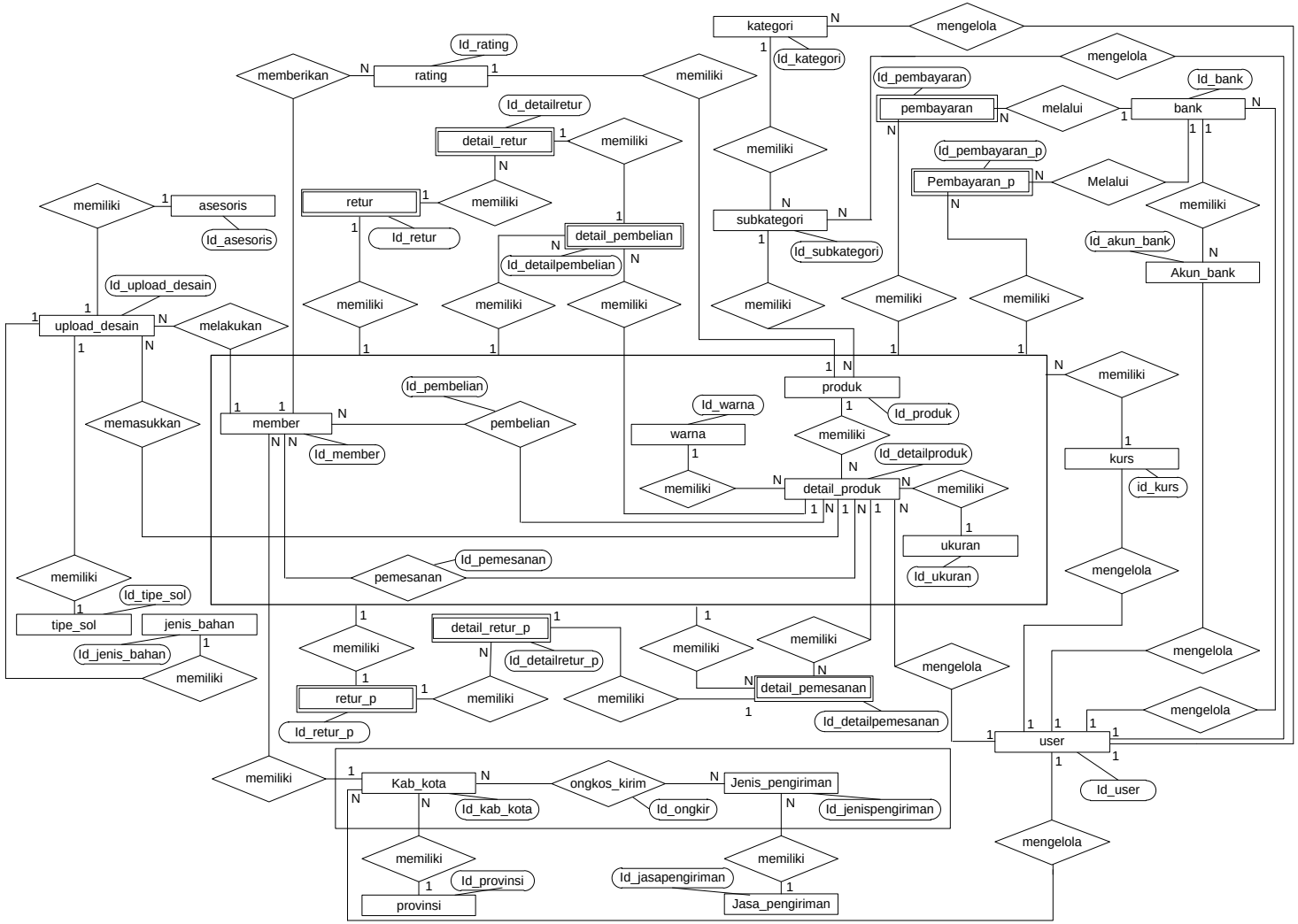
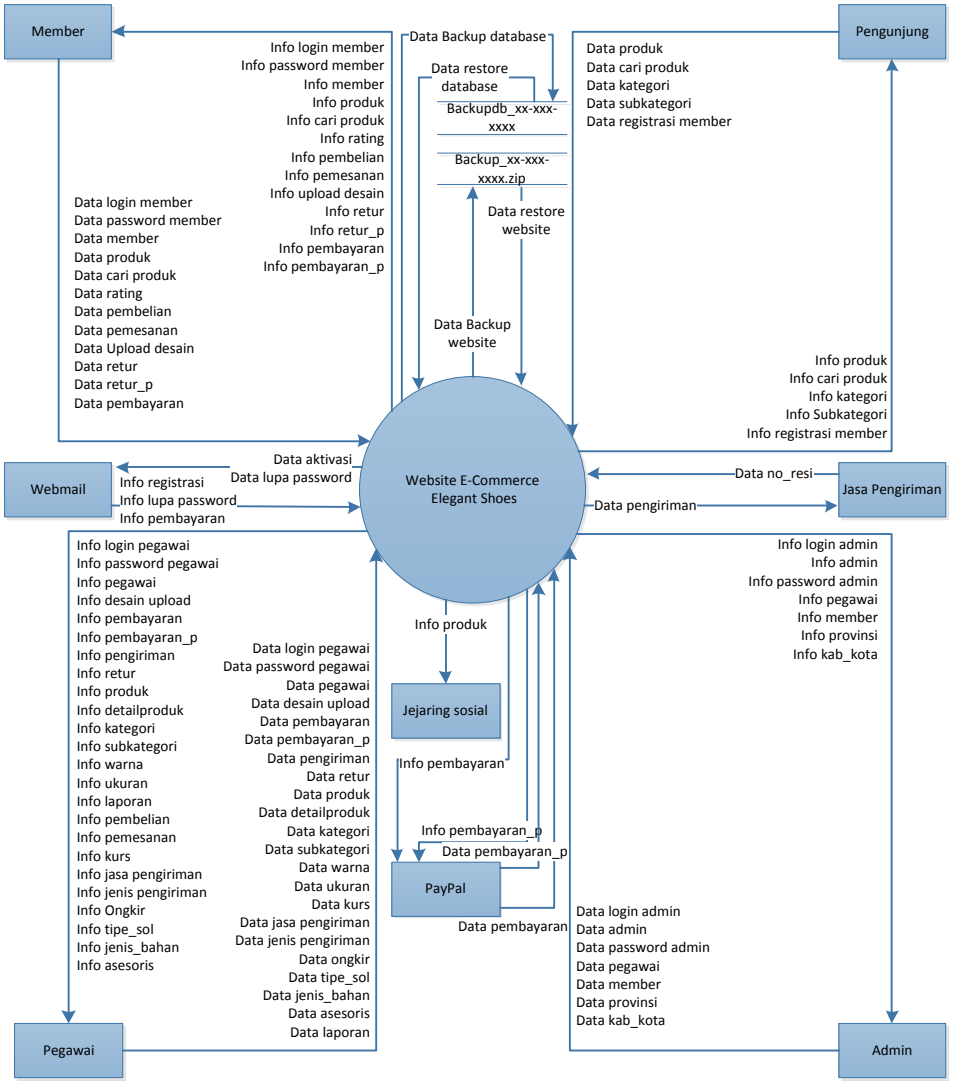

kategori
mengelola
Id_kategori
Id_rating
memberikan
rating
memiliki
Id_detailretur
detail_retur
memiliki
Id_pembayaran
pembayaran
melalui
bank
Id_bank
memiliki
Id_pembayaran_p
Pembayaran_p
Melalui
memiliki
asesoris
Id_asesoris
retur
Id_retur
memiliki
detail_pembelian
Id_detailpembelian
subkategori
Id_subkategori
Id_akun_bank
Akun_bank
Id_upload_desain
upload_desain
melakukan
memiliki
memiliki
memiliki
memiliki
memiliki
memiliki
produk
Id_produk
memiliki
memasukkan
Id_pembelian
pembelian
member
Id_member
Id_warna
warna
memiliki
Id_detailproduk
detail_produk
memiliki
kurs
id_kurs
ukuran
Id_ukuran
mengelola
memiliki
Id_tipe_sol
tipe_sol
jenis_bahan
Id_jenis_bahan
memiliki
pemesanan
Id_pemesanan
detail_retur_p
Id_detailretur_p
memiliki
memiliki
retur_p
Id_retur_p
memiliki
memiliki
detail_pemesanan
Id_detailpemesanan
mengelola
mengelola
mengelola
user
Id_user
memiliki
Kab_kota
Id_kab_kota
ongkos_kirim
Id_ongkir
Jenis_pengiriman
Id_jenispengiriman
mengelola
memiliki
provinsi
Id_provinsi
Id_jasapengiriman
memiliki
Jasa_pengiriman

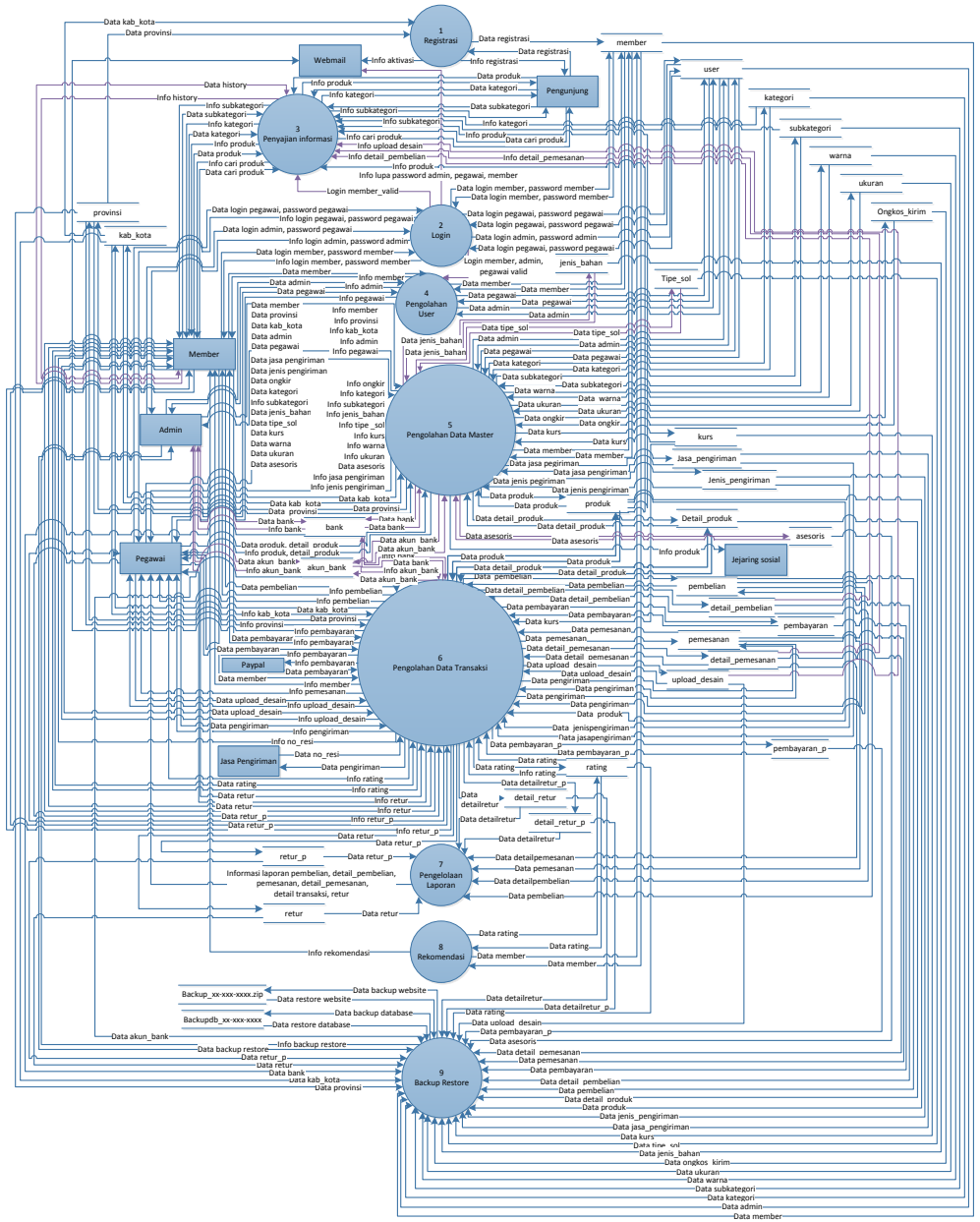
Diagram Konteks



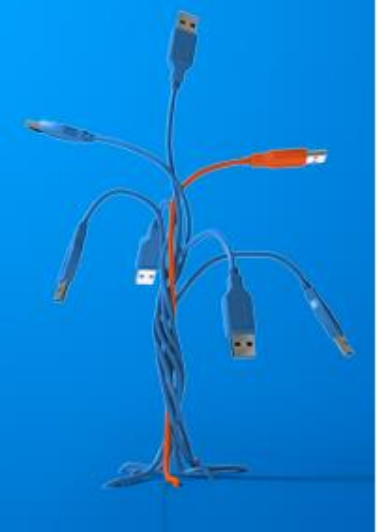


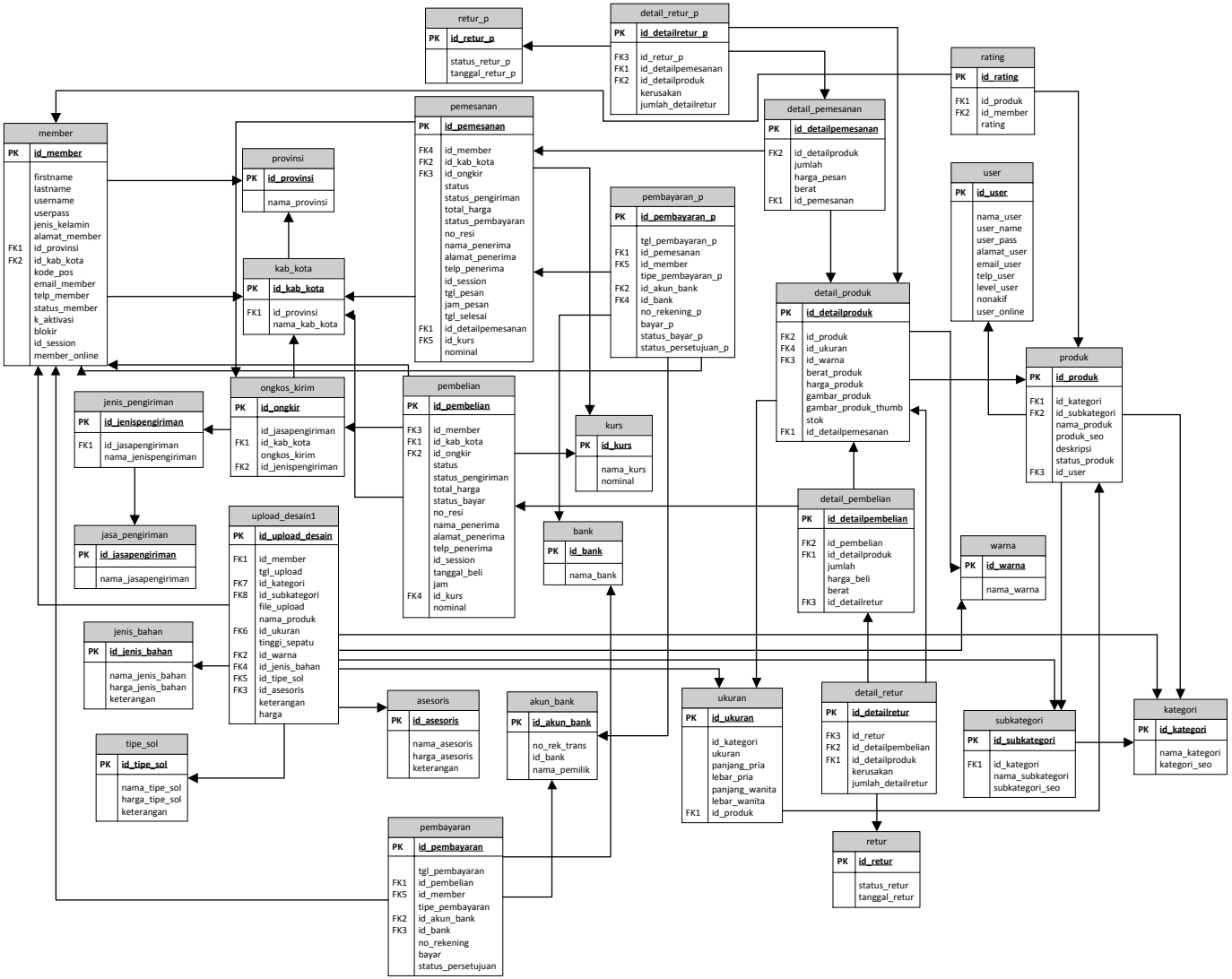
DFD level 1




1 Registrasi
2 Login
3 Penyajian informasi
4 Pengolahan User
5 Pengolahan Data Master
6 Pengolahan Data Transaksi
7 Pengelolaan Laporan
8 Rekomendasi
9 Backup Restore
Webmail
Pengunjung
Member
Admin
Pegawai
Paypal
Jasa Pengiriman
Jejaring sosial
member
user
kategori
subkategori
warna
ukuran
Ongkos_kirim
provinsi
kab_kota
jenis_bahan
Tipe_sol
kurs
Jasa_pengiriman
Jenis_pengiriman
produk
Detail_produk
asesoris
pembelian
detail_pembelian
pembayaran
pemesanan
detail_pemesanan
upload_desain
rating
pembayaran_p
Data kab_kota
Data provinsi
Info aktivasi
Data registrasi
Info registrasi
Data produk
Info produk
Data kategori
Info kategori
Data subkategori
Info subkategori
Data cari produk
Info cari produk
Info upload desain
Info detail_pembelian
Info detail_pemesanan
Info lupa password admin, pegawai, member
Login member_valid
Data login member, password member
Info login member, password member
Data login pegawai, password pegawai
Info login pegawai, password pegawai
Data login admin, password admin
Info login admin, password admin
Login member, admin, pegawai valid
Data admin
Info admin
Data pegawai
Info pegawai
Data tipe_sol
Info tipe_sol
Data jenis_bahan
Info jenis_bahan
Data warna
Info warna
Data ukuran
Info ukuran
Data asesoris
Info asesoris
Data kurs
Info kurs
Data jasa pengiriman
Info jasa pengiriman
Data jenis pengiriman
Info jenis pengiriman
Data ongkir
Info ongkir
Data bank
Info bank
Data akun_bank
Info akun_bank
Data detail_produk
Info produk, detail_produk
Data pembelian
Info pembelian
Data pembayaran
Info pembayaran
Data pemesanan
Info pemesanan
Data member
Info member
Data upload_desain
Info upload_desain
Data pengiriman
Info pengiriman
Info no_resi
Data no_resi
Data rating
Info rating
Data retur
Info retur
Data retur_p
Info retur_p
Data detailretur_p
Data detailretur
Data detailpemesanan
Data detailpembelian
Informasi laporan pembelian, detail_pembelian, pemesanan, detail_pemesanan, detail transaksi, retur
Info rekomendasi
Backup_xx-xxx-xxxx.zip
Backupdb_xx-xxx-xxxx
Data backup website
Data restore website
Data backup database
Data restore database
Info backup restore
Data backup restore

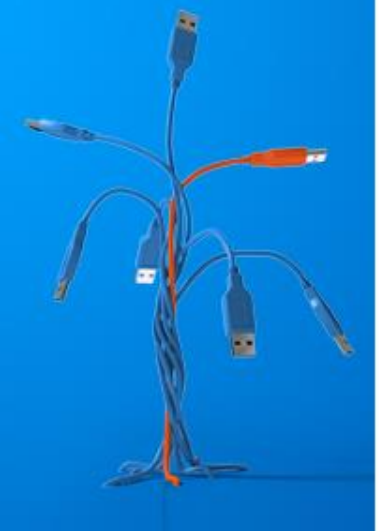
Skema Relasi





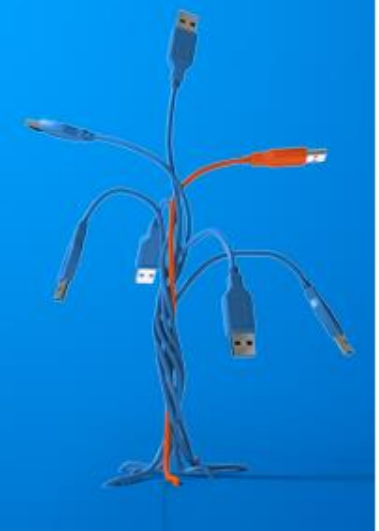
Pengujian Alpha

- Pengujian alpha dilakukan menggunakan metode black box.
- Untuk menentukan pengujian alpha ini dibagi menjadi empat skenario, yaitu skenario pengujian aplikasi pengunjung, skenario pengujian aplikasi member, skenario pengujian aplikasi admin dan skenario pengujian aplikasi pegawai.



Kesimpulan Pengujian Alpha

Berdasarkan hasil pengujian sistem yang telah dilakukan secara keseluruhan memberikan kesimpulan bahwa pada proses pada situs *e-commerce* telah melalui tahap perbaikan dan sudah dimaksimalkan terhadap proses-proses tersebut dan secara fungsional sistem sudah dapat digunakan dan menghasilkan *output* yang diharapkan.



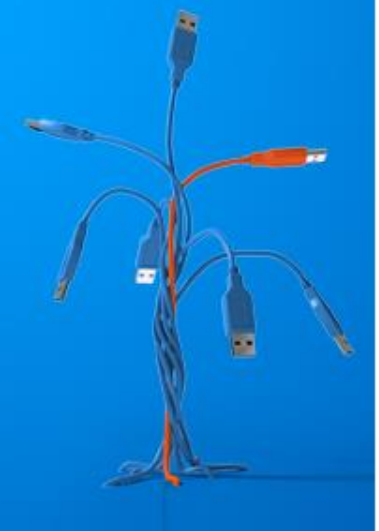
Pengujian Beta (1)

- Kuesioner disebarkan menggunakan teknik *sampling* yaitu *Simple Random Sampling* yang disebarkan kepada 20 pengguna. Dari hasil kuesioner tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan sistem yang baru.

Berdasarkan data hasil kusioner, dapat dicari prosentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus :

Y = P/Q * 100%

Keterangan :
P = Skor yang diperoleh dari banyaknya jawaban responden tiap soal.
Q = Jumlah responden X skala tertinggi
Y = Nilai persentase



Pengujian Beta (2)

Berikut ini adalah skala penilaian yang diberikan dengan menggunakan skala *likert* kepada setiap pertanyaan :

Untuk jawaban **A** diberi nilai **5** dengan peresentasi perhitungan **81% -100%**

Untuk jawaban **B** diberi nilai **4** dengan peresentasi perhitungan **61% -80%**

Untuk jawaban **C** diberi nilai **3** dengan peresentasi perhitungan **41% -60%**

Untuk jawaban **D** diberi nilai **2** dengan peresentasi perhitungan **21% -40%**

Untuk jawaban **E** diberi nilai **1** dengan peresentasi perhitungan **0% -20%**



Pengujian Beta (2)

Berikut ini adalah skala penilaian yang diberikan dengan menggunakan skala *likert* kepada setiap pertanyaan :

Untuk jawaban **A** diberi nilai **5** dengan peresentasi perhitungan **81% -100%**

Untuk jawaban **B** diberi nilai **4** dengan peresentasi perhitungan **61% -80%**

Untuk jawaban **C** diberi nilai **3** dengan peresentasi perhitungan **41% -60%**

Untuk jawaban **D** diberi nilai **2** dengan peresentasi perhitungan **21% -40%**

Untuk jawaban **E** diberi nilai **1** dengan peresentasi perhitungan **0% -20%**



Kesimpulan Pengujian Beta

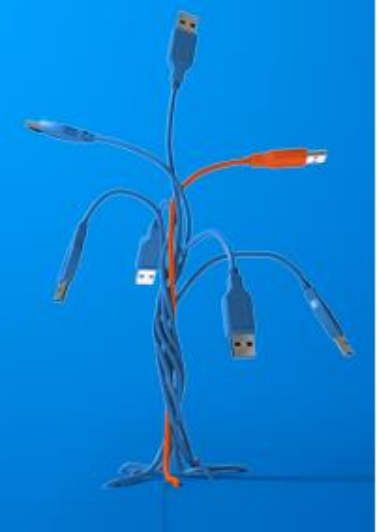


Berdasarkan hasil yang didapatkan dari pengujian *beta*, maka penerapan *e-commerce* untuk sistem penjualan ini sudah sesuai dengan tujuan yaitu :

1. Dapat membantu toko Elegant Shoes dalam sarana promosi dan menyampaikan informasi
2. Memperluas area pemasaran produk toko Elegant Shoes,
3. Menyediakan sistem yang dapat melakukan transaksi tanpa harus bertatap muka atau datang ke lokasi toko,
4. Menyediakan layanan pembayaran yang lebih mudah bagi konsumen,
5. Memudahkan pihak toko dalam membuat laporan.

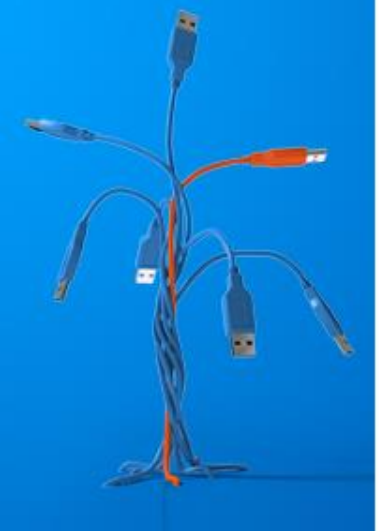
KESIMPULAN

1. Dengan menggunakan website *e-commerce*, toko Elegant Shoes terbantu dalam melakukan promosi barang maupun promosi toko melalui media internet.
2. Member yang berada dari lokasi yang jauh dari toko dapat dengan mudah mendapatkan barang yang diinginkan.
3. Dengan menggunakan estimasi harga upload desain, pemesan dapat dengan segera mengetahui harga produk yang akan dilakukan pemesanan khusus tanpa harus menunggu konfirmasi dari admin /pegawai toko.
4. Website e-commerce yang dibangun dapat melakukan pemesanan produk jika stok produk tidak tersedia dan sistem akan memberi informasi tanggal produk yang dipesan selesai diproduksi.



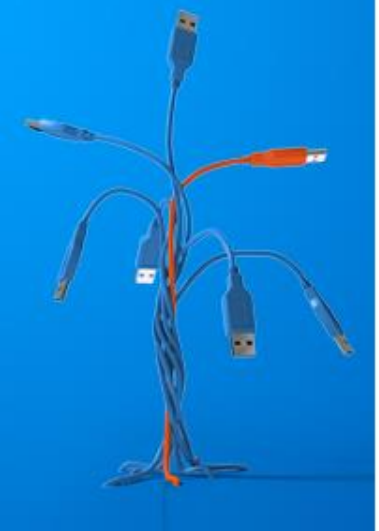
KESIMPULAN

5. Dengan memanfaatkan fasilitas pembayaran yang terdiri dari pembayaran transfer antar rekening bank dan pembayaran menggunakan paypal, member memiliki variasi cara melakukan pembayaran yang diinginkan.
6. Website *e-commerce* yang dibangun memperluas area pengiriman barang karena telah memanfaatkan beberapa perusahaan jasa pengiriman. Karena hal tersebut juga, posisi atau status barang dapat dilacak secara online.
7. Website *e-commerce* yang dibangun memudahkan petugas saat akan membuat laporan sehingga menghemat waktu pembuatan laporan.



SARAN

1. Perlu adanya penyederhanaan algoritma, untuk mempercepat akses ke wepsite e-commerce.
2. Perlu dibangun penyesuain tampilan dengan browser pengguna, sehingga tampilan sesuai dengan yang diinginkan.
3. Tampilan antarmuka yang belum nyaman dilihat perlu dibenahi agar pengguna lebih nyaman menggunakan website ini.



TERIMA KASIH

