

TUGAS AKHIR
PEMBUATAN *WEBSITE* PENJUALAN USAHA KECIL
MENENGAH SABLON KAOS LEGE SADAD



Komari	15.0502.0022
Pindo Kurniawan	15.0502.0023
Ahmad Samsul Huda	15.0502.0032

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA D3
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018

HALAMAN PENEGASAN

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

Nama : Komari
NPM : 15.0502.0022

Nama : Pindo Kurniawan
NPM : 15.0502.0023

Nama : Ahmad Samsul Huda
NPM : 15.0502.0032

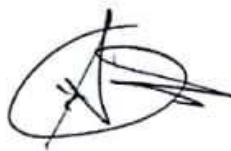
Magelang, 8 Agustus 2018



Komari
15.0502.0022



Pindo Kurniawan
15.0502.0023



Ahmad Samsul Huda
15.0502.0032

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN *WEBSITE* PENJUALAN USAHA KECIL MENENGAH
SABLON KAOS LEGE SADAD

dipersiapkan dan disusun oleh:

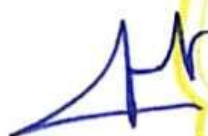
Komari : 15.0502.0022
Pindo Kurniawan : 15.0502.0023
Ahmad Samsul Huda : 15.0502.0032

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 8 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I

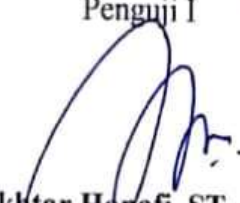
Pembimbing II


Andi Widiyanto, S.,Kom.M.Kom
NIDN: 0623087901


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

Penguji I

Penguji II


Mukhtar Hafafi, ST., M.Cs
NIDN:0602047502

Rochim Widaryanto, ST.,MT
NIDN: 0628078503

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Mengetahui
Dekan


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

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Komari
NPM : 15.0502.0022
Alamat : Soco, Salaman, Magelang
Nama : PindoKurniawan
NPM : 15.0502.0023
Alamat : Treko 1 02/02, Mungkid, Magelang
Nama : Ahmad Samsul Huda
NPM : 15.0502.0032
Alamat : Tempurejo, Tempuran, Magelang

Program Studi : Teknik Informatika D3
Fakultas : Teknik
Judul Tugas Akhir : PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN USAHA
KECIL MENENGAH SABLON KAOS LEGE SADAD

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan plagiat dari hasil karya orang lain, dan dikemudian hari terbukti bahwa karya tersebut merupakan plagiat, maka kami bersedia menerima sanksi administrasi.

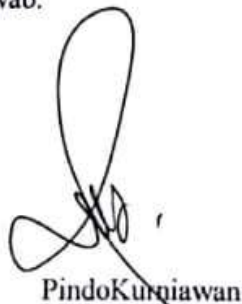
Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sesungguhnya, dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Magelang, 8 Agustus 2018



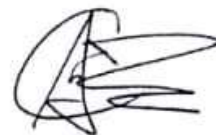
Komari

NPM.15.0502.0022



PindoKurniawan

NPM. 15.0502.0023



Ahmad Samsul Huda

NPM. 15.0502.0032

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Muhammadiyah Magelang, yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Komari
Pindo Kurniawan
Ahmad Samsul Huda
NPM : 15.0502.0022
15.0502.0023
15.0502.0032
Program Study : 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:

PEMBUATAN *WEBSITE* PENJUALAN USAHA KECIL MENENGAH
SABLON KAOS LEGE SADAD

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

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

Magelang, 8 Agustus 2018
Yang menyatakan,


Komari
15.0502.0022


Pindo Kurniawan
15.0502.0023


Ahmad Samsul Huda
15.0502.0032

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur sepatutnya penulis haturkan ke hadirat Allah SWT, zat pencipta dan Maha Kuasa atas segala hidayah dan karunia-Nya. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah ke hadirat Nabi Muhammadiyah SAW. Alhamdulillahirabbil'amin, dengan izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir yang berjudul "Pembuatan *Website* Penjualan Usaha Kecil Menengah Sablon Kaos Lege Sadad". Tugas akhir ini merupakan salah satu matakuliah yang wajib ditempuh di prodi Teknik Informatika. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai pelengkap proyek tugas akhir yang telah diselesaikan.

Dengan selesainya laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dosen pembimbing
2. Pemilik sablon kaos Lege Sadad

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata penulis berharap, semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan dampak positif bagi semua kalangan.

Magelang, 8 Agustus 2018



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN UTAMA.....	i
HALAMAN PENEGASAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	2
BAB II.....	3
TINJAUAN PUSTAKA	3
A. Penelitian yang Relevan.....	3
B. Variabel Penelitian.....	6
1. <i>Website</i>	6

2. <i>E-commerce</i>	7
3. UKM.....	8
C. Landasan Teori.....	9
1. Basis Data.....	9
2. MySQL.....	9
3. XAMPP	9
4. DFD	10
5. ERD	10
6. FLOWMAP	12
7. CSS	13
8. JQuery	13
9. PHP.....	14
10. HTML	14
BAB III	15
METODOLOGI PENELITIAN.....	15
A. Alur Pekerjaan.....	15
B. Alat dan Bahan.....	17
C. Analisis Sistem.....	18
D. Perancangan Sistem	20
E. Perancangan Database.....	23
1) Entity Relationship Diagram (ERD)	23
2) Tabel database	23
3) Relasi Antar Tabel.....	28
F. Perancangan Desain <i>Interface</i>	29
1) Tampilan halaman utama	29
2) Tampilan menu collection.....	29

3) Tampilan menu self design	30
4) Tampilan Detail Produk	30
5) Tampilan Detail Pembelian.....	31
6) Tampilan log in User.....	31
7) Tampilam Back-end admin.....	32
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Implementasi	Error! Bookmark not defined.
1. Implementasi <i>Database</i>	Error! Bookmark not defined.
2. Implementasi Skrip Program dan <i>Interface</i>	Error! Bookmark not defined.
B. Pengujian Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
BAB VI	51
KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
Script website Lege Sadad	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Simbol ERD	11
Tabel 2. 2. Tabel <i>Flowmap</i>	12
Tabel 3. 1. Konsumen	23
Tabel 3. 2. Admin.....	24
Tabel 3. 3. Produk	24
Tabel 3. 4. Penjualan.....	24
Tabel 3. 5. Desain.....	25
Tabel 3. 6. Pemesanan.....	25
Tabel 3. 7. Selft Design.....	25
Tabel 3. 8. Jenis Baju	26
Tabel 3. 9. Nota Penjualan	26
Tabel 3. 10. Pembayaran.....	26
Tabel 3. 11. Kategori art	27
Tabel 3. 12. Medsos	27
Tabel 3. 13. Promo	27
Tabel 3. 14. Tabel Art	27
Tabel 3. 15. Tabel Design Pesanan	28
Tabel 4. 1. Pengujian Sistem blackbox	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5. 1. Tingkat efisiensi sistem yang di bangun.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Alur Pekerjaan.....	15
Gambar 3. 2. <i>Flowmap</i> Sistem berjalan.....	18
Gambar 3. 3. Sistem yang akan dibangun.....	19
Gambar 3. 4. DFD KonteksToko Online Lege Sadad	20
Gambar 3. 5. DFD Level 0Toko Online Lege Sadad.....	21
Gambar 3. 6. DFD Level 1 Proses 1.1 Konsumen memilih desain	21
Gambar 3. 7. DFD Level 1 Proses 3.1Proses Pembelian	22
Gambar 3. 8. DFD Level 1 Proses 4.1 Master Data.....	22
Gambar 3. 9. DFD Level 1 Proses 5.2 Pembayaran.....	22
Gambar 3. 10. Entity Relationship Diagram (ERD)	23
Gambar 3. 11 Relasi Antar Tabel.....	28
Gambar 3. 12. Desain Interface halaman Utama	29
Gambar 3. 13. Desain interface halaman Collection.....	29
Gambar 3. 14. Desain interface halaman Selfdesign	30
Gambar 3. 15. Desain interface halaman Detail Produk.....	30
Gambar 3. 16. Desain interface halaman Detail Pembelian.....	31
Gambar 3. 17. Desain interface halaman Log in User	31
Gambar 3. 18. Desain interface halaman Admin	32
Gambar 4. 1. <i>screenshot</i> Rancangan <i>Database</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2. potongan skrip halaman home.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3. Halaman utama.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4. potongan skrip halaman login	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5. Halaman Login member	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6. potongan skrip halaman collection...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7. Halaman Collection.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8. potongan skrip halaman self design .	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9. Halaman Self Design.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10. potongan skrip halaman about.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11. Halaman About	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 12. Potongan skrip halaman ringkasan belanja ...**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 13. Halaman ringkasan belanja**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 14. potongan skrip Halaman *invoice***Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 4. 15. Halaman *invoice***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 5. 1. Pengolahan Data Admin**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 5. 2. Pengolahan Data Member**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 5. 3. Pengolahan Data Produk**Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 5. 4. Pengolahan Data Untuk Kategori Gambar..... **Error! Bookmark not defined.**
 Gambar 5. 5. Pengolahan Data Gambar art.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Script website Lege Sadad	53
--	----

ABSTRAK
PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN USAHA KECIL MENENGAH
SABLON KAOS LEGE SADAD

Oleh :

Komari (15.0502.0022), Pindo Kurniawan (15.0502.0023), Ahmad Samsul Huda
(15.0502.0032)

Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Magelang

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah website *e-commerce* pada sablon kaos Lege Sadad Magelang untuk membantu dan meningkatkan penjualan agar dapat melakukan pemesanan secara online melalui halaman website. Proses pemesanan sablon selama ini masih menggunakan cara konvensional, dimana pelanggan masih harus datang ke tempat pembuatan sablon untuk memesan desain gambar kaos yang diinginkan. Karena dengan menggunakan metode konvensional tidak menghasilkan suatu hasil penjualan yang optimal. Maka dengan adanya perbaikan sistem dari konvensional ke komputerisasi persaingan global dapat teratasi yaitu memperkenalkan berbagai jenis desain yang dimiliki, dengan menggunakan konsep penjualan secara online. Dengan adanya website *e-commerce* ini diharapkan dapat mempermudah baik dari pihak sablon kaos maupun pelanggan dalam melakukan pemesanan kaos dengan memanfaatkan media internet sehingga dapat bekerja secara efektif dan efisien dan hasil penjualan dapat berkembang. Proses pembuatan website *e-commerce* ini dimulai dengan menganalisa sistem yang telah berjalan di usaha sablon kaos tersebut, kemudian dibuat DFD, ERD, dan tabel-tabel yang diperlukan. Dilanjutkan dengan mendesain interface dan membuat programnya. Website *e-commerce* ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai basis data, Dreamweaver sebagai editor HTML dan Coreldraw X7 untuk desain website. Kesimpulan yang dapat diambil adalah internet merupakan sebuah media yang dapat membantu dan mendukung dalam pengembangan bisnis.

Kata Kunci: Penjualan, Pemesanan, Konvensional, *E-commerce*, Internet

ABSTRACT
**MAKING E-COMMERCE WEBSITE FOR SMALL-MEDIUM ENTERPRISES
OF LEGE SADAD SHIRT SCREEN PRINTING**

By :

Komari (15.0502.0022), Pindo Kurniawan (15.0502.0023), Ahmad Samsul Huda
(15.0502.0032)

Informatics Engineering, Muhammadiyah University of Magelang

The purpose of this research is to design an e-commerce website on silk screen printing Lege Sadad Magelang to help and increase sales in order to make an order online through the website page. The process of ordering silk screening is still using the conventional way, where customers still have to come to the screen printing manufacture to order the desired shirt image design. Because using the conventional method does not produce an optimal sales result. So with the conventional system improvement to computerization of global competition can be overcome is to introduce various types of designs that are owned, by using the concept of online sales. With the e-commerce website is expected to facilitate both from the screen printing t-shirts and customers in ordering t-shirts by utilizing the internet media so that it can work effectively, efficiently and sales results can grow. The process of creating an e-commerce website is started by analyzing the system that has been running in the shirt screen printing business, then created DFD, ERD, and tables required. Followed by designing the interface and creating the program. This e-commerce website created using PHP programming language, MySQL as database, Dreamweaver as HTML editor and Coreldraw X7 for website design. The conclusion that can be taken is the internet as a medium that can help and support in business development.

Keyword: Sales, Order, Conventional, E-commerce, Internet

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin hari semakin maju. Masyarakat telah mencapai satu titik dimana seseorang hanya perlu menekan tombol dan segera dibanjiri dengan informasi teknis dan manajerial (Toyoda, 1983). Internet merupakan teknologi yang perkembangannya paling pesat saat ini. Orang dari berbagai kota besar dan kota kecil mudah sekali mengakses internet. Bahkan dengan akses internet yang disediakan oleh penyedia jasa telepon/telekomunikasi, orang-orang di pelosok telah bisa mengakses baik lewat komputer maupun lewat handphone maupun komputer tablet yang sekarang berkembang pesat. Bisa dipastikan hampir semua orang yang menggunakan *smartphone* telah menggunakan internet. Dengan demikian internet merupakan media yang dapat diakses semua orang.

Internet juga merupakan salah satu sarana pendukung untuk melakukan transaksi jual beli secara online atau sering disebut dengan *e-commerce*. *E-commerce* memanfaatkan teknologi elektronik untuk menghubungkan atau bertransaksi antara perusahaan, konsumen maupun masyarakat.

Lege Sadad adalah usaha sablon kaos yang cukup dikenal di area lokal Salaman, Magelang. Permintaan dan pengelolaan usaha yang ada juga sudah tergolong bagus, namun usaha ini belum memiliki sistem penjualan efektif, yaitu *e-commerce* untuk mempromosikan produk kepada masyarakat yang lebih luas. *E-commerce* mempermudah dalam komunikasi dengan konsumen, dengan *e-commerce* waktu pelayanan tidak ada batasan yaitu 24 jam. Informasi tentang produk dan penawaran-penawaran khusus bisa di akses oleh konsumen dengan lebih jelas dan lengkap.

Adapun harapan tugas akhir yang dilakukan, yaitu dapat membantu usaha sablon kaos Lege Sadad dalam memasarkan produknya kepada pengguna internet. Dengan demikian usaha dapat lebih maju serta dapat bersaing dengan produk lain di era digital yang sangat kompetitif ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut maka dapat dirumuskan:

Untuk mengikuti perkembangan zaman dan agar dapat bersaing dengan produsen lain usaha sablon kaos Lege Sadad memerlukan sistem penjualan berbasis *website* untuk meningkatkan daya tarik pembeli.

C. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk membangun sebuah *website* penjualan sebagai sarana promosi/transaksi produk dan jasa sablon kaos Lege Sadad secara lebih luas. Yang ditujukan agar dapat meningkatkan penjualan dan penghasilan usaha tersebut.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengguna *Website*

Website penjualan ini diharapkan dapat mempermudah konsumen dalam melakukan proses pemesanan produk di sablon kaos Lege Sadad.

2. Bagi Pemilik Usaha

Penjualan berbasis online diharapkan dapat menambah daya tarik pembeli dan meningkatkan penjualan produk sablon kaos.

3. Bagi Akademik

Sebagai tolak ukur pemahaman dan penerapan teori serta praktikum dari materi yang telah didapatkan selama proses perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Magelang prodi D3 Informatika

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian yang Relevan

1. Sandy Kosasi(2016),dengan judul Perancangan Bisnis Toko *Online* Untuk Memperluas Pangsa Pasar Aksesoris Produk Rohani. Bisnistoko *online* memberikan banyak peluang dalam menumbuhkan peluang dan implikasi penting terjadinya transformasi transaksi bisnis dan menjadi bagian penting meningkatkan produktivitas perusahaan. Perancangan bisnis toko *online* dapat ikut membantu pertumbuhan perekonomian daerah tanpa investasi yang besar. Tujuan penelitian menghasilkan sebuah sistem untuk menerapkan bisnis secara daring khusus aksesoris produk-produk rohani. Bentuk penelitian survei dengan menggunakan metode R&D (*Research & Development*). Hasil perancangan sistem memberikan kemudahan bagi pengguna karena dibuat dengan *interface* yang mudah digunakan dan dapat memiliki sejumlah seperti fasilitas pengelolaan data profil pelanggan, penjualan untuk semua item produk, informasi deskripsi barang secara detil, semua pemesanan barang (produk) secara daring hingga konfirmasi dan validasi pembayaran. Prototipe sistem aplikasi ini dapat menjadi platform untuk menjalankan usaha bisnis toko *online* bagi UMKM sehingga dapat membantu masyarakat dalam menumbuhkembangkan usaha mereka tanpa terbatas kepada wilayah, lokasi, dan batasan segmentasi pasar sasaran. Metode analisis dan perancangan menggunakan metode spiral. Metode spiral merepresentasikan fase-fase dari proses perangkat lunak yang lebih realistis untuk menggambarkan proses-proses yang terjadi serta memiliki batasan-batasan yang berbeda diantara pengembang dan pemeliharaan pada sistem. Metode spiral terdapat analisa resiko yang perlu dipertimbangkan pada setiap tahap-tahapan sistem dimana resiko sendiri merupakan suatu hal yang dapat terjadi dalam pengembangan sistem.

2. Laily dkk. (2017), dengan judul Pemanfaatan *E-commerce* Populer Untuk Optimalisasi Pemasaran Produk pada KUB Bordir Kurnia Kudus. Selama ini proses pemasaran produk bordir masih dilakukan secara tradisional sehingga hasil penjualan produk bordir kuantitasnya belum optimal serta jangkauan promosinya masih terbatas di sekitar kota Kudus, meskipun ada beberapa permintaan dari luar kota tetapi jumlahnya masih sedikit karena kurangnya promosi. Metode pengembangan yang digunakan dengan metode *waterfall*, *database* MySQL dan bahasa pemrograman PHP. Implementasi teknologi informasi dalam dunia pemasaran, salah satunya melalui penerapan media pemasaran berbasis *e-commerce* populer. *E-commerce* populer dapat ditinjau dari perspektif berikut [3]: Perspektif komunikasi, *e-commerce* populer adalah pengiriman barang, layanan, informasi atau pembayaran melalui pemanfaatan jaringan komputer atau melalui peralatan elektronik lainnya. Perspektif proses bisnis, *e-commerce* populer adalah aplikasi dari teknologi yang menuju otomatisasi dari transaksi bisnis dan aliran kerja. Perspektif layanan, *e-commerce* populer merupakan suatu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen, dan manajemen untuk memangkas biaya layanan (*service cost*) ketika meningkatkan kualitas barang dan meningkatkan kecepatan layanan pengiriman. Perspektif online, *e-commerce* populer menyediakan kemampuan untuk membeli dan menjual barang atau informasi secara daring melalui penggunaan jaringan internet. Melalui media tersebut memungkinkan akses informasi untuk promosi serta pemasaran dapat dilakukan seluas-luasnya tanpa terbatas ruang dan waktu. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah membantu meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan para pengrajin bordir. Dengan target khususnya yaitu meningkatkan kuantitas pemasaran bordir melalui memperluas daerah pemasaran dengan cara mempromosikan hasil bordir melalui *e-commerce* populer supaya bisa mencakup pasar yang lebih luas.

3. Uswatun dkk. (2013), dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penjualan On Line Pada Toko Kreatif Suncom Pacitan. Penelitian ini membahas suatu perancangan aplikasi penjualan online yang bermanfaat untuk menawarkan dan menyebarkan informasi yang baik dengan mudah, dan cepat dan juga melalui kajian ini diharapkan dapat memberi inspirasi kepada pembaca untuk mencoba bisnis penjualan online sehingga dapat membuka lapangan kerja baru dan dapat pula menghasilkan pendapatan tambahan. Perancangan sistem informasi penjualan online ini menggunakan dreamweaver 8 dan Xampp. Dengan menggunakan xampp paket-paket aplikasi yang diperlukan untuk membuat sebuah perancangan aplikasi sistem informasi penjualan ini telah tersedia. Aplikasi yang tersedia dalam xampp antara lain seperti Apache Web Server, PHP dan MySQL telah tersedia. Perancangan Sistem informasi penjualan online ini meliputi perancangan situs yang akan digunakan oleh pelanggan seperti registrasi pelanggan, pembelian, dan pemesanan barang, mengedit data pribadi, dan pemberian informasi terbaru. Pengaturan situs ini diatur oleh admin baik proses pengamanan berbagai data, pengiriman barang, penambahan barang, serta transaksi jual beli. Semua hal tersebut digunakan untuk menampung data-data yang diperlukan dan memperlancar informasi.

Kesimpulan

Setelah kami periksa penelitian sebelumnya tentang *e-commerce*, kami dapat menyimpulkan *e-commerce* menyediakan kemampuan untuk membeli dan menjual barang atau informasi secara daring melalui penggunaan jaringan internet. Melalui media tersebut memungkinkan akses informasi untuk promosi serta pemasaran dapat dilakukan seluas-luasnya tanpa terbatas ruang dan waktu.

Novelties (Kebaruan) dari Penelitian

Setelah kami periksa penelitian sebelumnya tentang *e-commerce*, semua hampir sama, yaitu membuat sebuah *website* yang statis, konsumen hanya melihat dan memesan, sedangkan penelitian kami membuat

website tersebut dinamis, dimana konsumen dapat membuat desain kaos sendiri (*selfdesign*).

B. Variabel Penelitian

1. Website

Website adalah sebuah halaman yang menyajikan informasi baik dalam bentuk tulisan, gambar, suara, atau video yang diletakkan di dalam sebuah server/hosting di mana untuk mengaksesnya diperlukan jaringan internet. *Website* sering juga disebut sebagai web, *site*, situs, atau situs web. Sebuah *website* agar bisa diakses di internet diperlukan 2 komponen yang harus ada yaitu Domain dan Hosting.

Ada beberapa hal yang dipersiapkan untuk membangun *website*, maka harus tersedia unsur-unsur pendukungnya sebagai berikut:

- a. Nama Domain (*Domain name/URL – Uniform Resource Locator*)
- b. Rumah *Website* (*Website Hosting*)
- c. *Content Management System* (CMS)

Jenis-jenis *website* ada 2 yaitu:

a. Website Statis

Halaman *website* statis tidak akan mengalami perubahan konten (isi *website*) maupun layout saat terjadi permintaan data ke *web server*. Halaman hanya akan berubah jika pengelola melakukan perubahan terhadap konten *website* secara manual.

Perubahan biasanya dilakukan menggunakan bantuan program text editor atau program desain *website* seperti Adobe Dreamweaver. Setiap informasi yang ditampilkan di *website* statis diatur dengan bahasa markup seperti HTML.

b. Website Dinamis

Website dinamis memiliki konten yang bisa beradaptasi menyesuaikan interaksi dari pengunjung. Perubahan pada data dijalankan oleh aplikasi secara berkala, seperti pada *website* berita.

Perubahan-perubahan tersebut bisa dilakukan dengan teknik client-side scripting, menggunakan bahasa pemrograman web (Javascript, ActionScript, DHTML).

2. *E-commerce*

E-commerce atau perdagangan *online* adalah kegiatan jual beli barang/jasa atau pengiriman dana/data melalui jaringan elektronik, salah satunya internet. Secara umum *e-commerce* artinya melakukan transaksi melalui jaringan yang saling terhubung.

Terdapat beberapa jenis *e-commerce* yang sering dilakukan banyak orang melalui media internet, yaitu:

a. *E-Commerce Business To Business (B2B)*

Yaitu bisnis yang dilakukan oleh orang atau perusahaan yang saling memiliki kepentingan bisnis di dalamnya, dimana kedua belah pihak saling mengenal dan mengetahui proses bisnis yang mereka lakukan satu sama lain.

Contoh bisnis B2B adalah dua perusahaan yang saling mengadakan transaksi jual beli atau supply barang yang dilakukan melalui transaksi online dan internet.

b. *E-Commerce Business To Consumer (B2C)*

Yaitu bisnis yang dilakukan antara pelaku bisnis dengan konsumen, seperti antara produsen yang menjual dan menawarkan produknya ke konsumen secara online. Contoh Seperti toko online terkenal Amazon, Lazada atau Zalora merupakan E-commerce jenis B2C (Business to Consumer). Dimana Amazon merupakan pelaku bisnisnya dan masyarakat sebagai konsumernya.

c. *E-Commerce Consumer To Consumer (C2C)*

Yaitu bisnis yang dilakukan antara konsumen dengan konsumen, sebagai contoh konsumen dari sebuah produsen akan menjual kembali kepada konsumen lainnya. Untuk jenis bisnis C2C di Indonesia seperti yang dilakukan olx dan juga fjb kaskus, dimana penjual dan pembeli adalah merupakan individu dan juga bisa berperan sebagai consumer dan pembisnis langsung.

d. *E-Commerce Consumer To Business (C2B)*

Yaitu bisnis yang dilakukan oleh konsumen kepada para produsen yang menjual produk atau jasanya, sebagai contoh konsumen akan memberitahukan detail produk yang mereka inginkan melalui media internet kepada produsen, yang kemudian produsen akan mengetahui permintaan tersebut dan kemudian akan menawarkan produk yang diinginkan oleh konsumen tersebut, contoh seperti di situs Freelancer.

3. UKM

Menurut Keputusan Presiden RI no. 99 tahun 1998 menyebutkan bahwa Usaha Kecil adalah kegiatan ekonomi rakyat yang berskala kecil dengan bidang usaha yang secara mayoritas merupakan kegiatan usaha kecil dan perlu dilindungi untuk mencegah dari persaingan usaha yang tidak sehat.

Berikut kriteria UKM menurut UU No. 9 tahun 1995 adalah :

- Memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp. 200.000.000,- (Dua Ratus Juta Rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha.
- Memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (Satu Milyar Rupiah)
- Milik Warga Negara Indonesia
- Berdiri sendiri, bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang tidak dimiliki, dikuasai, atau berafiliasi baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Menengah atau Usaha Besar
- Berbentuk usaha orang perseorangan, badan usaha yang tidak berbadan hukum, atau badan usaha yang berbadan hukum, termasuk koperasi. Untuk dapat memacu dan meningkatkan penghasilan maka diperlukan strategi ukm waralaba

C. Landasan Teori

1. Basis Data

Menurut Pamungkas (2017:2), basis data merupakan suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, dan dengan software untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu. Basis data bisa diartikan juga sebagai sekumpulan data yang disusun dalam bentuk beberapa tabel yang saling memiliki relasi maupun berdiri sendiri.

2. MySQL

Menurut Achmad Solichin (2016:85), MySQL (*My Structured Query Language*) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang *multithread, multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia yaitu MySQL AB.

3. XAMPP

Menurut Dadan (2015:28), XAMPP adalah salah satu aplikasi web server apache yang terintegrasi dengan mysql dan phpmyadmin. XAMPP adalah singkatan dari X, Apache Server, MySQL, PHPMyadmin, dan Python. Huruf X di depan menandakan XAMPP bisa diinstall di berbagai *operating system*. XAMPP dapat diinstal pada Windows, Linux, MacOS, dan Solaris.

Sampai saat ini, XAMPP masih diberikan secara gratis, bebas didownload dan digunakan tanpa harus membayar. XAMPP pada Linux juga disebut dengan LAMPP, dimana huruf L merupakan singkatan dari Linux

4. DFD

Sukanto dan Shalahuddin (2014:288), "Data Flow Diagram atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan (input) dan keluaran (output).

DFD tidak sesuai untuk memodelkan sistem yang menggunakan pemrograman berorientasi objek." Data Flow Diagram (DFD) adalah alat yang menunjukkan alur data pada sistem dalam bentuk grafik. Elemen penting dari DFD adalah alur data, proses, penyimpanan data dan sumber data (Irwansyah, 2014).

Didalam DFD terdapat 3 level, yaitu :

a. Diagram Konteks : menggambarkan satu lingkaran besar yang dapat mewakili seluruh proses yang terdapat di dalam suatu sistem. Merupakan tingkatan tertinggi dalam DFD dan biasanya diberi nomor 0 (nol). Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikut aliran-aliran data utama menuju dan dari sistem. Diagram ini sama sekali tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan.

b. Diagram Nol (diagram level-1) : merupakan satu lingkaran besar yang mewakili lingkaran-lingkaran kecil yang ada di dalamnya. Merupakan pemecahan dari diagram Konteks ke diagram Nol. di dalam diagram ini memuat penyimpanan data.

c. Diagram Rinci : merupakan diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram Nol.

5. ERD

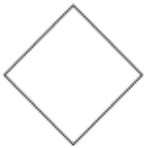
Menurut Sutanta (2011:91) dalam bukunya yang berjudul "Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual" menjelaskan bahwa "Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek".

ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek

dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol.

Berikut ini simbol ERD yaitu:

Tabel 2. 1. Simbol ERD

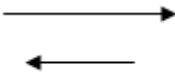
simbol	keterangan
	Entitas (<i>entity</i>) adalah suatu objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya. Entitas berfungsi untuk memberikan identitas pada entitas yang memiliki label dan nama. Entitas memiliki bentuk persegi panjang.
	Relasi/Hubungan Antar Entitas (<i>relationship</i>) ialah hubungan 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.
	Atribut ialah karakteristik dari entitas atau relasi yang menyediakan penjelasan detail tentang entitas atau relasi tersebut. Dan berfungsi untuk memperjelas atribut yang dimiliki oleh sebuah entitas. Atribut memiliki bentuk lingkarang lebih tepatnya elips.
	Alur memiliki fungsi untuk menghubungkan atribut dengan entitas dan entitas dengan relasi. Dan berbentuk garis.

6. FLOWMAP

Flowmap adalah aliran data berbentuk dokumen atau formulir didalam suatu sistem informasi yang merupakan suatu aktifitas yang terkait dalam hubungannya dengan kebutuhan data dan informasi. Proses aliran dokumen ini terjadi dengan entitas di luar sistem.

Simbol-simbol yang di gunakan dalam *Flow map*:

Tabel 2. 2. Tabel *Flowmap*

Simbol	Keterangan
	Dokumen: digunakan untuk menggambarkan input-output berupa dokumen yang printable dan berujud, contohnya, barang yang dibeli, KTP, KTM, email (karena printable), kwitansi dan lainnya.
	data: sama halnya ama dokumen, digunakan untuk menggambarkan input-output, hanya saja yang non-printable, contohnya data diri pas registrasi email, atau mau masukan komen ke sistem
	Proses manual: digunakan kalo mau ngelakuin sesuatu yang gak ditangani sistem. Contohnya, nulis kwitansi tapi gak dari computer, tapi pake buku kwitansi. Atau mau nyatet di buku catatan,
	decision: Digunakan kalo melakukan pemilihan. Biasanya terkait dengan udah valid atau belum? Berkas dah lengkap atau belum? Dan lain-lain.
	proses computer: Untuk menggambarkan jalannya sistem yang ada. Contohnya, kalo mau make excel, atau make website buat nyimpen/insert/update/delete data, pakailah simbol ini.
	Arah aliran dokumen: untuk menunjukan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem.

7. CSS

Menurut Juju css adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman halaman yang sama dengan format berbed.

CSS sendiri merupakan sebuah teknologi internet yang di rekomendasikan oleh *world wide web* Consortium ata W3C pada tahun 1996.

CSS dapat mengubah besar kecilnya text, mengganti warna background pada sebuah halaman atau dapat pula mengubah warna border pada tabel, dan masih banyak lagi hal yang dapat dilakukan pada CSS. Singkatnya CS di gunakan untuk mengatur susunan tampilan pada halaman HTML.

8. JQuery

JQuery adalah sebuah framework berbasiskan Javascript. JQuery sama dengan Javascript Library yaitu kumpulan kode atau fungsi Javascript siap pakai, sehingga mempermudah dan mempercepat kita dalam membuat kode Javascript. Hal yang menarik dari JQuery adalah penekanan interaksi antara javascript dan HTML.

Beberapa kemampuan yang dimiliki oleh JQuery sebagai berikut:

1. Memanipulasi elemen HTML
2. Memanipulasi CSS
3. Penanganan event HTML
4. Efek-efek javascript dan animasi
5. Modifikasi HTML DOM
6. AJAX

Kelebihan dari JQuery yakni Write less, do more yaitu menyederhanakan penggunaan javascript yang ada, karena kita cukup menggunakan fungsi library javascript yang ada, juga mempercepat coding javascript dalam sebuah website, dibandingkan kita harus memulai sebuah script javascript satu persatu.

9. PHP

Menurut Tim EMS PHP adalah singkatan dari PHP Hypertext Preprocessing, merupakan bahasa script untuk web yang cukup populer. Dengan PHP anda bisa membuat web dinamis di mana kode PHP diselipkan di antara script kode HTML yang merupakan bahasa markup standar untuk dunia web.

PHP adalah bahasa scripting server dan merupakan tool yang powerful untuk membuat webpage yang dinamis dan interaktif. PHP banyak digunakan dan merupakan alternatif untuk menggantikan bahasa pemrograman lain, seperti ASP dari Microsoft

10. HTML

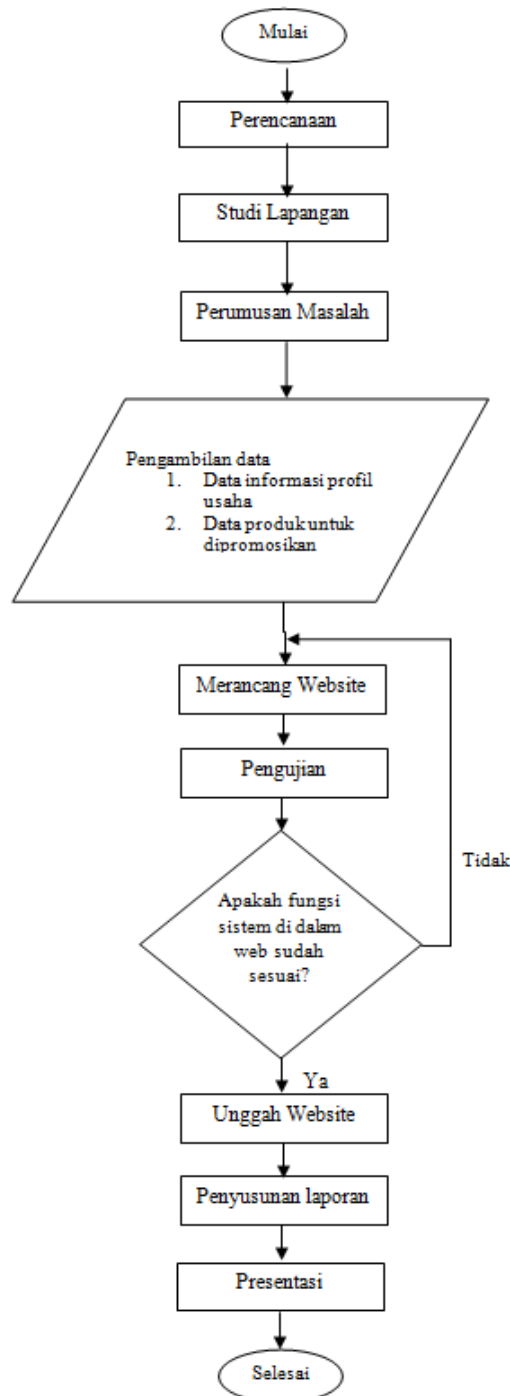
Hypertext Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format ASCII normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Alur Pekerjaan

Adapun alur dari penelitian ini adalah



Gambar 3. 1. Alur Pekerjaan

Keterangan :

1. Perencanaan
Tahap perencanaan ditujukan untuk menentukan suatu bahasan yang akan dijadikan bahan penelitian.
2. Studi Lapangan
Langkah ini bertujuan untuk mengetahui informasi secara langsung dan untuk menganalisis suatu permasalahan yang sedang terjadi di lapangan.
3. Perumusan Masalah
Pencatatan dan penyusunan masalah yang terdapat di lapangan serta menentukan pemecahan masalah itu sendiri.
4. Pengumpulan Data
Pengumpulan data dilakukan untuk memenuhi segala aspek yang dibutuhkan sebagai bahan pembuatan website *e-commerce*.
Data yang dibutuhkan diantaranya: profil usaha secara lengkap, katalog produk yang dihasilkan, dan sebagainya.
5. Merancang Website
Merancang *website-e-commerce* dengan data yang telah dikumpulkan. Pembuatan desain interface, merancang DFD dan ERD, membuat halaman dan menu secara lengkap, serta menampilkan informasi produk yang menarik.
6. Pengujian
Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah *website* yang telah dibuat telah berfungsi dengan baik dan informasi dapat ditampilkan sesuai dengan yang diharapkan.
7. Unggah Website
Website yang telah lolos pengujian kemudian diunggah ke internet untuk dipublikasikan dan difungsikan oleh pengguna.
8. Laporan
Penyusunan laporan hasil pekerjaan dan proyek yang telah selesai dilaksanakan.

9. Presentasi

Mempresentasikan hasil dari studi kasus yang telah selesai dilaksanakan kepada penguji.

B. Alat dan Bahan

Untuk membuat *website* diperlukan alat dan bahan yang memadai agar mendapatkan hasil seperti yang diharapkan.

1. Alat

Alat yaitu komponen yang digunakan untuk mengubah dan mengolah suatu konten, data, dan sebagainya yang berupa *software* maupun *hardware*, diantaranya adalah:

- a. Seperangkat PC/laptop monitor 14 inch
 - 1) RAM 2.00 GB
 - 2) Harddisk 500 GB
 - 3) OS Windows 7
 - 4) Processor Intel Core i3 1.9 GHz
 - 5) AMD Radeon *Graphic Card*
- b. XAMPP
- c. Notepad++
- d. Adobe Photoshop
- e. Coreldraw
- f. MySQL
- g. Bahasa Pemrograman PHP
- h. Koneksi internet

2. Bahan

Adapun bahan merupakan komponen yang diolah oleh suatu sistem yang dijalankan, diantaranya:

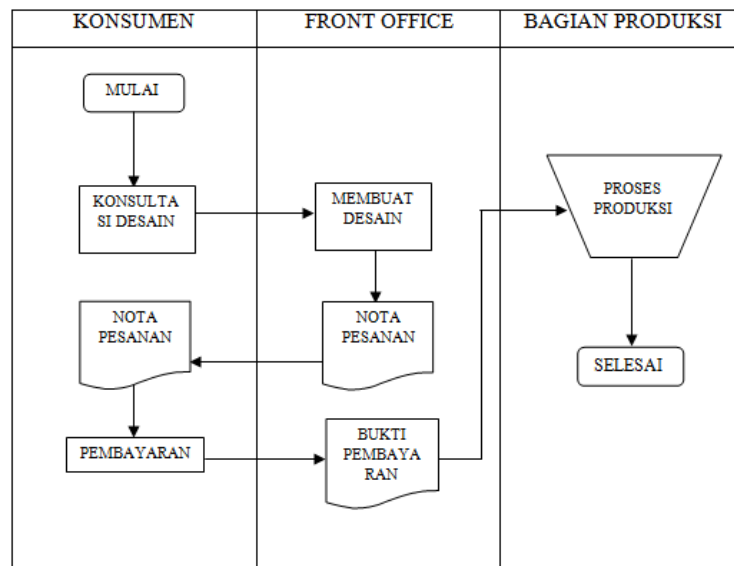
- a. Nama domain
- b. Data produk yang dijual
- c. Isi konten *website* lainnya

C. Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk mengetahui sistem yang ada pada Sablon Kaos Lege Sadad, dalam hal ini sistem penjualan masih dengan cara manual, Selain itu sistem pemasaran yang kurang efektif. Oleh karena itu dibutuhkan sarana yang dapat mempermudah pemasaran serta peningkatan penjualan pada Sablon Kaos Lege Sadad. dengan adanya toko online ini dapat membantu pemilik Sablon Kaos Lege Sadad untuk memasarkan Kaos dan jasa sablon dengan cepat tanpa harus menyita waktu dan konsumen dapat memesan kapan saja dan dimana saja melalui internet.

a. Sistem berjalan

Flowmap sistem yang berjalan di usaha sablon Lege Sadad dapat di lihat pada gambar 3.2.



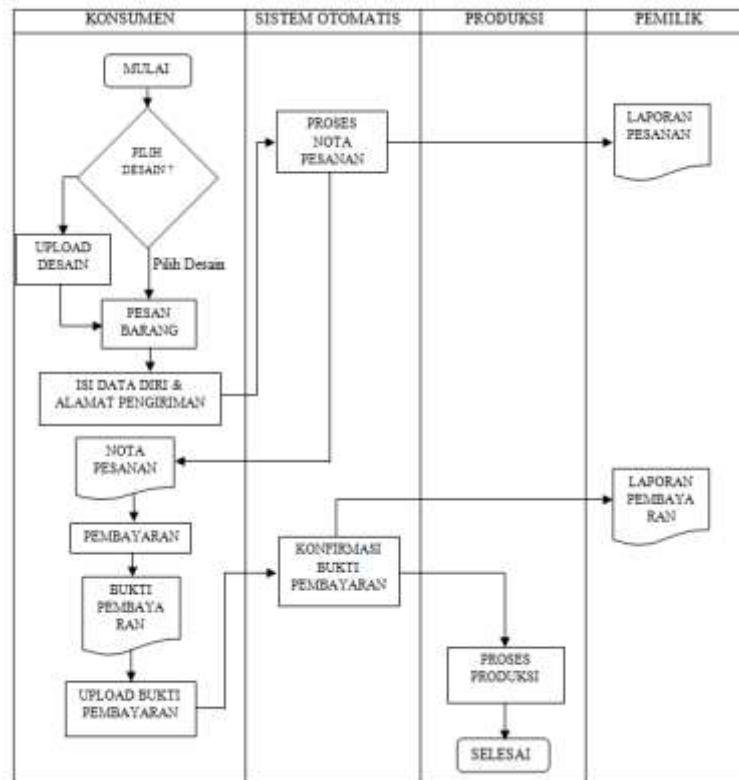
Gambar 3. 2. *Flowmap* Sistem berjalan

Kekurangan dari sistem yang masih diterapkan yaitu:

- 1) Konsumen harus datang ketempat Lege Sadad
- 2) Dokumentasi masih manual
- 3) Membutuhkan waktu yang lama
- 4) Kurang efisien
- 5) Pemasaran kurang luas

b. Sistem yang akan dibangun

Berikut merupakan gambaran sistem yang akan dibangun seperti pada gambar 3.3.



Gambar 3. 3. Sistem yang akan dibangun

Keuntungan sistem yang dibangun:

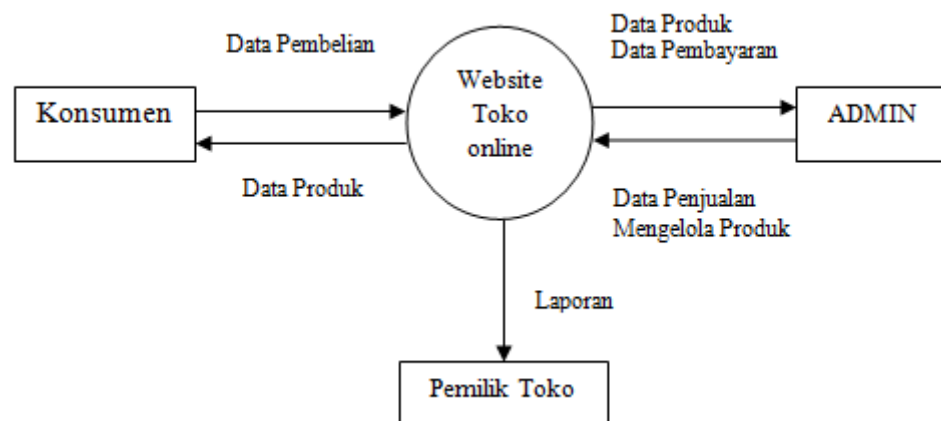
- 1) Pemasaran luas, karena bisa di akses oleh siapa saja dan di mana saja
- 2) Praktis, karena konsumen tidak harus datang ke kios Lege Sadad
- 3) Menghemat waktu
- 4) Pemilik sangat terbantu oleh sistem
- 5) Update desain kaos lebih cepat

D. Perancangan Sistem

Rancangan sistem pada website *e-commerce* Sablon Lege Sadad bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai sistem yang akan dibuat

a. DFD (*Data Flow Diagram*) Konteks

Diagram konteks adalah arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian bagian luar.



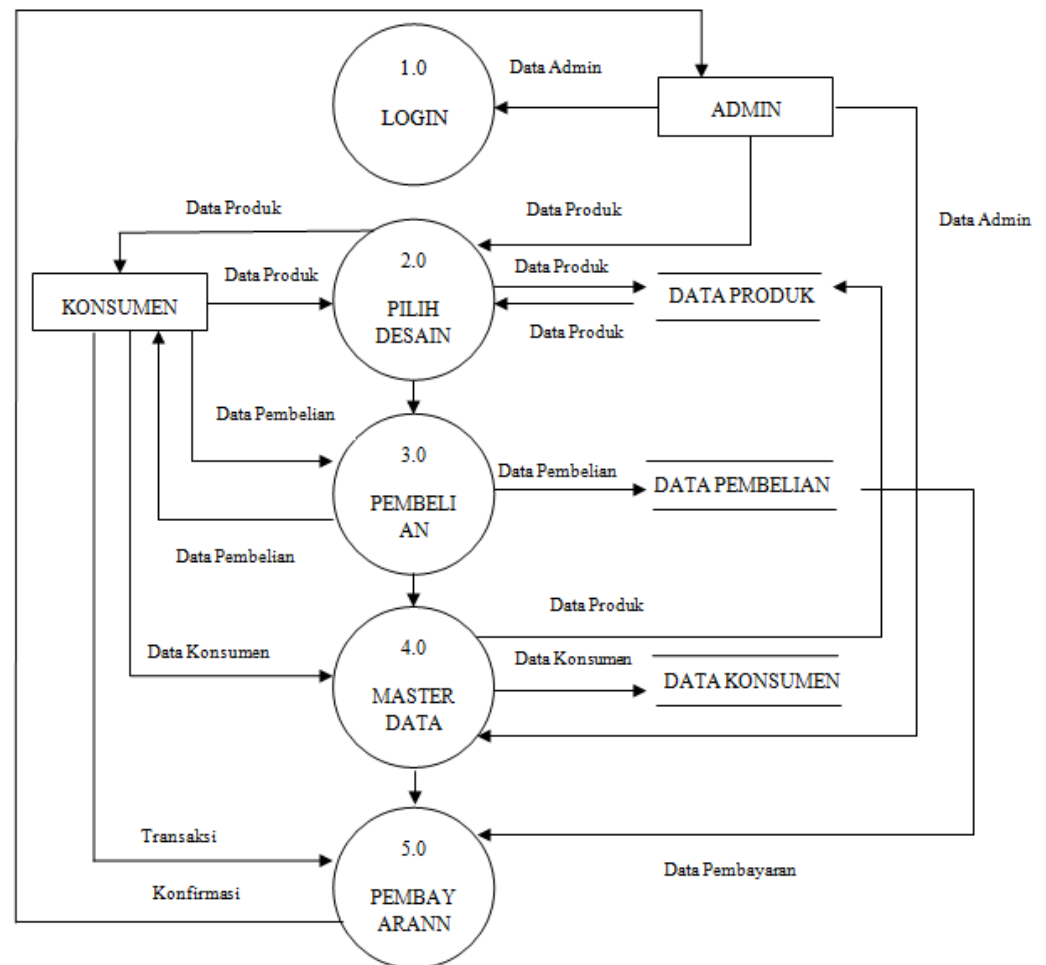
Gambar 3. 4. DFD Konteks Toko Online Lege Sadad

Keterangan :

Pada gambar 3.4 menunjukkan aliran data sistem secara keseluruhan, dimana terdapat tiga entitas yaitu Konsumen, Admin dan Pemilik Toko.

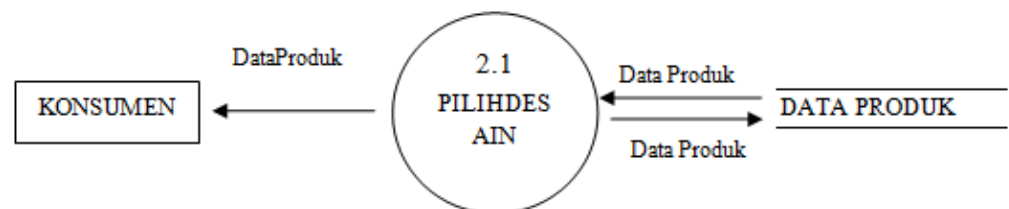
- 1) Konsumen mengunjungi *website* dan melakukan pembelian, setelah itu melakukan pembayaran.
- 2) Admin bertugas melakukan pengelolaan data produk, data penjualan, data transaksi dan lain-lain.
- 3) Pemilik Toko akan mendapatkan laporan, berupa laporan data penjualan, data admin dan lain-lain

b. DFD(Data Flow Diagram) Level 0



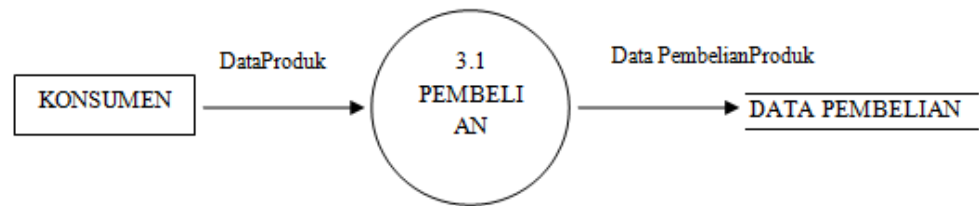
Gambar 3. 5. DFD Level 0 Toko Online Lege Sadad

c. DFD Level 1 Proses 2.1 Konsumen memilih desain



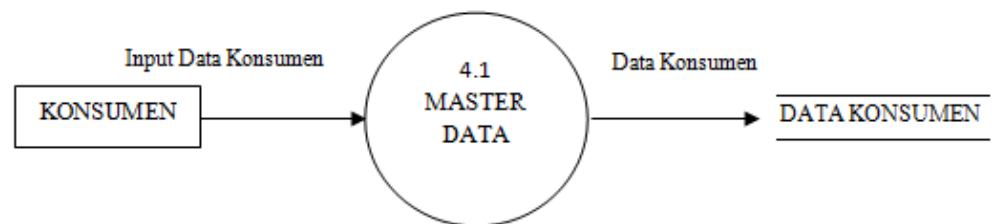
Gambar 3. 6. DFD Level 1 Proses 1.1 Konsumen memilih desain

d. DFD Level 1 Proses 3.1 Proses Pembelian



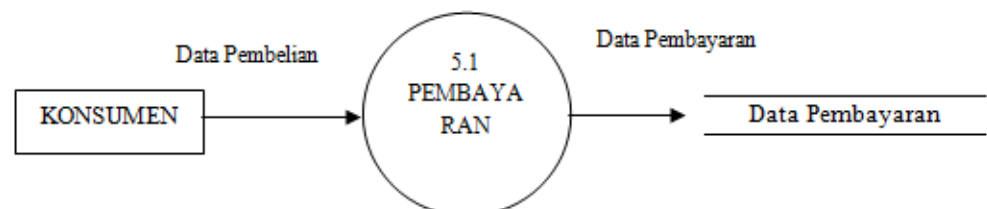
Gambar 3. 7. DFD Level 1 Proses 3.1 Proses Pembelian

e. DFD Level 1 Proses 4.1 Master Data



Gambar 3. 8. DFD Level 1 Proses 4.1 Master Data

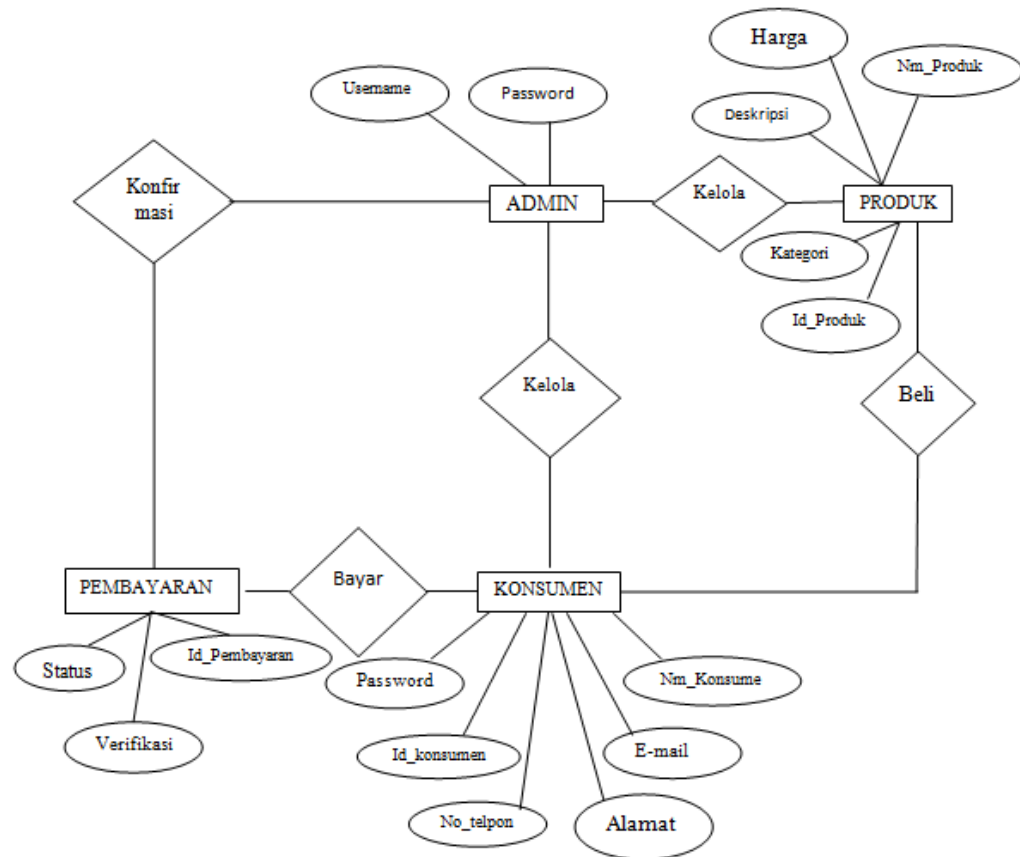
f. DFD Level 1 Proses 5.1 Pembayaran



Gambar 3. 9. DFD Level 1 Proses 5.2 Pembayaran

E. Perancangan Database

1) Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. 10. Entity Relationship Diagram (ERD)

2) Tabel database

a) Tabel Konsumen

Tabel 3. 1. Konsumen

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_Konsumen	Int	11	Primary Key
nama	Varchar	30	
e-mail	Varchar	20	
no	Int	15	
alamat	Text	100	
username	varchar	30	
password	varchar	20	

b) Tabel Admin

Tabel 3. 2. Admin

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_Admin	Int	11	Primary Key
Nama_Admin	Varchar	30	
Username	Varchar	20	
Password	Varchar	10	

c) Tabel Produk

Tabel 3. 3. Produk

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_Produk	Int	20	Primary Key
nama_Produk	Varchar	20	
harga	Varchar	20	
deskripsi	Varchar	255	
foto	Varchar	50	
likes	int	100	

d) Tabel Penjualan

Tabel 3. 4. Penjualan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_Penjualan	Int	11	Primary Key
id_Pemesanan	Varchar	11	Foreign Key
subtotal	Varchar	50	

e) Tabel desain

Tabel 3. 5. Desain

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_design	varchar	11	Primary Key
design	varchar	50	

f) Tabel Pemesanan

Tabel 3. 6. Pemesanan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_Pemesanan	int	11	Primary Key
id_Konsumen	int	11	Forreign Key
id_produk	int	11	Forreign Key
Jumlah	Int	50	
tgl_Pembelian	varchar	20	
id_Admin	int	11	Forreign Key

g) Tabel selfdesign

Tabel 3. 7. Selft Design

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_Self_design	varchar	11	Primary Key
id_Design	Varchar	11	
id_baju	Varchar	11	
Id_art			

h) Tabel Jenis baju

Tabel 3. 8. Jenis Baju

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_baju	int	11	Primary Key
jenis_baju	Varchar	50	
bahan_baju	Varchar	50	
harga_baju	Varchar	50	
foto	Varchar	225	

i) Tabel nota_penjualan

Tabel 3. 9. Nota Penjualan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_penjualan	int	11	Primary Key
id_penjualan	int	11	Foreign Key
total_belanja	Varchar	50	

j) Tabel Pembayaran

Tabel 3. 10. Pembayaran

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_pembayaran	int	11	Primary Key
Id_nota	int	11	
Id_konsumen	int	11	
nama_pemilik_rekening	int	50	
nama_bank	Varchar	50	
Jumlah_transfer	Varchar	50	

k) Tabel Kategori_art

Tabel 3. 11. Kategori art

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_kt	int	11	Primary Key
kategori	varchar	50	

l) Tabel Medsos

Tabel 3. 12. Medsos

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_ms	int	11	Primary Key
url	varchar	225	
class	Varchar	50	

m) Tabel Promo

Tabel 3. 13. Promo

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_promo	int	11	Primary Key
promo	varchar	50	
descripsi	Varchar	225	
foto	varchar	225	

n) Tabel Art

Tabel 3. 14. Tabel Art

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
id_art	int	11	Primary Key
art	varchar	50	
kategori	Varchar	50	
Id_kat	int	11	

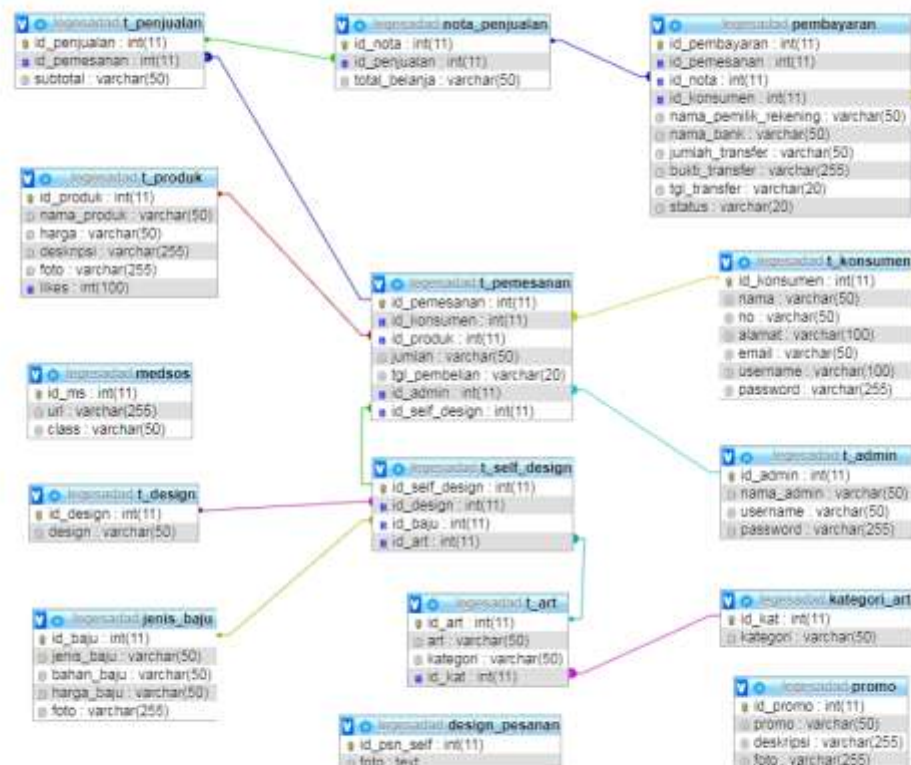
o) Tabel Design pesanan

Tabel 3. 15. Tabel Design Pesanan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
Id_psn_self	Int	11	Primary Key
foto	text	50	

3) Relasi Antar Tabel

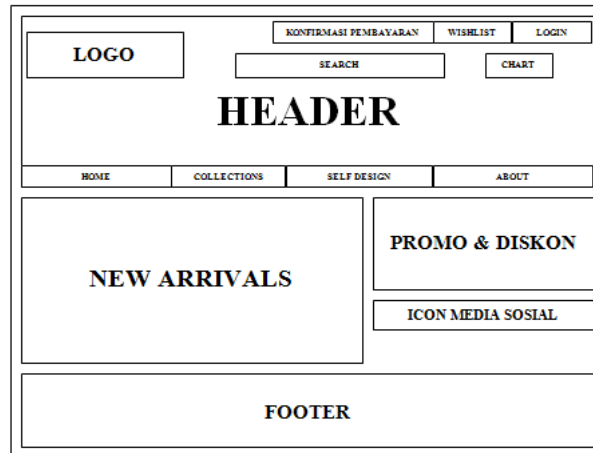
Relasi merupakan hubungan antar tabel yang menunjukkan hubungan antara objek nyata dan berfungsi mengatur operasi suatu basis data. Dalam setiap tabel memiliki satu *primary key* yang merupakan sumber acuan agar antar tabel dapat melakukan relasi. Gambar 3.11. menunjukan relasi antar tabel dalam sistem yang akan dibangun.



Gambar 3. 11 Relasi Antar Tabel

F. Perancangan Desain *Interface*

1) Tampilan halaman utama

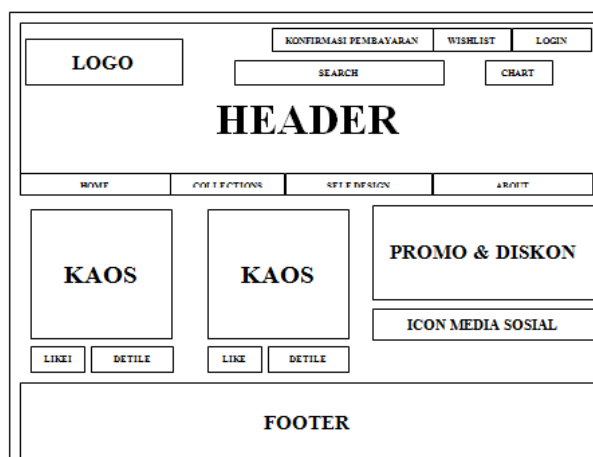


Gambar 3. 12. Desain Interface halaman Utama

Pada gambar 3.12 ditunjukkan tampilan menu halaman utama yang akan tampil pertama kali saat *website* diakses. Kolom *New Arrivals* menampilkan desain kaos terbaru yang diupload oleh admin/pemilik selain itu juga terdapat kolom *Promo & Diskon* untuk menampilkan desain dengan potongan harga khusus. Terdapat icon media sosial agar pengguna *website* dapat berinteraksi dengan akun media sosial Lege Sadad.

Menu *Cart* atau sering disebut keranjang belanja untuk menampung dan mengakumulasi barang yang di beli jika lebih dari satu. Pada menu *Wishlist* berisi produk-produk yang paling sering dibeli oleh pengunjung *website*.

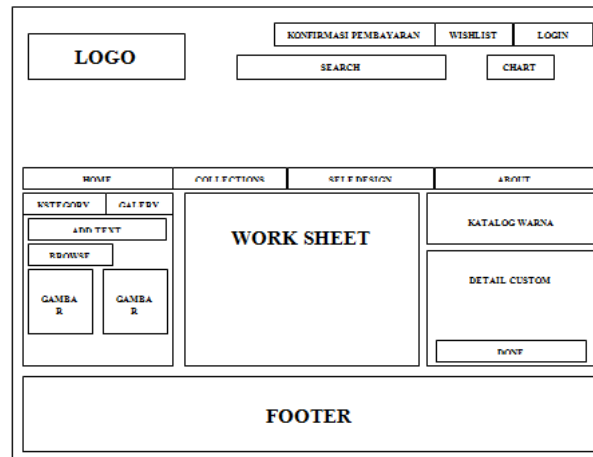
2) Tampilan menu collection



Gambar 3. 13. Desain interface halaman Collection

Menu Collections seperti pada gambar 3.13 berisi tentang produk-produk yang di tawarkan kepada pengunjung *website*. Terdapat tombol Beli untuk langsung membeli produk dan tombol Detail untuk melihat ulasan produk secara lebih detail.

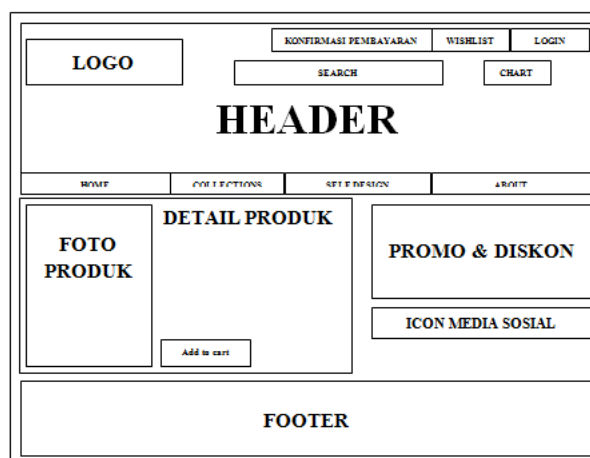
3) Tampilan menu self design



Gambar 3. 14. Desain interface halaman Selfdesign

Menu Self Design seperti gambar 3.14 berisi tentang halaman dimana kita dapat membuat desain kaos sendiri, pengguna dapat memilih warna kaos, bahan kaos yang diinginkan, memasukkan gambar atau tulisan maupun upload gambar desain yang sudah jadi

4) Tampilan Detail Produk



Gambar 3. 15. Desain interface halaman Detail Produk

Gambar 3.15 ini menunjukkan halaman detail produk dimana informasi produk yang dipilih secara lebih detail, seperti bahan yang digunakan, ukuran, dan ulasan lainnya. Sebelum membeli pengguna diharapkan dapat mengetahui dan mendapatkan barang sesuai dengan yang diinginkan.

5) Tampilan Detail Pembelian

The diagram illustrates the layout of a purchase detail page. It features a top navigation bar with links for 'KONFIRMASI PEMBAYARAN', 'WISHLIST', and 'LOGIN'. Below this is a header section containing a 'LOGO' placeholder, a 'SEARCH' input field, and a 'CHART' button. The main content area is divided into several sections: a 'SHOPPING CART' section, followed by three columns labeled 'Detail Alamat Pengiriman', 'Detail Data Penerima', and 'Total bayar'. At the bottom, there is a 'FOOTER' section. The layout is structured to provide a clear overview of the purchase details and shipping information.

Gambar 3. 16. Desain interface halaman Detail Pembelian

Pada gambar 3.16 merupakan halaman detail pembelian, berisi ringkasan belanja, berapa barang yang di beli dan jumlah yang harus di bayar oleh pelanggan.

6) Tampilan log in User

The diagram shows the layout of a user login page. It includes a title 'Login' at the top. Below the title, there are two input fields: 'username' and 'password'. To the right of the 'username' field is a 'login' button. Below the 'password' field is another 'username' field, which appears to be a placeholder or a secondary field. The layout is simple and focuses on the login credentials.

Gambar 3. 17. Desain interface halaman Log in User

Halaman login seperti gambar 3.17 yaitu halaman untuk memasukkan identitas akun minimal terdiri dari username pengguna dan password untuk mendapatkan hak akses. Antara username dan password

harus tepat jangan sampai salah ketik, karena keduanya saling terkait dan tidak bisa dipisahkan.

7) Tampilan Back-end admin

LEGE SADAD	SEARCH	LOGOUT
DASHBOARDS		
DATA ADMIN		
DATA KONSUMEN		
PRODUCT		
KATEGORI ART		
UPLOAD IMAGE ART		
PENESANAN		
BUNTI TRANSFER		
MEDIA SOSIAL		

Gambar 3. 18. Desain interface halaman Admin

Gambar 3.18 merupakan Halaman back end atau halaman administrator adalah halaman yang diperuntukan bagi admin atau pemilik akun yang sudah disetujui untuk mengelola web LegeSadad ini.

G. Metode Pengujian

Pengujian *software* adalah proses menjalankan dan mengevaluasi sebuah *software* secara manual maupun otomatis untuk menguji apakah sudah memenuhi persyaratan atau belum, atau untuk menentukan perbedaan/kesalahan antara hasil yang diharapkan dengan hasil sebenarnya.

Pada pembuatan *website e-commerce* ini dilakukan pengujian dengan metode *Blackbox*. *Blackbox testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa website yang dibangun dapat mempermudah dalam proses pemesanan desain kaos dengan adanya menu self-desain. Website yang dibangun dapat menyimpan hasil desain pemesan untuk selanjutnya dilakukan proses pembuatan sablon. Selain itu dengan adanya website akan mengenalkan usaha sablon kaos Lege Sadad secara jauh lebih luas. Pelanggan dari manapun dapat memesan kaos untuk kemudian dikirim melalui jasa ekspedisi.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya tambahan menu pada website untuk memberikan notifikasi kepada admin ketika ada pesanan sablon masuk.
2. Dibuatnya website untuk berintegrasi dengan *mobile* agar pelanggan dapat memesan kaos melalui ponsel android/ios.

DAFTAR PUSTAKA

- Dadan, Kerendy, 2015. *Membuat CMS Multifitur*. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Hasanah, U., dan Sukadi, 2013. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Pada Toko Kreatif Suncom Pacitan. *Indonesian journal on Networking and Security, Volume 2 Nomor 4, Oktober 2013, ISSN : 2302-5700*.
- Hidayat, R., 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Kosasi, S., 2016. Perancangan Bisnis Toko Online Untuk Memperluas Pangsa Pasar Aksesories Produk Rohani. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016, ISSN : 2302-3805*.
- Laily, D., Utomo, A.P., dan Nugraha, F., 2017. Pemanfaatan *E-commerce* Populer Untuk Optimalisasi Pemasaran Produk Pada KUB Bordir Kurnia Kudus. *Jurnal SIMETRIS, Volume 8 Nomor 2, November 2017, ISSN : 2252-4983*.
- Pamungkas, C.A., 2017. *Pengantar dan Implementasi Basis Data*. Deepublish, Yogyakarta.
- Solichin, A., 2010. *MSQL 5: Dari Pemula hingga Mahir*. ACHMATIM.NET , Jakarta.
- Sukanto, R.A., Shalahudin, M., 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung Informatika, Bandung.
- Sutanta, E., 2010. *Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual*. Penerbit Andi, Yogyakarta

