MEMBANGAUN APLIKASI *E-COMMERCE* PADA RUMAH INDUSTRI SP COLLECTION

Nama : Agus Sopian
NIM : 10108146

Penguji I : Riani Lubis, S.T., M.T.
Penguji II : Mira Kania Sabariah, S.T., M.T.
Penguji III : Sufa'atin, S.T.

Latar belakang masalah

* Media promosi masih menggunakan brosur yang berisi katalog sehingga akan menjadi masalah apabila ada produk baru dimana pihak toko harus membuat brosur kembali sehingga akan membutuhkan biaya yang cukup besar untuk kegiatan tersebut
* letak toko yang kurang strategis juga menjadi kendala bagi konsumen untuk mengetahui dan mengenal Toko *SP Collection*
* Proses transaksi pembelian harus selalu dilakukan toko.

MAKSUD DAN TUJUAN

* Maksud

Membangun Aplikasi *E-Commerce* Pada Rumah Industri SP Collection

MAKSUD DAN TUJUAN

* Tujuan
* Mempermudah dalam melakukan promosi produk yang ada di *SP Collection*.
* Membantu konsumen mengetahui toko *SP Collection* secara *online* sehingga konsumen dapat lebih mengenal toko tersebut.
* Mempermudah konsumen dalam melakukan proses transaksi pembelian.

BATASAN MASALAH (1)

* Sistem yang dibangun mengelola data produk (diskon dan rating produk), data detail produk, data kategori, data penjualan, data pengiriman, data pembayaran.
* Melakukan proses manajemen harga, pengelolaan retur barang dan pengelolaan stok.
* Melakukan proses manajemen pemesanan yaitu pencarian pesanan, update status pesanan, konfirmasi pembayaran dan pembatalan pemesanan.

BATASAN MASALAH (2)

* Metode pembayaran melalui transfer langsung ke rekening antar bank dan menggunakan *paypal*.
* Proses pengiriman barang dilakukan setelah calon pembeli melakukan pembayaran
* Metode pengiriman (*Management Shipping*) melalui jasa layanan JNE, TIKI, dan POS dengan fasilitas penelusuran pengiriman (*Tracking*).

BATASAN MASALAH (3)

* Sistem komunikasi antara sistem *website* dan pengguna yaitu sistem yang selalu mengirimkan notifikasi berupa *email* dan atau pesan melalui *instant messenger* kepada user setiap kali ada transaksi. Juga menyediakan layanan telepon.
* Model analisis perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan sistem yaitu metode analisis terstruktur.
* Pembuatan laporan penjualan dan laporan produk

BATASAN MASALAH (4)

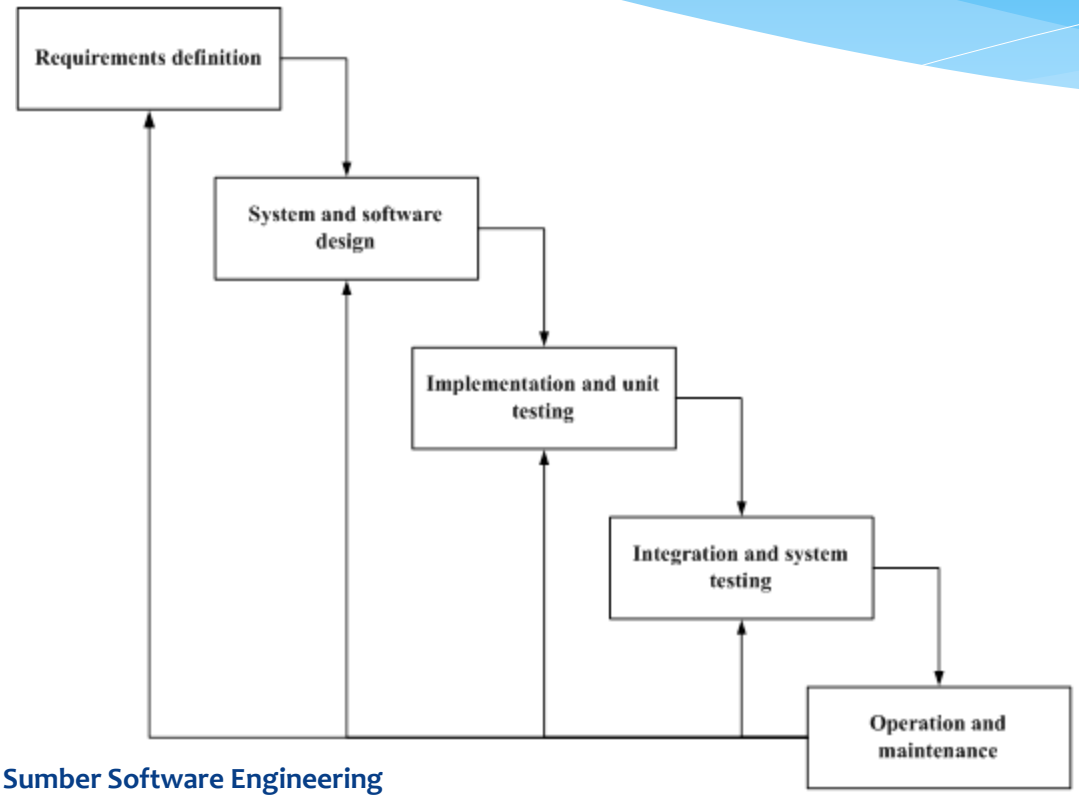
* Tersedia fasilitas fitur unggulan Sistem Rekomendasi Cerdas dengan metode *item-based collaborative filtering*.
* Pemodelan data menggunakan DFD *(Data Flow Diagram)* dan pemodelan proses menggunakan ERD *(Entity Relation Diagram).*

METODOLOGI PENGUMPULAN DATA

* Wawancara
* Studi Literatur
* Observasi

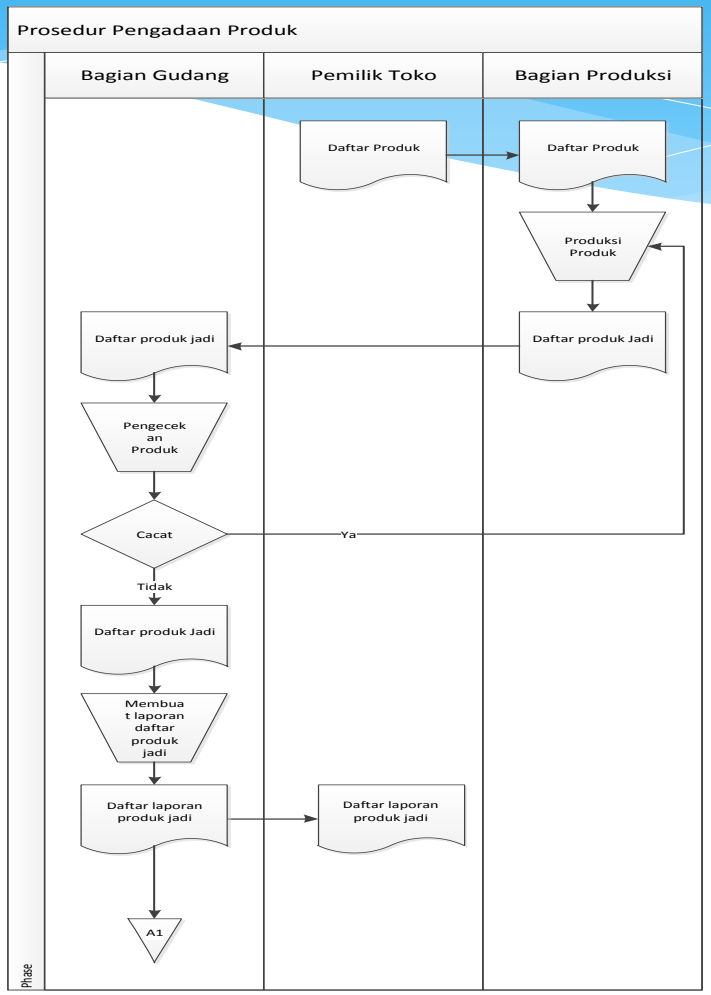
METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

* Waterfall

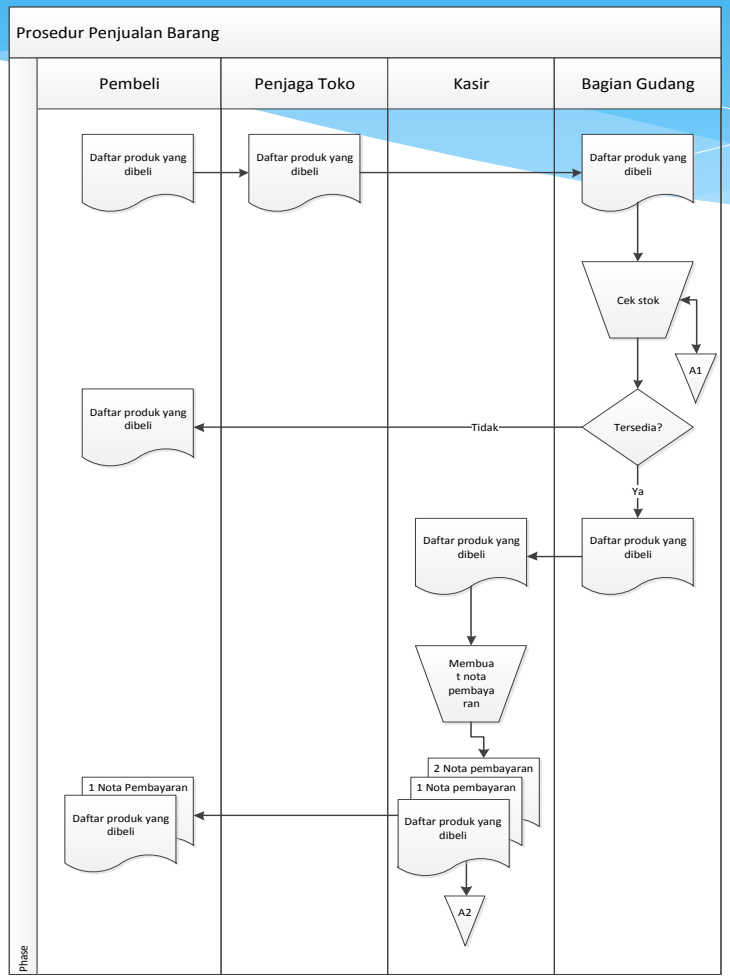


* **Sumber Software Engineering**
* Ian Sommerville

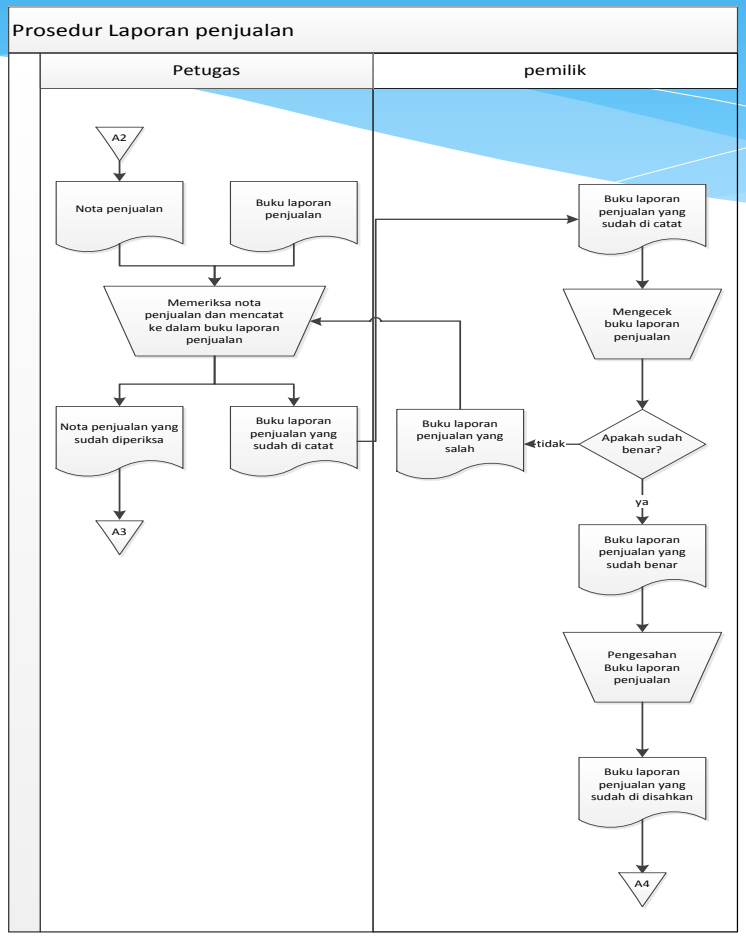
FLOWMAP (1)


Prosedur Pengadaan Produk
Bagian Gudang
Pemilik Toko
Bagian Produksi
Daftar Produk
Daftar Produk
Produksi Produk
Daftar produk jadi
Daftar produk Jadi
Pengecek an Produk
Cacat
Ya
Tidak
Daftar produk Jadi
Membua t laporan daftar produk jadi
Daftar laporan produk jadi
Daftar laporan produk jadi
A1
Phase

FLOWMAP (2)


Prosedur Penjualan Barang
Pembeli
Penjaga Toko
Kasir
Bagian Gudang
Daftar produk yang dibeli
Daftar produk yang dibeli
Daftar produk yang dibeli
Cek stok
A1
Daftar produk yang dibeli
Tidak
Tersedia?
Ya
Daftar produk yang dibeli
Daftar produk yang dibeli
Membua t nota pembaya ran
2 Nota pembayaran
1 Nota pembayaran
1 Nota Pembayaran
Daftar produk yang dibeli
Daftar produk yang dibeli
A2
Phase

FLOWMAP (3)


Prosedur Laporan penjualan
Petugas
pemilik
A2
Nota penjualan
Buku laporan penjualan
Memeriksa nota penjualan dan mencatat ke dalam buku laporan penjualan
Nota penjualan yang sudah diperiksa
Buku laporan penjualan yang sudah di catat
A3
Buku laporan penjualan yang salah
tidak
Buku laporan penjualan yang sudah di catat
Mengecek buku laporan penjualan
Apakah sudah benar?
ya
Buku laporan penjualan yang sudah benar
Pengesahan Buku laporan penjualan
Buku laporan penjualan yang sudah di disahkan
A4

ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM

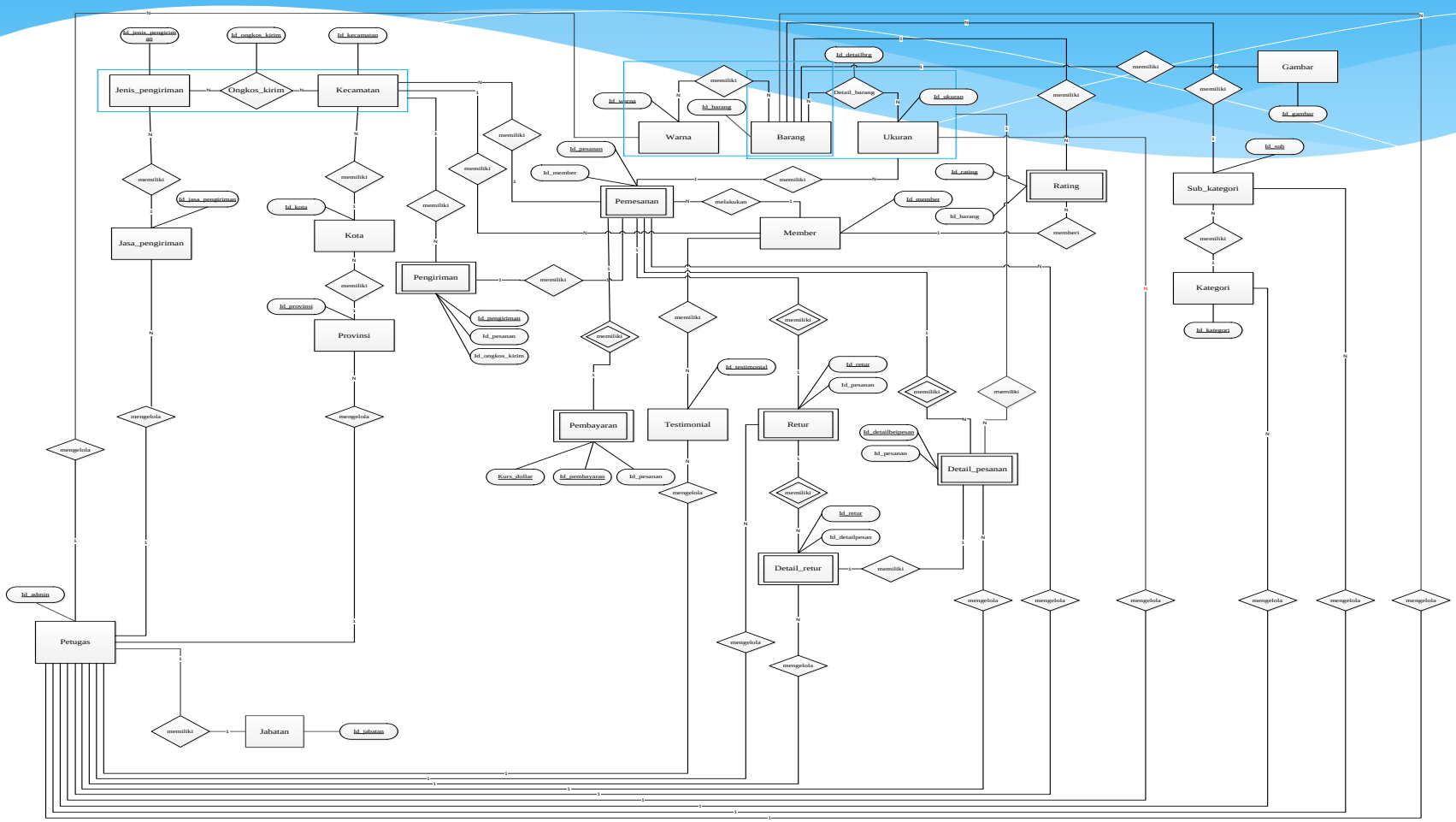
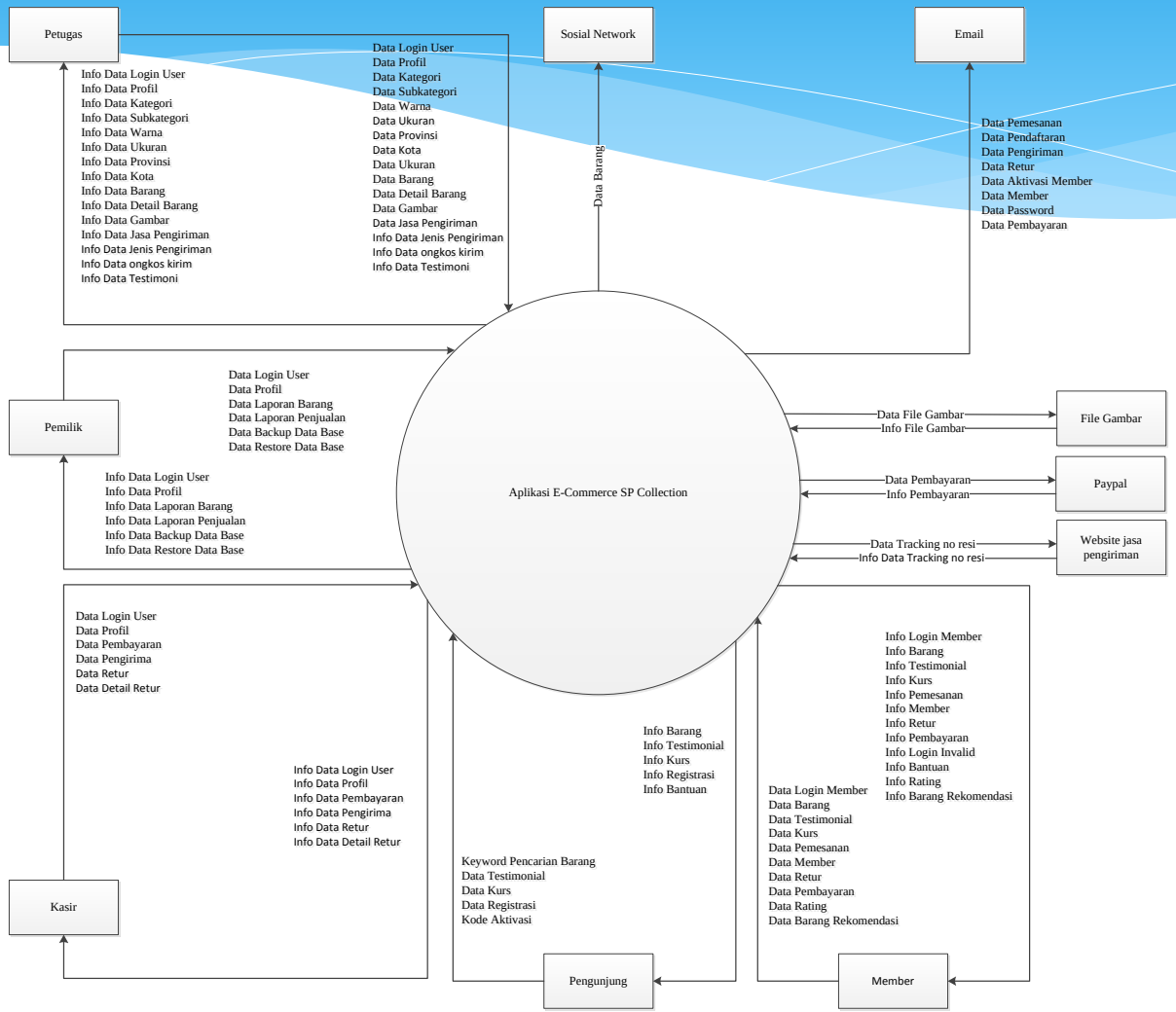
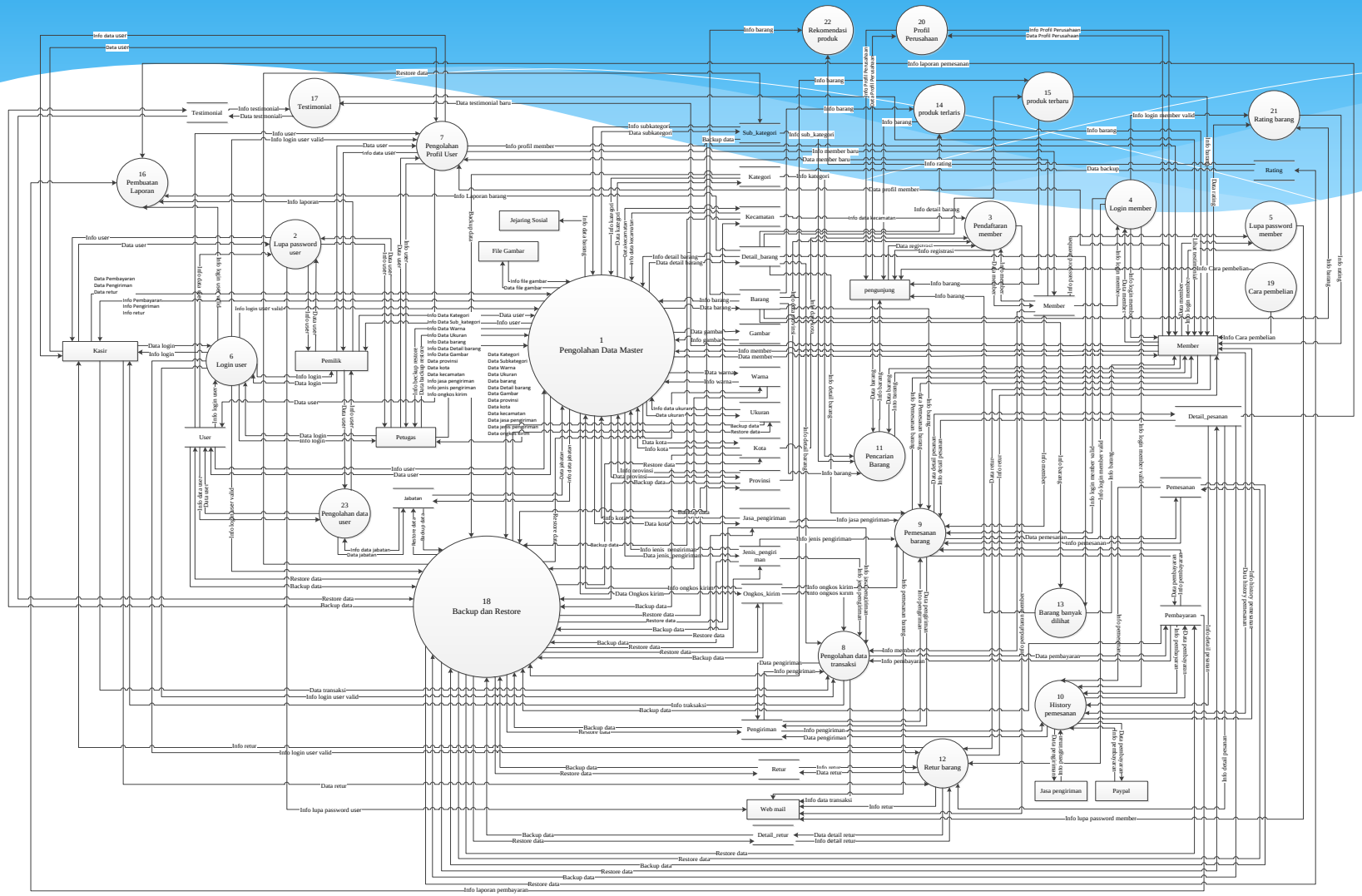


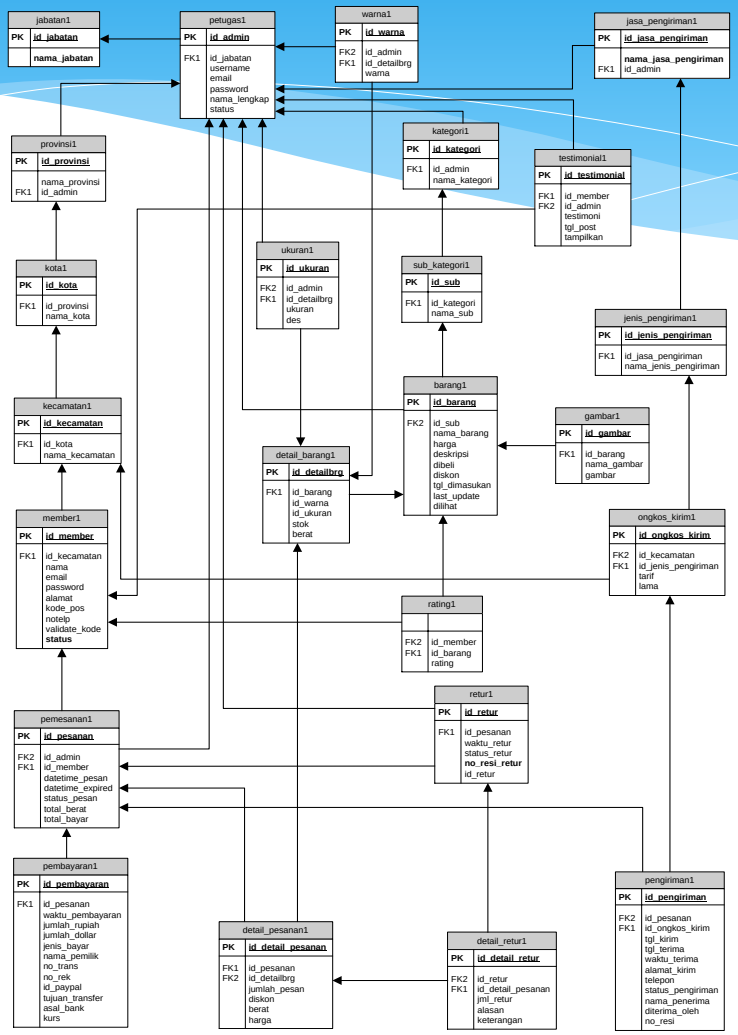
DIAGRAM KONTEKS



DFD Level 1


1 Pengolahan Data Master
2 Lupa password user
3 Pendaftaran member
4 Login member
5 Lupa password member
6 Login user
7 Pengolahan Profil User
8 Pengolahan data transaksi
9 Pemesanan barang
10 History pemesanan
11 Pencarian Barang
12 Retur barang
13 Barang banyak dilihat
14 produk terlaris
15 produk terbaru
16 Pembuatan Laporan
17 Testimonial
18 Backup dan Restore
19 Cara pembelian
20 Profil Perusahaan
21 Rating barang
22 Rekomendasi produk
23 Pengolahan data user
Kasir
Pemilik
Petugas
User
Member
pengunjung
Testimonial
Sub_kategori
Kategori
Kecamatan
Detail_barang
Barang
Gambar
Warna
Ukuran
Kota
Provinsi
Jasa_pengiriman
Jenis_pengiriman
Ongkos_kirim
Pengiriman
Retur
Detail_retur
Web mail
Jasa pengiriman
Paypal
Jejaring Sosial
File Gambar
Jabatan
Rating
Pembayaran
Pemesanan
Detail_pesanan

SKEMA RELASI



IMPLEMENTASI PERANGKAT KERAS

Perangkat Keras	Keterangan
Processor	Intel ® Core™2 Duo CPU @2.6GHz
Memory	DDR2 2 GB
Harddisk	Seagate 120 GB
Video Card	GeForce 512MB
Monitor	Resolusi 1024x768
Mouse	Terpasang
Keyboard	Terpasang

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	Sebagai Web Browser
Microsoft Visio 2010	Memodelkan DFD

IMPLEMENTASI DATABASE TABEL JABATAN

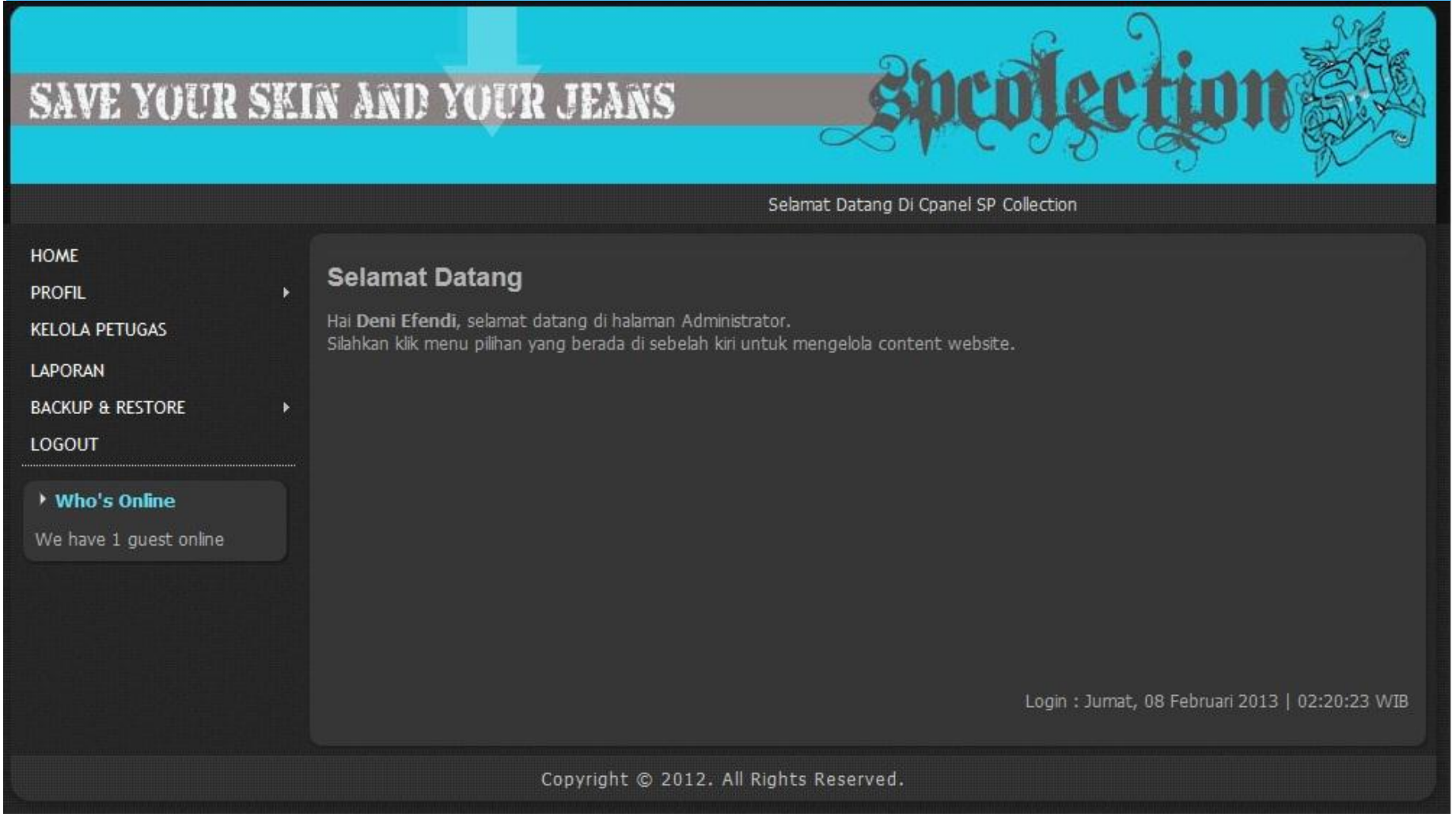
* Tabel jabatan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jabatan` (
    `id_jabatan` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
    `nama_jabatan` varchar(50) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (`id_jabatan`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=4 ;
```

IMPLEMENTASI ANTAR MUKA FRONT END



IMPLEMENTASI ANTAR MUKA BACK END



PENGUJIAN ALPHA DAN BETA

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 :** **admin** **Password :** **admin**	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 :** **admin**	Menampilkan pesan kesalahan "Username masih kosong"	Dapat menampilkan pesan kesalahan "Username masih kosong"	[√] Diterima [ ] Ditolak
Username : **admin** **Password :** **<kosong>**	Menampilkan pesan kesalahan "Password masih kosong"	Dapat menampilkan pesan kesalahan "Password masih kosong"	[√] Diterima [ ] Ditolak

PENGUJIAN BETA

* Perhitungan kuisioner :

$$Y = \frac{X}{skor\ ideal} \times 150$$

* Keterangan :
* X = Jumlah frekuensi dikalikan dengan nilai kategori jawaban
* Skor ideal= Nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah sampel
* Y = Nilai persentase yang dicari

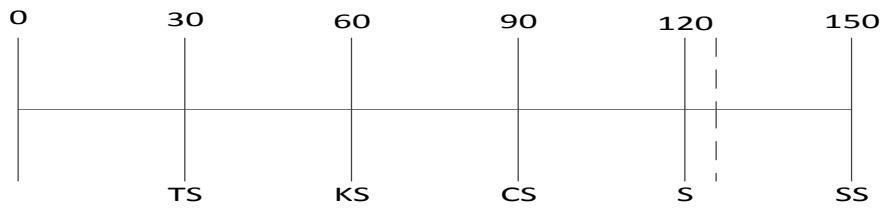
PENGUJIAN BETA

Pertanyaan	Keterangan	Nilai skala	Responden	(Skala*Responden)
1	Sangat setuju	5	6	30
	Setuju	4	21	84
	Cukup Setuju	3	3	9
	Kurang Setuju	2	0	0
	Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah			30	123

PENGUJIAN BETA

* Contoh perhitungan

$$Y = \frac{123}{30 \times 5} \times 150 = 123$$



KESIMPULAN

* Aplikasi *e-commerce* ini dapat mempermudah pihak toko dalam melakukan promosi produk yang ada di *SP Collection.*
* Aplikasi *e-commerce* ini dapat membantu konsumen mengetahui toko *SP Collection* secara *online* sehingga konsumen dapat lebih mengenal toko tersebut.
* Aplikasi *e-commerce* ini dapat mempermudah konsumen dalam melakukan proses transaksi pembelian

DEMO PROGRAM




THANK YOU!