

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI
E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN
SEPATU *SNEAKERS* DI TOKO *K_SHOESS***



Oleh:

APRILIA FIORENTINA	15.0502.0005
RICO DWI SAPUTRO	15.0502.0007
KUNTA PRABOWO	15.0502.0019

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA D3
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
AGUSTUS, 2018**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI
***E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PEMASARAN**
SEPATU *SNEAKERS* DI TOKO K_SHOESS



Oleh:

APRILIA FIORENTINA	15.0502.0005
RICO DWI SAPUTRO	15.0502.0007
KUNTA PRABOWO	15.0502.0019

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA D3
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
AGUSTUS, 2018

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PEMASARAN SEPATU *SNEAKERS* DI TOKO *K_SHOESS*

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Ahli Madya Komputer (A.Md) Program Studi Teknik
Informatika D3 Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Magelang**



Oleh:

APRILIA FIORENTINA	15.0502.0005
RICO DWI SAPUTRO	15.0502.0007
KUNTA PRABOWO	15.0502.0019

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA D3
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
AGUSTUS, 2018**

HALAMAN PENEGASAN

Tugas Akhir ini adalah hasil karya kami sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah kami nyatakan dengan benar.

Nama : Aprilia Fiorentina

NPM : 15.0502.0005

Nama : Rico Dwi Saputro

NPM : 15.0502.0007

Nama : Kunta Prabowo

NPM : 15.0502.0019

Magelang, 5 Agustus 2018
Yang menyatakan,

.....
Aprilia Fiorentina
15.0502.0005

.....
Rico Dwi Saputro
15.0502.0007

.....
Kunta Prabowo
15.0502.0019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : 1. Aprilia Fiorentina NPM : 15.0502.0005
2. Rico Dwi Saputro 15.0502.0007
3. Kunta Prabowo 15.0502.0019

Program Studi : Teknik Informatika D3
Fakultas : Teknik
Judul Laporan : **Perancangan dan Implementasi E-Commerce Sebagai Media Pemasaran Sepatu Sneakers Di Toko K_Shoess**

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan hasil karya kami sendiri dan bukan merupakan plagiat dari hasil karya orang lain. Dan bila di kemudian hari terbukti bahwa karya ini merupakan plagiat, maka kami bersedia menerima sanksi administrasi maupun sanksi apapun.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan penuh kesadaran dan sebenarnya serta penuh tanggung jawab.

Magelang, 5 Agustus 2018
Yang menyatakan,

.....
Aprilia Fiorentina	Rico Dwi Saputro	Kunta Prabowo
15.0502.0005	15.0502.0007	15.0502.0019

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI *E-COMMERCE* SEBAGAI MEDIA PEMASARAN SEPATU *SNEAKERS* DI TOKO K_SHOESS

dipersiapkan dan disusun oleh

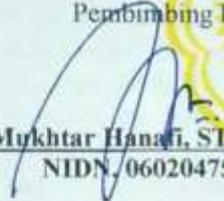
APRILIA FIORENTINA	15.0502.0005
RICO DWI SAPUTRO	15.0502.0007
KUNTA PRABOWO	15.0502.0019

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 8 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I

Pembimbing II

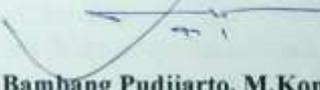

Mukhtar Hanafi, ST., M.Cs
NIDN. 0602047502


Rochim Widaryanto, S.T., M.T
NIDN. 0628078503

Penguji I

Penguji II

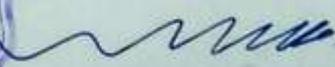

Nugroho Agung P., ST., M.Kom
NIDN. 0624077302


Bambang Pudjiarto, M.Kom
NIDN. 0623107802

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal, 8 Agustus 2018

Dekan




Yun Arifatul Fatimah, ST., MT., Ph.D.
NIK. 987408139

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkankan Kehadirat Allah SWT atas Nikmat dan KaruniaNya sehingga Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Dan Implementasi E-Commerce Sebagai Media Pemasaran Sepatu Sneakers Di Toko K_Shoess” dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Penyusunan tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer Program Studi Teknik Informatika D3 Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada ;

1. Ir. Eko Muh. Widodo, M.T selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang,
2. Yun Arifatul Fatimah, ST., Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang,
3. Andi Widiyanto, S.Kom., M.Kom selaku kepala program studi Teknik Informatika D3,
4. Mukhtar Hanafi, ST., M.Cs dan Rochim Widaryanto, ST.,MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu, tenaga, pikiran, dan pengarahan selama proses penyusunan tugas akhir,
5. Orang tua dan keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan do’a, bantuan dukungan berupa material dan moral,
6. Pemilik toko sepatu K_Shoess yang telah memberikan kesempatan dan membantu penulis selama proses pengambilan data,
7. Rekan-rekan yang telah banyak membantu dalam penyelesaian tugas akhir,

Akhir kata, semoga Allah SWT berkenan membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan maupun penyelesaian laporan Tugas Akhir ini, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifat nya membangun agar lebih baik dan bermanfaat.

Magelang, 5 Agustus 2018

Penulis,

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Muhammadiyah Magelang, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aprilia Fiorentina	15.0502.0005
Rico Dwi Saputro	15.0502.0007
Kunta Prabowo	15.0502.0019

Program Studi : Teknik Informatika D3

Fakultas : Teknik

Jenis karya : Tugas Akhir

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah yang berjudul : **Perancangan dan Implementasi *E-commerce* Sebagai Media Pemasaran Sepatu *Sneakers* di Toko *K_ Shoess***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang berhak menyimpan, mengalihmedia/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir tersebut selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Magelang, 5 Agustus 2018
Yang menyatakan,

.....
Aprilia Fiorentina	Rico Dwi Saputro	Kunta Prabowo
15.0502.0005	15.0502.0007	15.0502.0019

ABSTRAK

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN SEPATU SNEAKERS DI TOKO K_SHOESS

Oleh : Aprilia Fiorentina, Rico Dwi Saputro, Kunta Prabowo
Pembimbing : 1. Muhtar Hanafi, S.T., M.Cs
2. Rochim Widaryanto, S.T., M.T

Sepatu sneakers adalah jenis sepatu dengan sol fleksibel yang terbuat dari karet atau bahan sintesis. K_Shoess, sebuah toko yang bergerak di bidang jual beli sepatu sneakers original, dalam transaksinya belum menggunakan penjualan berbasis elektronik melainkan masih menggunakan transaksi manual. Penggambaran proses pembuatan sistem informasi penjualan berbasis website menggunakan UML (Unified Modelling Language) untuk dikomunikasikan dengan program. Basis data dibangun menggunakan ERD (entitas relationship diagram) yang terdiri dari dua komponen utama yaitu entitas dan relasi. Sistem informasi penjualan berbasis website digunakan sebagai media pemasaran yang mempermudah transaksi jual beli. Sistem penjualan di toko k_shoess dilengkapi kemudahan hak akses kepada pelanggan jika ingin menjadi member yaitu kebebasan berbelanja dengan jumlah produk lebih dari satu dalam setiap transaksi pembelian.

Kata kunci : e-commerce, media pemasaran, sepatu sneakers, k_shoess

ABSTRACT

AS A MEDIA DESIGN AND IMPLEMENTATION OF E-COMMERCE FOR MARKETING SNEAKERS IN THE K_SHOESS SHOP

By : Aprilia Fiorentina, Rico Dwi Saputro, Kunta Prabowo

Supervisors : 1. Mukhtar Hanafi, S.T., M.Cs

2. Rochim Widaryanto, S.T., M.T

Sneakers are a type of shoe with flexible soles made of rubber or synthetic material. K_Shoess, a store that is engaged in buying and selling original sneakers, in the transactions it has not used electronic-based sales but still uses manual transactions. The depiction of the process of making a website based on information sales system uses UML (Unified Modeling Language) to be communicated with the program. The database is built using ERD (entity relationship diagram), which consists of two main components, namely entities and relations. Website-based sales information system is used as a marketing medium that facilitates buying and selling transactions. The sales system in the k_shoess store is equipped with easy access rights for customers if they want to become a member, namely the freedom to shop with more than one product number in each purchase transaction.

Keywords: e-commerce, marketing media, sneakers shoes, k_shoess

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENEGASAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN PEGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRACT.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I.....	17
PENDAHULUAN	17
A. Latar Belakang	17
B. Rumusan Masalah	18
C. Tujuan Penelitian.....	18
D. Manfaat Penelitian.....	18
BAB II.....	19
TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. PENELITIAN RELEVAN	19
B. VARIABEL PENELITIAN.....	22
1. <i>E-commerce</i>	22
2. <i>Sneakers</i>	23
3. K-shoess	24
C. LANDASAN TEORI	25
1. ERD (Entity Relationship Diagram)	25
2. UML	26
BAB III	32
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	32
A. Analisis Sistem	32
1. Analisis sistem yang saat ini berjalan.....	32
2. Analisis Sistem Yang Diusulkan.....	35
B. Perancangan Sistem.....	37

1. Rancangan UML	37
C. Perancangan Database	44
BAB IV	55
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Implementasi.....	Error! Bookmark not defined.
1. Implementasi Perangkat Keras.....	49
2. Implementasi Perangkat Lunak.....	50
3. Implementasi <i>Database</i>	Error! Bookmark not defined.
4. Implementasi Skrip Program dan <i>Interface</i>	Error! Bookmark not defined.
B. Pengujian Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengujian <i>Black Box</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
<u>A.</u> Hasil.....	Error! Bookmark not defined.
1. Media Pemasaran	Error! Bookmark not defined.
a. Tampilan Beranda	Error! Bookmark not defined.
b. Slide produk terbaru	Error! Bookmark not defined.
c. Rincian ketersediaan dan detail produk...	Error! Bookmark not defined.
d. Cara pemesanan member dan non member.....	Error! Bookmark not defined.
e. Tampilan produk (semua produk/berdasarkan kategori)	Error! Bookmark not defined.
f. Contoh form pemesanan member dan non member.....	Error! Bookmark not defined.
g. Form login untuk member.....	Error! Bookmark not defined.
h. Keranjang belanja untuk member.....	Error! Bookmark not defined.
i. Pemilihan metode pembayaran.....	Error! Bookmark not defined.
2. Pengolahan Data User	Error! Bookmark not defined.
3. Pengolahan Data Produk	Error! Bookmark not defined.
4. Pengolahan Data Penjualan	Error! Bookmark not defined.
<u>B.</u> Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB VI.....	88
PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88

B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Account.....	39
Tabel 3.2 Tabel Cart.....	39
Tabel 3.3 Tabel Produk.....	39
Tabel 3.4 Tabel Inventory.....	40
Tabel 3.5 Tabel Member.....	40
Tabel 3.6 Tabel Produk.....	41
Tabel 3.7 Tabel purchase_order.....	41
Tabel 3.8 Tabel Pemesanan.....	42
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black Box</i>	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol Use Case Diagram.....	21
Gambar 2.2 Symbol Flow Map.....	22
Gambar 2.3 Symbol Activity Diagram.....	22
Gambar 2.4 Symbol Sequence Diagram.....	23
Gambar 2.5 Symbol class diagram.....	24
Gambar 2.6 Symbol dari State Diagram.....	25
Gambar 3.1 <i>Flowmap</i> sistem penjualan pelanggan menghubungi pegawai via telepon.....	27
Gambar 3.2 <i>Flowmap</i> sistem penjualan pelanggan langsung datang ke toko.....	28
Gambar 3.3. <i>Flowmap</i> sistem penjualan barang yang diusulkan.....	30
Gambar 3.4 <i>Use case</i> web penjualan yang diaju.....	32
Gambar 3.5 <i>Squence diagram</i> pengelolaan oleh admin.....	33
Gambar 3.6 <i>Squence diagram</i> pelanggan.....	33
Gambar 3.6 <i>Squence diagram</i> member.....	34
Gambar 3.7 <i>Squence diagram</i> pengelolaan oleh pemilik.....	34
Gambar 3.8 <i>Class diagram</i>	35
Gambar 3.9 <i>State Diagram</i> penyewaan diusulkan ditoko K_Shoess.....	36
Gambar 3.10 Perancangan ERD.....	37

Gambar 3.11 Relasi Antar Tabel.....	38
Gambar 3.12 Tampilan Halaman .Beranda.....	43
Gambar 3.13 Tampilan Halaman Produk.....	44
Gambar 3.14 Tampilan halaman daftar.....	45
Gambar 3.15 Tampilan halaman admin.....	46
Gambar 3.16 Tampilan halaman keranjang belanja.....	47
Gambar 3.17 Tampilan halaman login.....	48
Gambar 4.1 Implementasi Rancangan <i>Database</i>	52
Gambar 4.2 Potongan Skrip Program Beranda (<i>index.php</i>).....	53
Gambar 4.3 Halaman Beranda.....	54
Gambar 4.4 Potongan Skrip Program <i>allproduct.php</i>	55
Gambar 4.5 Halaman Menu Semua Produk.....	56
Gambar 4.6 Potongan Skrip Program <i>signup.php</i>	57
Gambar 4.7 Halaman Menu Daftar.....	58
Gambar 4.8 Potongan Skrip Program <i>login.php</i>	59
Gambar 4.9 Halaman Menu Login.....	60
Gambar 4.10 Potongan Skrip Program <i>cart.php</i>	60

Gambar 4.11 Halaman Menu Keranjang Belanja.....	61
Gambar 4.12 Potongan Skrip Program logout.php.....	62
Gambar 4.13 Halaman Menu Logout.....	62
Gambar 5.1 Halaman Beranda.....	69
Gambar 5.2 slide produk terbaru.....	70
Gambar 5.3 gambar ketersediaan dan detail produk.....	71
Gambar 5.4 gambar cara pemesanan.....	72
Gambar 5.5 gambar tampilan produk.....	73
Gambar 5.6 form pemesanan member dan non member.....	75
Gambar 5.7 gambar tampilan login member.....	76
Gambar 5.8 gambar keranjang belanja.....	77
Gambar 5.9 gambar metode pembayaran.....	77
Gambar 5.1 Pengelolaan Data User.....	78
Gambar 5.2 Pengelolaan Data Produk.....	79
Gambar 5.3 Pengelolaan Data Penjualan.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sepatu merupakan suatu jenis alas kaki (*footwear*) yang biasanya terdiri bagian-bagian kap (tutup), tali, sol, hak, dan lidah. Normalnya, ukuran sepatu mengikuti beberapa standar, dan standar tersebut berbeda di seluruh dunia. Penentuan ukuran sepatu pada umumnya menggunakan *Brannock* supaya pas dan hasil sepatu tidak terlalu kecil atau terlalu besar. (Wawan Hendrawan, 2015). *Fashion* ini selalu bergerak dinamis dan hanya beberapa item fashion yang mampu terus bertahan dari generasi ke generasi. Salah satu item tersebut adalah *sneakers*.

Sneakers adalah jenis sepatu dengan sol fleksibel terbuat dari karet atau bahan sintetis dan bagian atas terbuat dari kulit atau kanvas. Tetapi, seiring perkembangan jaman sekarang banyak *sneakers* yang terbuat juga dari *suede*, *nylon* dan *knit*.

K_Shoess merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang jual-beli sepatu *sneakers* original. *Fashion* primadona ini menjadi ujung tombak dalam perputaran modal. Dengan menyediakan *sneakers* terbaru dengan berbagai macam model dan ukuran dari anak-anak hingga dewasa. Namun hingga saat ini, K_Shoess belum menggunakan penjualan berbasis elektronik, melainkan masih menggunakan transaksi manual. Sebagai contoh, pelanggan harus menanyakan terlebih dahulu stok barang yang diinginkan, dapat langsung datang ke toko atau dapat menghubungi kontak pemilik/karyawan toko jika ingin membeli, dan harus melayani satu-persatu pelanggan yang dimana jumlah pelanggan kian hari semakin bertambah, dan tak jarang melayani beberapa pelanggan dalam waktu yang bersamaan.

Salah satu perkembangan teknologi yang sangat mendukung dalam bisnis jual-beli ini yaitu *e-commerce* atau yang biasa dikenal dengan sebutan Toko *Online*. *Electronic commerce* atau disebut *E-commerce*

adalah pendekatan baru dalam dunia bisnis secara elektronik dan menggunakan jaringan dan internet. Dengan cara ini proses jual beli atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui komputer melakukan komunikasi dan jaringan termasuk internet (Turban et al., 2006).

Dengan adanya *e-commerce* memungkinkan dapat meningkatkan layanan dengan melakukan interaksi yang lebih personal sehingga dapat memberikan informasi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh konsumen, serta lebih mengenalkan produk yang di jual oleh produsen. *E-commerce* memberikan pilihan kepada produsen tentang jenis usaha dan skala usaha yang akan dikembangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka masalah yang dirumuskan adalah bagaimana membangun sistem informasi penjualan *sneakers* berbasis *e-commerce* di toko k_shoess.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah membangun sistem informasi penjualan *sneakers* berbasis *e-commerce* sebagai media pemasaran produk di toko K_Shoess.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan apabila tujuan penelitian tercapai adalah :

1. E-commerce di toko K_Shoess dapat diakses secara *online*.
2. Meningkatkan penjualan *sneakers* melalui e-commerce yang dapat di akses secara *online*.
3. Dapat memperluas dan meningkatkan jangkauan penjualan hingga ke luar daerah.
4. Memudahkan pemasaran, pemesanan dan transaksi secara online.
5. Ikut mendukung program penjualan sepatu original berkualitas baik

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Relevan

1. Rara Sri Arta Rejeki (2011) dengan judul Pengaplikasian Sistem Penjualan pada Distro Smith Berbasis *e-commerce*. Persaingan bisnis distro di kota semarang semakin ketat. Smith adalah salah satu distro yang baru berdiri sejak tahun 2010 di Semarang. Mekanisme sistem penjualan pada distro smith sekarang masih menggunakan sistem konvensional, dimana konsumen harus datang langsung ke distro. Dengan adanya Aplikasi *e-commerce* pada Distro Smith Semarang diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk melakukan pembelian produk tanpa harus datang ke tempatnya, serta memperluas pemasaran dan meningkatkan customer loyalty. Distro ini menggunakan software untuk merancang dan mendesain Aplikasi *e-commerce* yaitu bahasa pemrograman PHP, text editor Macromedia *Dreamweaver* 8, Database *MySQL* dan Adobe Photoshop CS4.
2. Dedi Prasetyo Nugroho (2013) dengan judul Pembuatan *e-commerce* Toko Sepatu Actifa. Dalam penelitian ini akan dikaji kebutuhan bisnis pada Toko Sepatu Actifa dan menerapkan system *e-commerce* yang sesuai dengan bisnis yang dilakukan Toko Sepatu Actifa. Tujuannya untuk memasarkan, mengiklankan, dan melakukan transaksi secara online. Manfaat yang didapat bagi konsumen adalah konsumen tidak perlu bertatap muka langsung dengan penjual sehingga akan memudahkan proses transaksi, sedangkan bagi penjual, selain memudahkan transaksi jual beli juga bermanfaat sebagai media promosi. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, pustaka, analisis perancangan, pembuatan program, pengujian, dan implementasi.

3. Hasanah, U.(2013) dengan judul Sistem Informasi Online Pada Toko Kreatif Suncom Pacitan. Tugas Akhir ini membuat suatu aplikasi penjualan

4. online yang bermanfaat untuk menawarkan dan menyebarkan informasi yang baik dengan cepat dan mudah. Sistem penjualan online ini meliputi pemakaian situs oleh pelanggan seperti registrasi pelanggan, pembelian, pemesanan barang, mengedit data pribadi, pengiriman barang dan transaksi jual beli. Semua hal tersebut digunakan untuk menampung data-data yang diperlukan dan memperlancar sistem informasi.

Kesimpulan yg didapat dari ketiga penelitian relevan diatas yaitu masing-masing penelitian memiliki tujuan yang sama yaitu membuat web e-commerce untuk setiap toko sehingga diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk melakukan pembelian produk tanpa harus datang ke toko tersebut. Kesamaan lainnya yaitu mempermudah masyarakat melihat stok barang barang terbaru pada toko melalui media internet, sehingga masyarakat dapat melihat setiap barang baru yang datang di toko tersebut.

Web e-commerce K_Shoess dibuat untuk mempermudah pelanggan yang berada diluar daerah dapat mengetahui informasi terbaru seperti stok barang dan harga. Selain itu juga mempermudah dalam pemesanan dan juga pembayaran tanpa harus jauh-jauh datang ke toko.

B. Variabel Penelitian

1. *E-commerce*

E-Commerce merupakan suatu himpunan dinamis antara teknologi, Aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik. (David Baum, "*Business Links*," *Oracle Magazine*).

Pada umumnya pengunjung website dapat melihat barang atau produk yang dijual secara online serta dapat melakukan korespondensi dengan pihak penjual atau pemilik *website* yang dilakukan melalui email ataupun media lainnya.

Kegiatan *e-commerce* mencakup banyak hal, untuk membedakannya *e-commerce* dibedakan menjadi 4 bagian :

a) B2B (*Business to Business*)

Hal ini berarti kedua pihak perusahaan melakukan transaksi bisnis dalam usahanya.

b) B2C (*Business to Consumer*)

Ini adalah model perusahaan yang menjual barang atau jasa pada pasar atau publik.

c) C2C (*Consumer to Consumer*)

Ini adalah model perorangan yang menjual barang atau jasa kepada perorangan juga.

d) C2B (*Consumer to Business*)

Ini adalah model bisnis dimana seseorang menjual barang atau jasa kepada perusahaan.

2. *Sneakers*

Sneakers adalah jenis sepatu dengan sol fleksibel terbuat dari karet atau bahan sintetis dan bagian atas terbuat dari kulit atau kanvas. Tetapi, seiring perkembangan jaman sekarang banyak *sneakers* yang terbuat juga dari suede dan nylon. Awalnya *sneakers* adalah sepatu olahraga dan sepatu lainnya yang digunakan untuk olahraga. *Sneakers* sekarang ini menjadi hal yang wajib bagi fashion kawula muda. Tidak cuma anak muda, orang yang sudah tua pun juga tidak sedikit yang menggilai *sneakers*.

Sneakers sendiri memiliki banyak jenis yaitu :

a. *Sneakers Basic*

Sneakers basic pada dasarnya adalah kombinasi dengan flat shoes. Walaupun demikian, kesan sporty nya tetap ada. Diantara jenis basic sneaker yang ada yaitu sepatu Vans klasik. Jenis *sneakers* ini juga dapat digunakan dimanapun, kapanpun, serta bisa dipadankan dengan busana apapun.

b. *Sneakers Slip-on*

Sepatu *sneakers* jenis ini biasa dijuluki dengan nama sepatu langsung pakai, kamu juga bisa mendapatkan kenyamanan yang sangat maksimal saat menggunakan sepatu ini. Sepatu slip-on ini bentuknya sangat polos, tidak ada tali dan berbentuk lonjong, terkadang desainnya juga simpel. Sangat cocok untuk kamu yang tidak suka sesuatu yang ribet saat dipakai.

c. *Statement Sneakers*

Jenis *sneakers* satu ini adalah jenis *sneakers* paling Fashionable. Karena memang paling unik dengan adanya sentuhan bentuk dan warna. Sepatu ini cocok untuk orang yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi, karena warnanya yang cerang akan menjadi pusat perhatian.

d. *Sneakers Running*

Jenis sepatu ini dibuat khusus untuk olahraga lari ataupun olahraga ringan lainnya. *Sneakers* jenis Running ini dibuat dengan bahan yang ringan dan nyaman. Selain untuk olahraga, ada juga orang yang

memakai sepatu ini untuk fashion karena dengan bentuk yang bagus sepatu ini juga cocok dipakai selain berolahraga.

e. *Sneakers High Tops*

jenis sneakers High Tops tampilannya lebih seperti sepatu boots. Tapi, sepatu boots seringkali terasa kurang nyaman digunakan untuk kegiatan sehari-hari, sehingga sneakers high tops menjadi pilihan yang sangat pas untuk sepatu dikenakan dalam keseharian.

3. K-shoess

K_Shoess merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang jual-beli sepatu *sneakers* original. Toko ini menyediakan berbagai jenis model sepatu *sneakers* original. Mulai dari sepatu anak-anak sampai sepatu dewasa semua tersedia. Saat ini K_Shoess belum menggunakan penjualan berbasis elektronik, melainkan masih menggunakan transaksi konvensional. Sebagai contoh, pembeli harus menanyakan terlebih dahulu stok barang yang diinginkan jika ingin membeli, sehingga penjual harus mengecek ketersediaan stok barang.

C. Landasan Teori

1. ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD digunakan dalam membangun basisdata untuk menggambarkan relasi atau hubungandari dua file atau dua tabel. ERD terdiri dari 2 komponen utama yaitu entitas dan relasi. Kedua komponen tersebut dideskripsikan lebih jauh melalui atribut–atribut atau properti.

Simbol-simbol dalam ERD :

a. Entitas(*Entity*)



Entitas ialah suatu objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya. Entitas berfungsi untuk memberikan identitas pada entitas yang memiliki label dan nama. Entitas memiliki bentuk persegi panjang.

b. Relasi/Hubungan Antar Entitas (*relationship*)



Relasi ialah hubungan yang terjadi antara 1 entitas atau lebih yang tidak mempunyai fisik tetapi hanya sebagai konseptual. Dan berfungsi untuk mengetahui jenis hubungan yang ada antara 2 *file*. Relasi memiliki bentuk belah ketupat.

c. Atribut



Atribut ialah karakteristik dari entitas atau relasi yang menyediakan penjelasan detil tentang entitas atau relasi tersebut. Dan berfungsi untuk memperjelas atribut yang dimiliki oleh

sebuah entitas. Atribut memiliki bentuk lingkarang lebih tepatnya elips.

d. **Alur**

Alur memiliki fungsi untuk menghubungkan atribut dengan entitas dan entitas dengan relasi. Dan berbentuk garis.

2. UML

UML merupakan bahasa untuk visualisasi, spesifikasi, konstruksi serta dokumentasi. UML juga merupakan bahasa yang sifatnya standart untuk menggambarkan suatu proses, seperti proses bisnis, dan lain-lain. Dalam kerangka visualisasi, para pengembang menggunakan UML untuk mengkomunikasikan idenya kepada para pemrogram atau calon pengguna sistem atau aplikasi tertentu. *Devit Bee, Winsy Weku, Altien Rindengan (2016)*.

a. Use case diagram

Use case diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, use case diagram juga dapat men-deskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya (Ade Hendini, 2016)

Berikut merupakan simbol dari use case diagram :

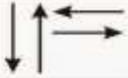
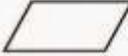
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Gambar 2.1 Simbol Use Case Diagram

b. Flow Map

Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Flowmap berguna untuk membantu analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif pengoperasian. Biasanya flowmap mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut (Ade Hendini, 2016)

Berikut merupakan symbol dari Flow Map :

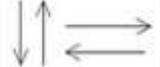
	Flow Direction symbol Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting line.		Simbol Manual Input Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard
	Terminator Symbol Yaitu simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan		Simbol Preparation Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	Connector Symbol Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama.		Simbol Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/prosedure
	Connector Symbol Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda.		Simbol Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.
	Processing Symbol Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.		Simbol disk and On-line Storage Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
	Simbol Manual Operation Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer		Simbol magnetik tape Unit Simbol yang menyatakan input berasal dari pita magnetik atau output disimpan ke pita magnetik.
	Simbol Decision Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.		Simbol Punch Card Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
	Simbol Input-Output Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya		Simbol Dokumen Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

Gambar 2.2 Symbol Flow Map

c. Activity Diagram

Activity diagram atau diagram aktivitas yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada system (Ade Hendini, 2016).

Berikut symbol dari Activity Diagram :

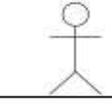
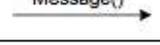
No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Initial State</i>	Digunakan untuk memulai aktifitas yang dilakukan dalam activity diagram.
2		<i>Final State</i>	Digunakan untuk mengakhiri aktifitas yang dilakukan dalam activity diagram.
3		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
4		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi.
5		<i>Control Flow</i>	Digunakan untuk menghubungkan antara satu aktifitas dengan aktifitas lainnya.

Gambar 2.3 Symbol Activity Diagram

d. Sequence diagram

Sequence diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu, sequence diagram juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti pada use case diagram (Winda Aprianti, 2016)

Berikut symbol dari Sequence Diagram :

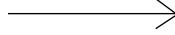
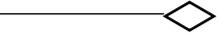
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Lifeline</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
		<i>Actor</i>	Digunakan untuk menggambarkan user / pengguna.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
3		<i>Boundary</i>	Digunakan untuk menggambarkan sebuah form.
4		<i>Control Class</i>	Digunakan untuk menghubungkan boundary dengan tabel.
5		<i>Entity Clas</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

Gambar 2.4 Symbol Sequence Diagram

e. Class diagram

Class diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut (Winda Aprianti, 2016)

Berikut symbol dari class diagram :

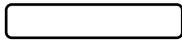
Simbol	Deskripsi
<p>Kelas</p> 	<p>Kelas pada struktur system</p>
<p>Antarmuka/<i>interface</i></p> 	<p>Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek</p>
<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	<p>Relasi antarkelas dengan makna umum, biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
<p>Asosiasi berarah/directed Association</p> 	<p>Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, disertai dengan <i>multiplicity</i>.</p>
<p>Generalisasi</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus)</p>
<p>Agresasi/aggregation</p> 	<p>Relasi anterkelas dengan makna semua bagian</p>

Gambar 2.5 Symbol class diagram

f. State diagram

Statemachine diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan transisi maupun perubahan keadaan suatu objek pada system (Winda Aprianti, 2016).

Berikut merupakan symbol dari State Diagram :

Simbol	Keterangan
	State, Digambarkan dengan segiempat dengan sudut membulat dan memiliki nama sesuai kondisinya.
	Awal (Start), digunakan untuk menggambarkan titik awal kejadian dari State Diagram
	Akhir (end), Digunakan untuk menggambarkan titik akhir kejadian dari State Diagram.
[guard]	Merupakan syarat terjadinya transisi yang bersangkutan
	Digunakan untuk menggambarkan kondisi, apakah akan masuk state atau keluar state.
event	Digunakan untuk mendeskripsi kondisi yang menyebabkan suatu kondisi pada state.

Gambar 2.6 Symbol dari State Diagram

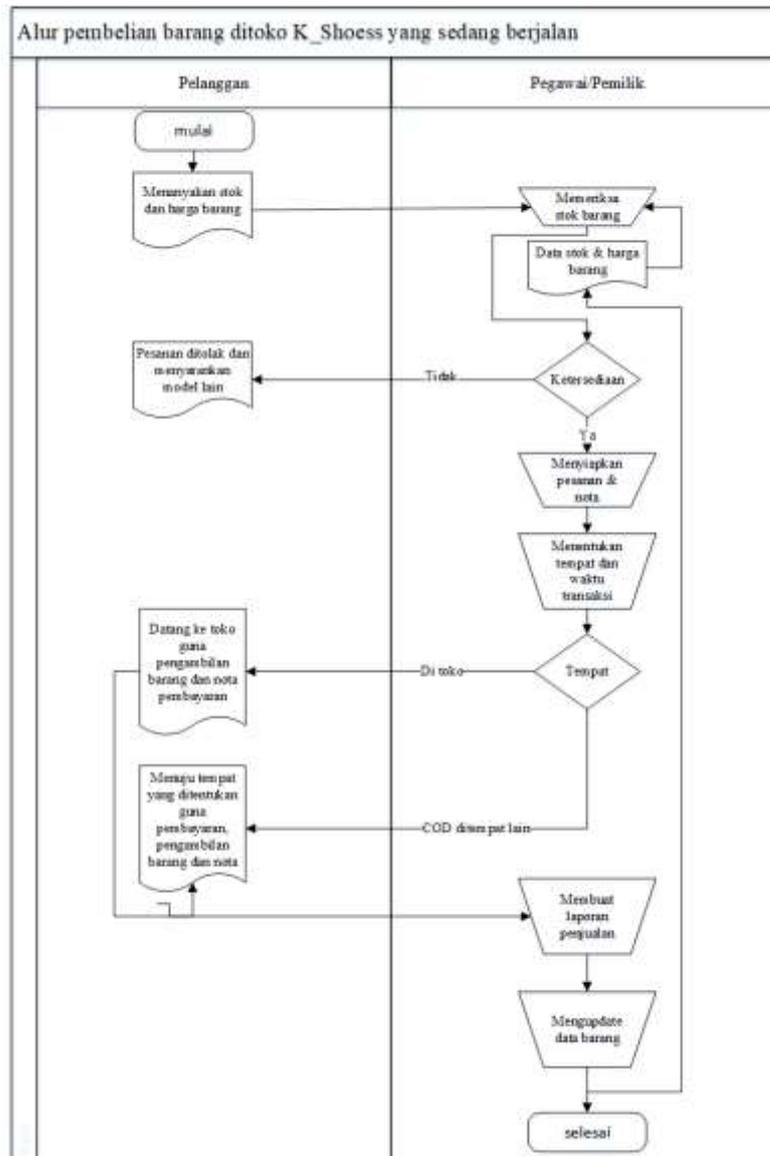
BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

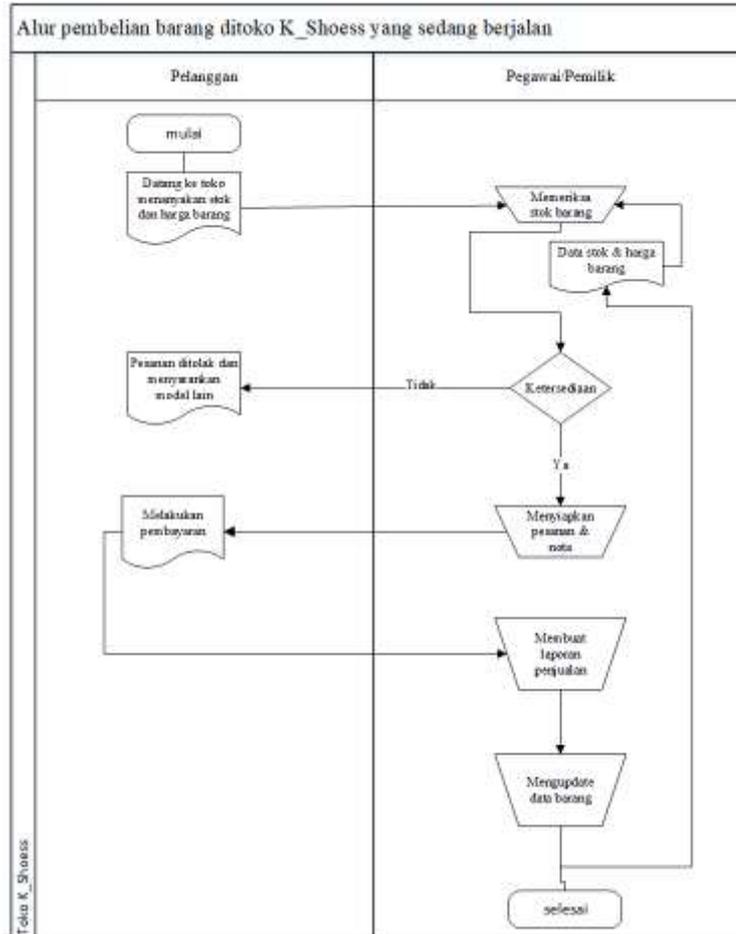
A. Analisis Sistem

Analisis sistem adalah cara bagaimana mengetahui sistem yang berjalan berdasarkan hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilakukan ditoko K_Soess dengan tujuan untuk mengetahui alur sistem yang sudah ada (berjalan) untuk dilakukan perbaikan bahkan penggantian dengan sistem yang baru karena adanya faktor-faktor tertentu yang digambarkan dalam bentuk *Flowmap Diagram*.

1. Analisis sistem yang saat ini berjalan
 - a. Berikut adalah *flowmap* system yang sudah ada (berjalan) ditoko K_Shoess dapat di lihat pada gambar 3.1 yaitu flowmap sistem penjualan pelanggan yang menghubungi langsung ke admin via telepon dan gambar 3.2 yaitu *flowmap* sistem penjualan pelanggan datang langsung ketoko.



Gambar 3.1 *Flowmap* sistem penjualan pelanggan menghubungi pegawai via telepon



Gambar 3.2 *Flowmap* sistem penjualan pelanggan langsung datang ke toko

b. Kekurangan sistem yang berjalan

- 1) Pelanggan harus bertanya dahulu untuk mengetahui stok dan harga barang.
- 2) Memakan waktu lebih dalam menjawab pertanyaan pelanggan mengenai informasi stok dan harga barang.
- 3) Penjumlahan biaya yang masih manual sehingga memakan waktu lebih.
- 4) Pegawai masih menghitung stok barang secara manual.
- 5) Harus mengecek manual stok barang.
- 6) Barang banyak yang tidak terjual karena lambatnya informasi.

c. Kerugian bagi pihak yang berkepentingan

1) Pelanggan

- a) Harus bertanya secara manual jika ingin membeli barang yang dapat memakan waktu lebih.
- b) Lambat dalam mendapat pelayanan karena pegawai yang tak jarang harus melayani pelanggan banyak dalam waktu yang bersamaan.

2) Pegawai

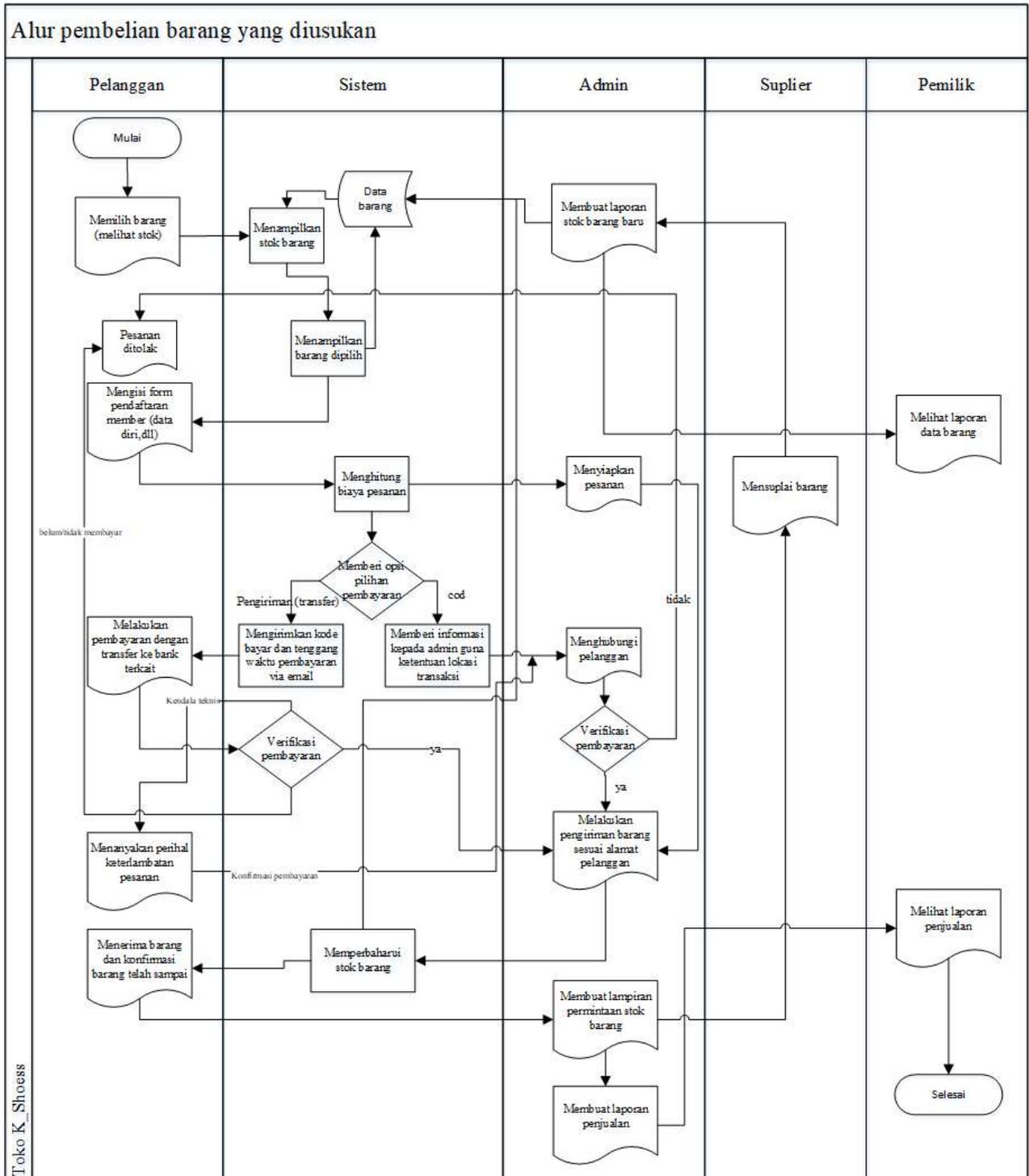
- a) Kesulitan dalam melayani pembeli dalam jumlah banyak dalam waktu yang bersamaan sehingga memperlambat pelayanan.
- b) Manual dalam penghitungan stok barang.

3) Pemilik

- a) Lambatnya informasi penjualan.
- b) *Income* yang kurang karena pengerjaan yang masih manual oleh pegawai.

2. Analisis Sistem Yang Diusulkan

- a. Berikut adalah *flowmap* system yang diusulkan ditoko K_Shoess dapat di lihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3. Flowmap sistem penjualan barang yang diusulkan

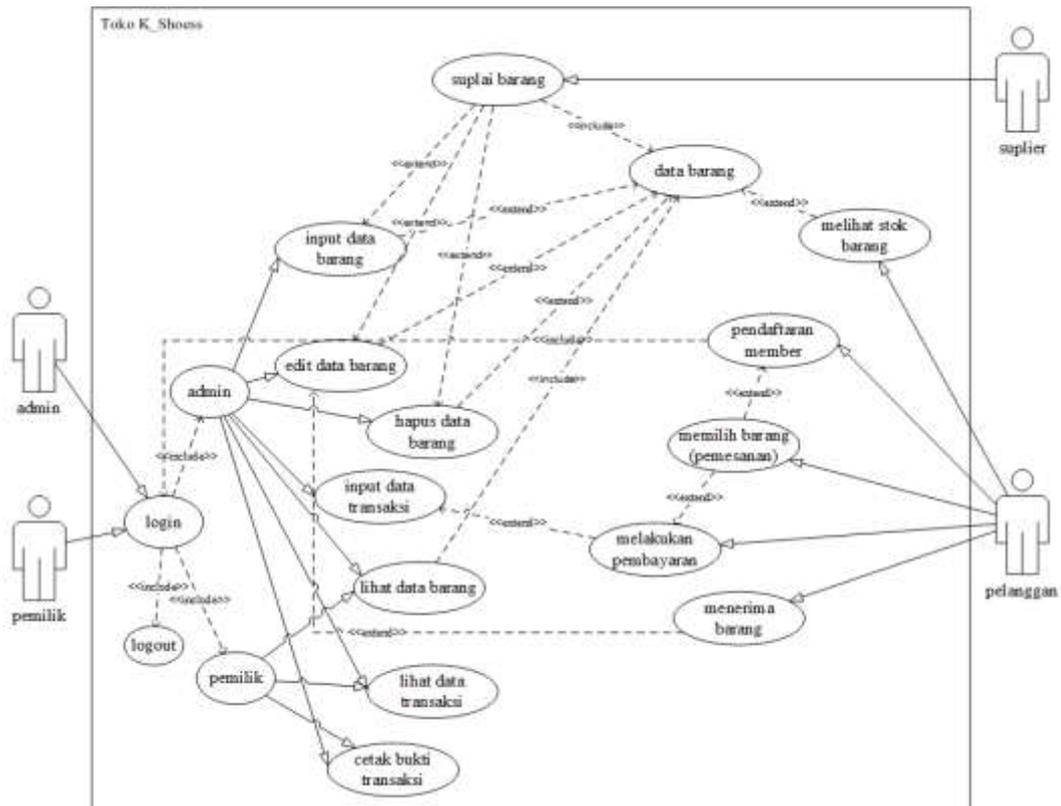
- b. Keunggulan sistem yang diusulkan
 - 1) Website memiliki status stok barang yang selalu *update*
 - 2) Menyingkat waktu dalam penjumlahan biaya.
 - 3) Transaksi mode transaksi barang dapat diketahui oleh pelanggan melalui deskripsi yang dicantumkan, sehingga pelanggan tidak harus menghubungi admin.
- c. Keuntungan bagi pihak yang berkepentingan
 - 1) Pelanggan
 - a) Mengetahui informasi stok barang dan harga sebelum melakukan pesanan
 - b) Efisien dalam melakukan pemesanan.
 - 2) Admin
 - a) Menyingkat waktu dalam pelayanan.
 - b) Data stok barang mudah dan cepat diketahui.
 - c) Laporan hasil penjualan cepat terselesaikan.
 - 3) Pemilik
 - a) Merasa efisien dalam penjualan barang.
 - b) Mendapatkan laporan penjualan lebih cepat dan jelas.

B. Perancangan Sistem

1. Rancangan UML

a. Desain *Use Case Diagram*

Use Case merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan, *Use Case* menjelaskan interaksi yang terjadi antara ‘aktor’—inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah *Use Case* direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana. *Use Case* sendiri mendeskripsikan sistem, lingkungan sistem, serta hubungan antara sistem dengan lingkungannya. Adapun *Use Case* yang diajukan diweb toko K_Shoess dapat dilihat pada gambar 3.4 berikut:

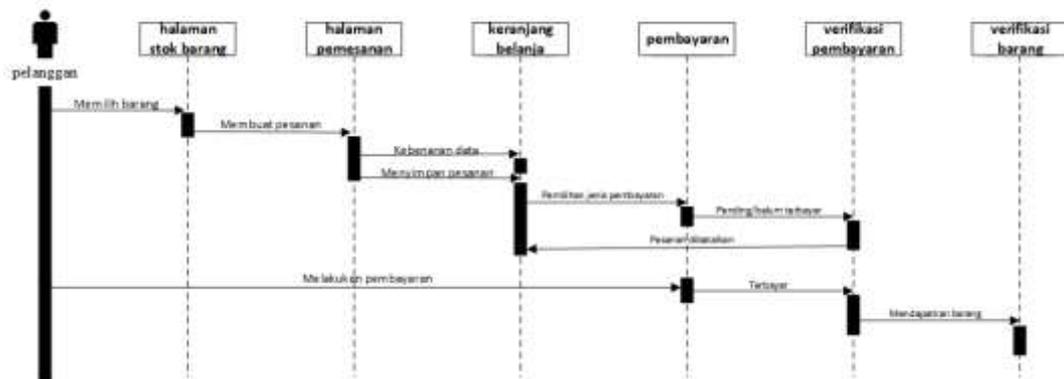


Gambar 3.4 Use case web penjualan yang diajukan

b. Desain *sequence diagram*

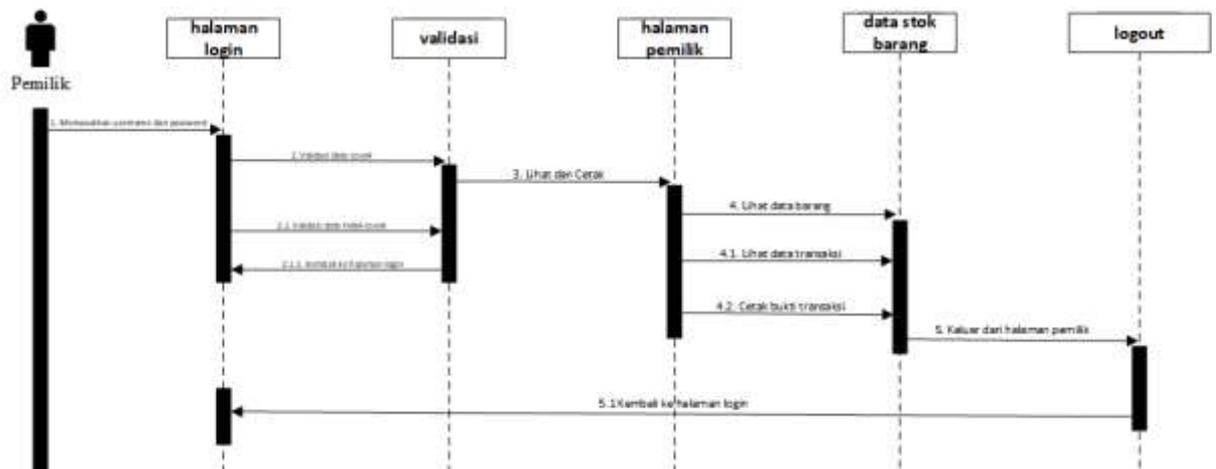
Sequence diagram adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek didalam system yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian yang dilakukan sebagai sebuah respon dari suatu kejadian untuk menghasilkan output tertentu yang diawali dengan me-*trigger* aktivitas tersebut. Berikut merupakan urutan proses pengelolaan ditoko K_Shoess dengan aktor admin, aktor pelanggan, dan aktor pemilik :

Sequence diagram pelanggan (member)

Gambar 3.6 *Sequence diagram* member

3) *Sequence diagram* aktor pemilik dapat dilihat pada gambar 3.7 berikut :

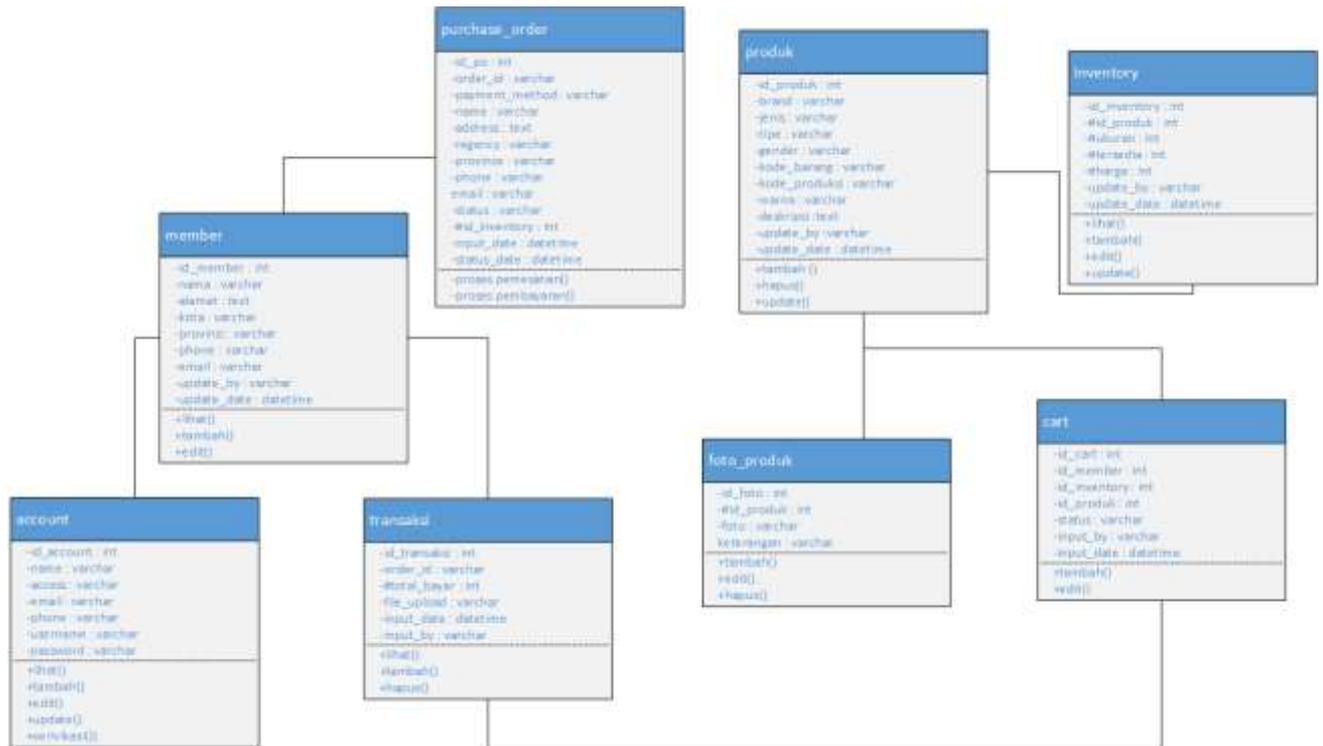
Sequence diagram pemilik

Gambar 3.7 *Sequence diagram* pengelolaan oleh pemilik

c. Desain *Class Diagram*

Class Diagram merupakan diagram yang menggambarkan struktur system dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun system. Adapun kelas harus memiliki bagian-bagian yaitu *attribute*, *operation*, *name*, dan juga *method* yang berjalan

dalam sistem seperti pada class diagram toko K_Shoess pada gambar 3.8.

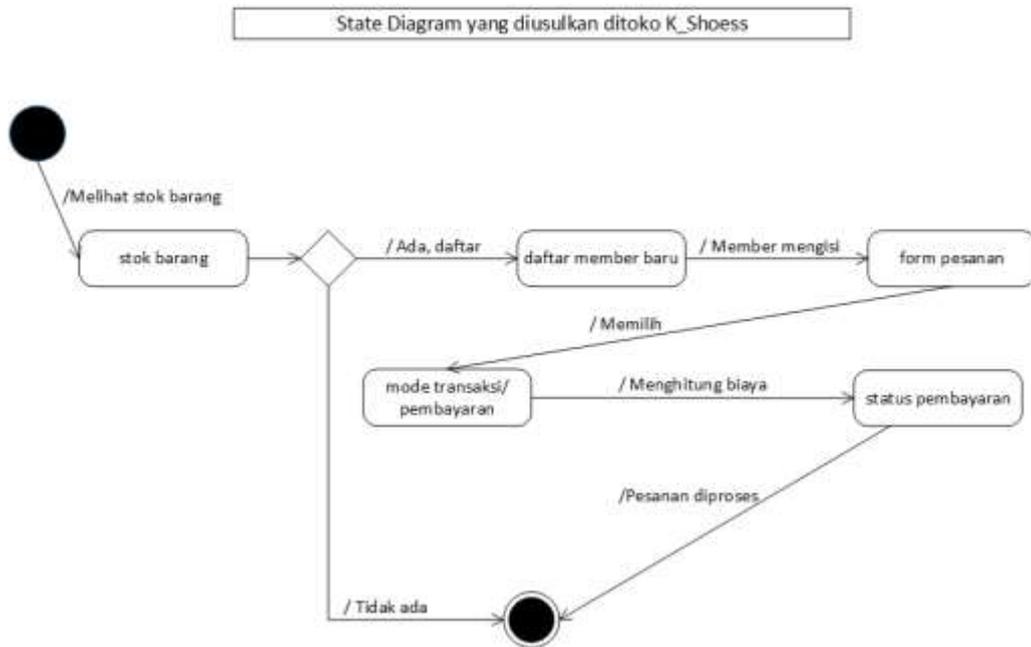


Gambar 3.8 Class diagram

d. Desain *State Diagram*

State Diagram adalah sebuah diagram yang menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu state ke state lainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari masukan yang diterima.

- a. Adapun *State Diagram* penjualan yang diusulkan ditoko K_Shoess dapat di lihat pada gambar 3.9.

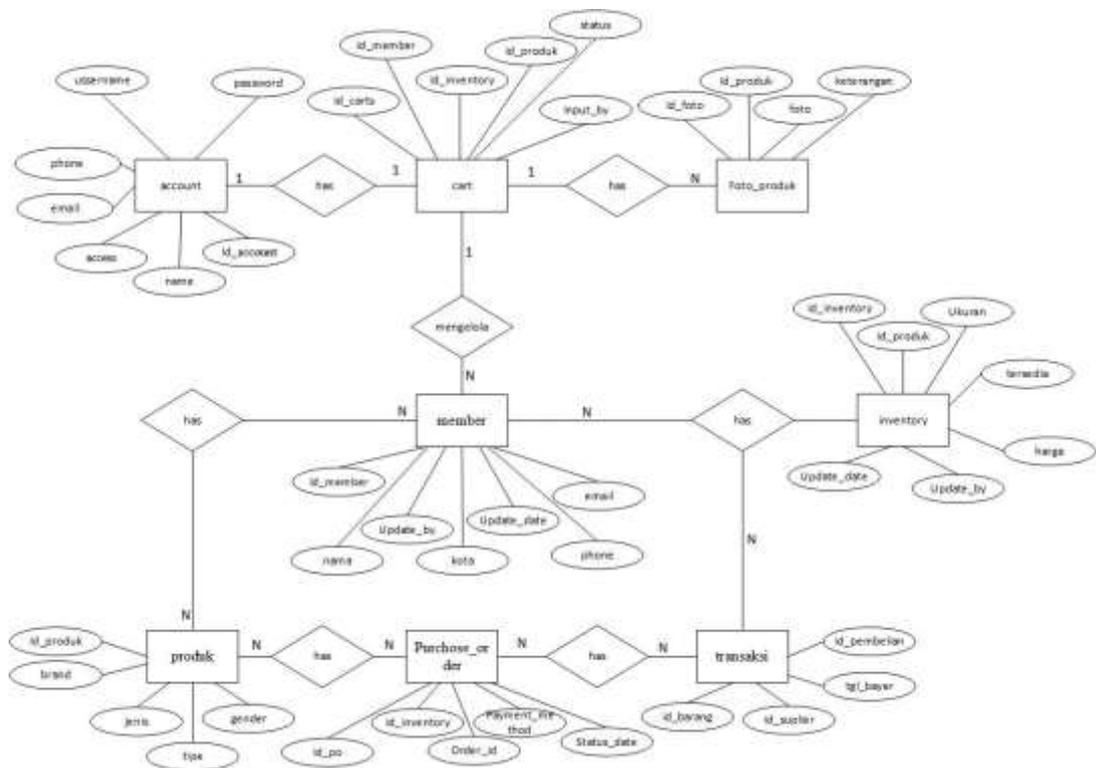


Gambar 3.9 *State Diagram* penyewaan diusulkan ditoko K_Shoess

C. Perancangan Database

1. Rancangan ERD

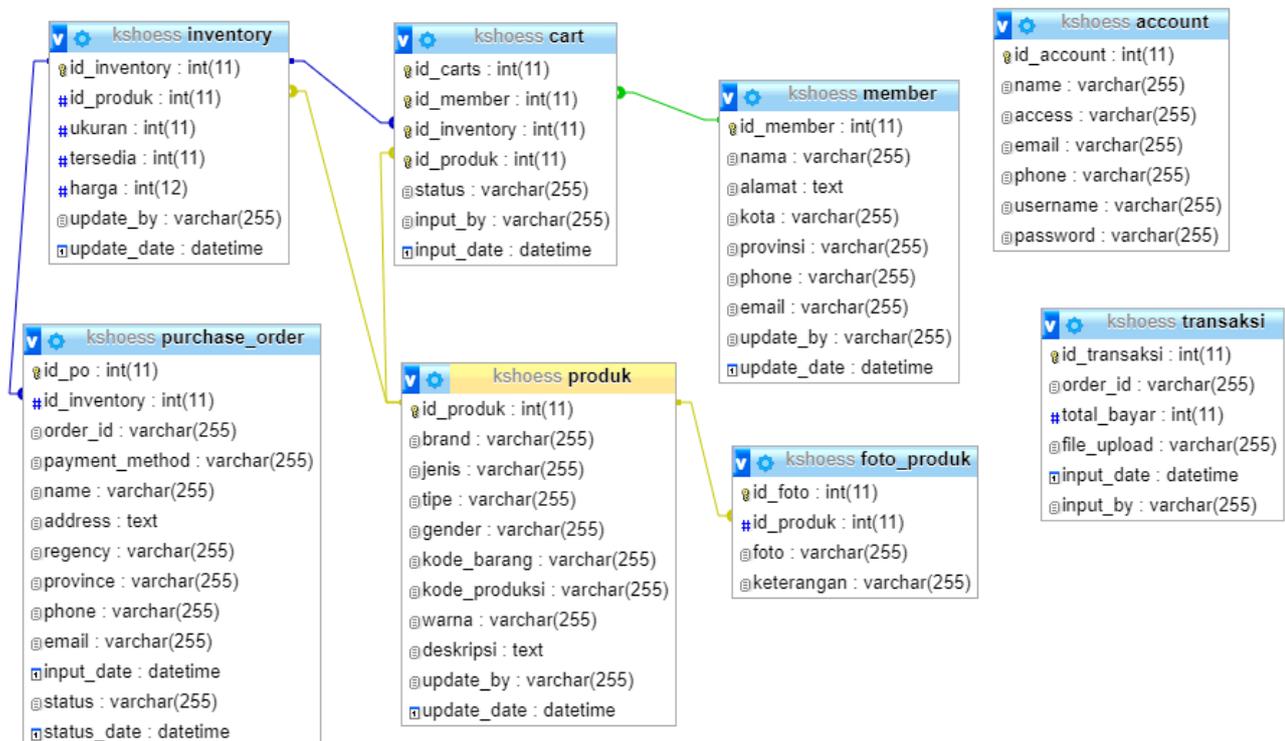
Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menggambarkan model database yaitu struktur dari entitas (table-tabel) dan relationship (hubungan-hubungan) di antara entitas tersebut. Pada Penjualan sepatu secara *online* ini terdiri dari beberapa entitas pelanggan, penjualan, admin, barang, pembelian, penjualan, supplier dan retur. Gambar 3.10 berikut adalah ERD pada penjualan sepatu sneakers *online* di Toko K_shoess.



Gambar 3.10 Perancangan ERD

2. Relasi Antar Tabel

Relasi adalah hubungan antar tabel yang menunjukkan hubungan antara objek nyata dan berfungsi mengatur operasi suatu *database*, dan memiliki *primary key* yang sama sehingga file-file tersebut menjadi satu dan yang dihubungkan oleh *field* kunci tersebut. Gambar 3.11 adalah relasi database website penjualan toko sepatu K_Shoess.



Gambar 3.11 Relasi Antar Tabel

3. Rancangan Tabel

a. Tabel Account

Pada tabel 3.1 digunakan untuk menyimpan data hak akses user yaitu pemilik, admin dan member.

Tabel 3.1 Tabel Account

Nama Field	Type	Ukuran	Key	Keterangan
id_account	Integer	11	Primary	AI
name	Varchar	255		
access	Varchar	255		
email	Varchar	255		
phone	Varchar	255		
username	Varchar	255		
password	Varchar	255		

b. Tabel Cart

Pada tabel 3.2 digunakan untuk menyimpan data barang dibeli oleh member.

Tabel 3.2 Tabel Cart

Nama Field	Type	Ukuran	Key	Keterangan
id_carts	Integer	11	Primary	AI
id_member	Integer	11	Foreign	
id_inventory	Integer	11	Foreign	
id_produk	Integer	11	Foreign	
status	Varchar	255		
input_by	Varchar	255		
input_date	Datetime			

c. Tabel Foto Produk

Pada tabel 3.3 digunakan untuk menyimpan data Produk di Toko K_Shoess

Tabel 3.3 Tabel Produk

Nama Field	Type	Ukuran	Key	Keterangan
Id_foto	Integer	11	Primary	
brand	Varchar	255		
jenis	Varchar	255		
tipe	Varchar	255		
gender	Varchar	255		

kode_barang	Varchar	255		
kode_produksi	Varchar	255		
warna	Varchar	255		
deskripsi	text			
update_by	Varchar	255		
Update_date	datetime			
Id_produk	Varchar	11	Foreign	

d. Tabel Inventory

Pada tabel 3.4 digunakan untuk menyimpan data detail dan ketersediaan barang di toko sepatu K_Shoess

Tabel 3.4 Tabel Inventory

Nama Field	Type	Ukuran	Key	Keterangan
id_inventory	Integer	11	Primary	AI
id_produk	Integer	11	Foreign	
ukuran	Integer	11		
tersedia	Integer	11		
harga	Integer	12		
update_by	Varchar	255		
update_date	Varchar	255		

e. Tabel Member

Pada tabel 3.5 digunakan untuk menyimpan data pelanggan yang terdaftar sebagai member.

Tabel 3.5 Tabel Member

Nama Field	Type	Ukuran	Key	Keterangan
id_member	Integer	11	Primary	AI
nama	Varchar	255		
alamat	text			
kota	Varchar	255		
provinsi	Varchar	255		
phone	Varchar	255		
email	Varchar	255		
update_by	Varchar	255		
update_date	datetime			

f. Tabel Produk

Pada tabel 3.6 digunakan untuk menyimpan data berbagai macam produk di toko sepatu K_Shoess

Tabel 3.6 Tabel Produk

Nama Field	Type	Ukuran	Key	Keterangan
id_produk	Integer	11	Primary	AI
brand	Varchar	255		
jenis	Varchar	255		
tipe	Varchar	255		
gender	Varchar	255		
kode_barang	Varchar	255		
kode_produksi	Varchar	255		
warna	Varchar	255		
deskripsi	text			
update_by	Varchar	255		
Update_date	datetime			

g. Tabel Purchase Order

Pada Tabel 3.7 digunakan untuk menyimpan data barang yang rusak dari supplier kepada toko K_Shoess.

Tabel 3.7 Tabel purchase_order

Nama Field	Type	Ukuran	Key	Keterangan
id_po	Integer	11	Primary	AI
id_inventory	Integer	11	foreign	
order_id	Varchar	255		
payment_method	Varchar	255		
name	Varchar	255		
address	text			
regency	Varchar	255		
province	Varchar	255		
phone	Varchar	255		
email	Varchar	255		
input_date	datetime			
status	Varchar	255		
status_date	datetime			

h. Tabel Transaksi

Pada Tabel 3.8 digunakan untuk menyimpan data pesanan barang di Toko K_Shoess.

Tabel 3.8 Tabel Pemesanan

Nama Field	Type	Ukura n	Key	Keterangan
id_transaksi	Integer	11	Primary	AI
order_id	Varchar	255		
total_bayar	Integer	11		
file_upload	Varchar	255		
input_date	datetime			
input_by	Varchar	255		

4. Perancangan User Interface

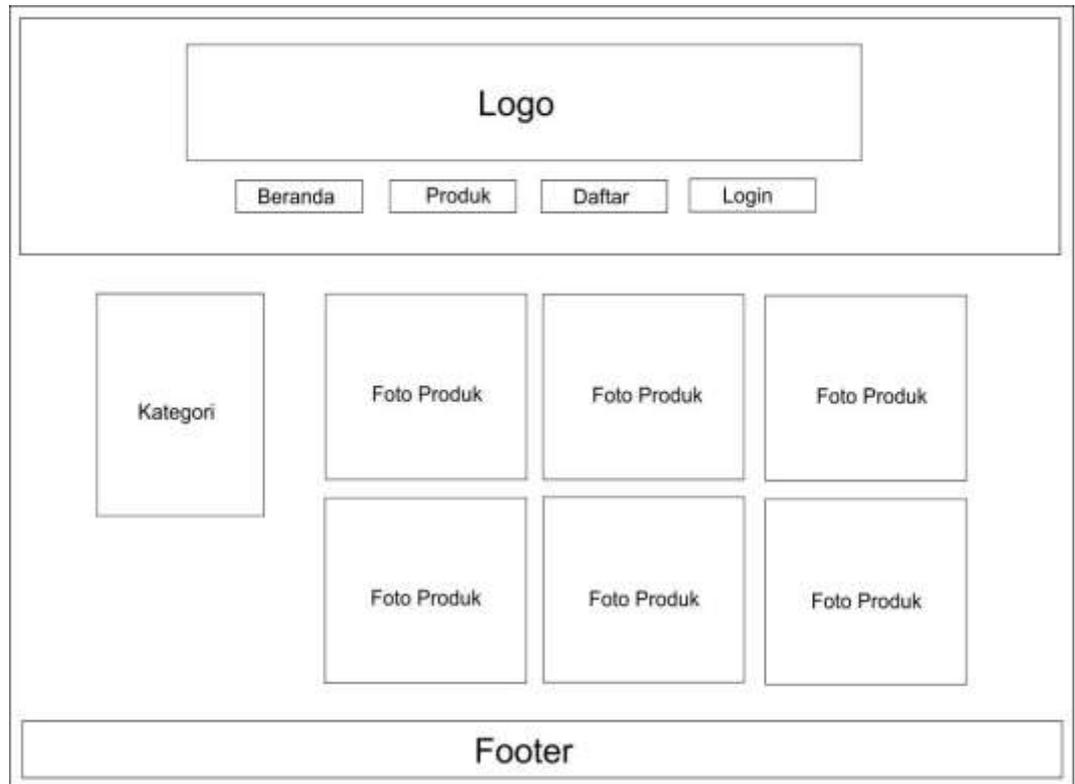
1. Tampilan Halaman Beranda



Gambar 3.12 Tampilan Halaman Beranda

Tampilan halaman beranda pada gambar 3.12 merupakan halaman yang pertama kali di tampilkan saat user membuka sistem informasi penjualan sepatu sneakers berbasis website e-commerce. Pada halaman ini pada bagian header terdapat logo, menu, informasi mengenai k_shoess, gambar produk terbaru, petunjuk cara pemesanan atau pembelian sepatu sneakers secara online, dan bagian footer terdapat copyright beserta alamat lengkap toko k_shoess.

2. Tampilan Halaman Produk



Gambar 3.13 Tampilan Halaman Produk

Tampilan halaman produk pada gambar 3.13 merupakan halaman menu produk dimana pada halaman ini menampilkan gambar semua produk sepatu sneakers berupa brand, deskripsi lengkap, harga, model, warna dan ukuran produk.

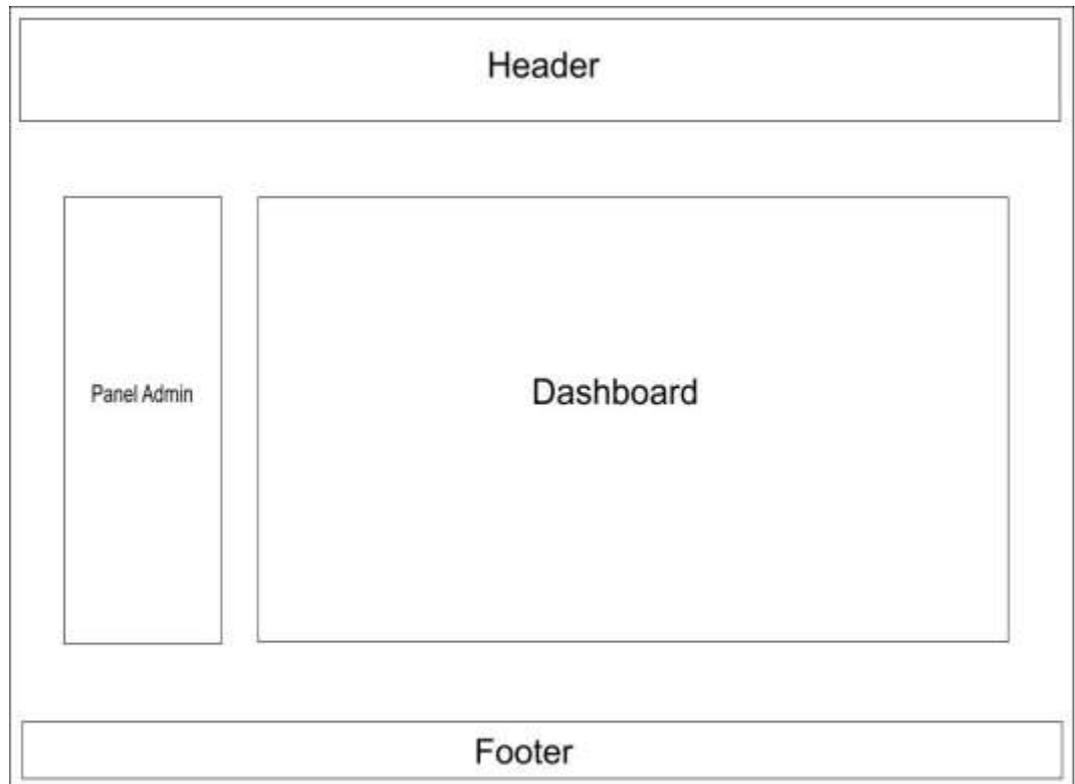
3. Tampilan Halaman Daftar

The image shows a wireframe of a registration page. At the top, there is a large rectangular box labeled "Logo". Below the logo, there are four buttons: "Beranda", "Produk", "Daftar", and "Login". The main content area is a large rectangle containing a smaller box titled "Mendaftar akun". Inside this box, there are six input fields, each labeled "isi form", stacked vertically. Below the input fields is a button labeled "Daftar". At the bottom of the page, there is a wide rectangular box labeled "Footer".

Gambar 3.14 Tampilan halaman daftar

Tampilan halaman produk pada gambar 3.14 halaman menu daftar yang menampilkan form pendaftaran bagi user yang ingin menjadi member baru dengan mengisi identitas diri berupa nama lengkap, alamat, kota, provinsi, nomor telepon, email dan password.

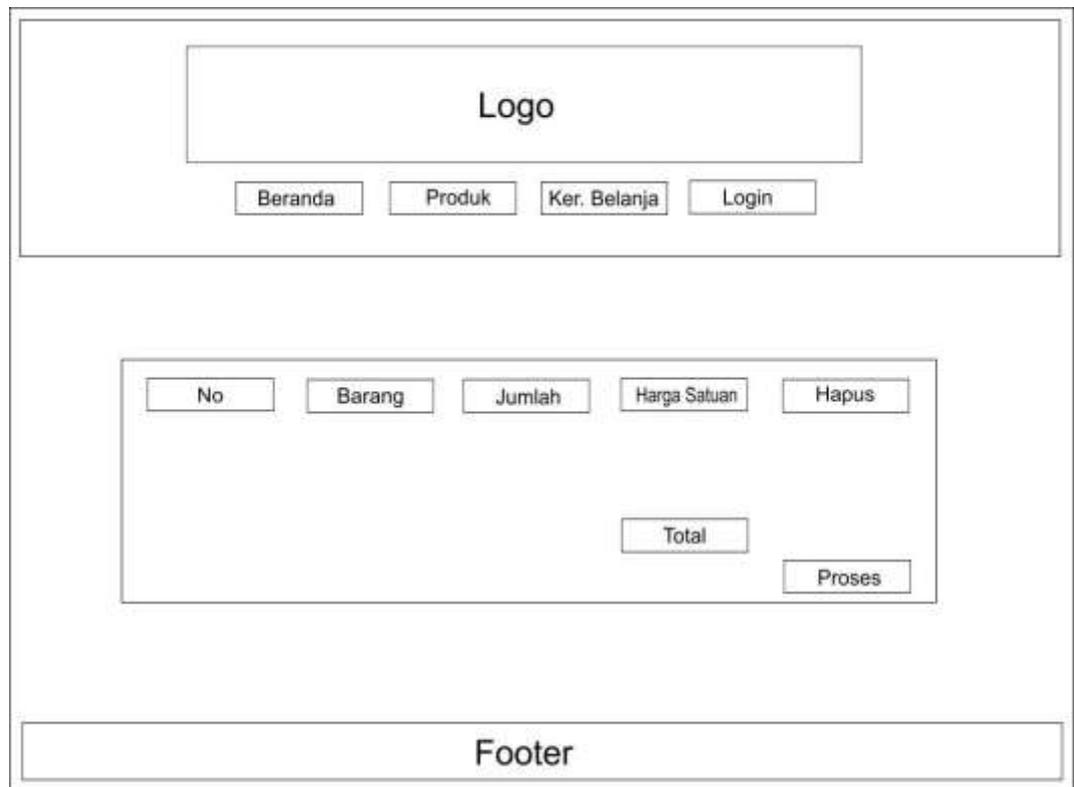
4. Halaman Admin



Gambar 3.15 Tampilan halaman admin

Tampilan halaman admin pada gambar 3.15 halaman menu admin dapat melihat data user yaitu member, data detail produk dan data penjualan.

5. Tampilan Halaman Keranjang Belanja



Gambar 3.16 Tampilan halaman keranjang belanja

Tampilan halaman keranjang belanja pada gambar 3.16 merupakan halaman menu keranjang belanja yang menampilkan daftar produk yang dibeli oleh member dimana member mendapat kemudahan apabila ingin berbelanja lebih dari 1 produk.

6. Tampilan Halaman Login

The image shows a wireframe of a login page. At the top, there is a large rectangular box labeled "Logo". Below the logo, there are four buttons: "Beranda", "Produk", "Daftar", and "Login". In the center of the page, there is a box titled "Silahkan Login" containing two input fields: "Username" and "Password". Below these fields are two buttons: "Masuk" and "Daftar". At the bottom of the page, there is a wide rectangular box labeled "Footer".

Gambar 3.17 Tampilan halaman login

Tampilan halaman admin pada gambar 3.17 merupakan halaman menu login dimana user (pemilik, admin, member) harus mengisi username dan password agar mendapatkan kemudahan untuk mengakses website.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan dibangunnya e-commerce ini, memudahkan pelanggan dalam berbelanja di toko k_shoess. Sehingga pelanggan dapat dengan mudah membeli barang tanpa harus datang ke toko. Selain itu mempermudah pelanggan untuk melakukan pembayaran dengan cara transfer melalui bank. Sistem informasi penjualan berbasis website ini digunakan sebagai media pemasaran sepatu sneakers.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya tambahan pada sistem pembayaran melalui berbagai bank agar tidak memberatkan pelanggan dan menambahkan variasi metode pembayaran yang lain seperti wallet, visa, e-payment, dan kredit card.
2. Perlu ditambahkan sistem pembayaran secara kredit agar tidak terlalu memberatkan pelanggan.
3. Perlu ditambahkan adanya fasilitas live chat untuk memudahkan pelanggan dalam bertanya mengenai informasi seputar produk yang dijual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Hendini., 2016. Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika, Volume IV, Nomor 2, Desember 2016.*
- Betha, Sidik., 2012. *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung : Informatika.
- Dedi, P.N., 2013. *Pembuatan E-Commerce Toko Sepatu Actifa*.
<http://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/113>. Diakses 30 Mei 2018.
- Dwi, I., Fabriyan, F., dan Umi, M.E., 2017. Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Vegas Hyper Purwokerto. *Indonesian Journal On Software Engineering, Volume 3, Nomor 2, 2017, ISSN : 2461-0690.*
- Kiriyana, B., dan Susy, R., 2016. Sistem Informasi Penjualan Sepatu Handmade Berbasis Web. *Information Management For Educators And Profesionals, Volume 1, Desember 2016, halaman 22-31, E-ISSN : 2548-3331.*
- Munir, Fuady., 2002. *Pengantar Hukum Bisnis, menata bisnis modern di era global*.
<http://www.hestanto.web.id/e-commerce-menurut-para-ahli/>.
Diakses 8 Juni 2018.
- Rejeki, R.A., 2011. Perancangan dan Pengaplikasian Sistem Penjualan pada “Distro Smith” Berbasis E-Commerce.
<https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/ftil/article/view/463>. Diakses 2 Juni 2018.
- Supardi, Yanuar., 2010. *16 Langkah Menjadi Web Master PHP5 & MySQL5*. Jakarta : Ardikom Lautan Ilmu.
- Uswatun, Hasanah., 2013., *Perancangan Sistem Informasi Penjualan On Line Pada Toko Kreatif Suncom Pacitan*.
<http://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/216>. Diakses 3 Juni 2018.