

# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

**WEBSITE TOKO ONLINE BUTIK AZKAYRA PALANGKA RAYA**



**OLEH :**

**ANDIKA BAYU WICAHYONO**

**DBC 112171**

**JURUSAN/PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA**

**2019**

**WEBSITE TOKO ONLINE BUTIK AZKAYRA PALANGKA RAYA**

**TUGAS AKHIR**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata-1 pada jurusan Teknik  
Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya

Oleh

ANDIKA BAYU WICAHYONO  
DBC 112 171

**Disetujui untuk diajukan dalam Seminar Akhir Tugas Akhir**

Mengetahui :

Dosen Pembimbing I,



**ABERTUN SAGIT SAHAY, ST., M.Eng**  
NIP. 19751212 200312 1 002

Dosen Pembimbing II,



**NOVA NOOR KAMALA SARI, ST., M.Kom**  
NIP. 19890407 201504 2 004

**JURUSAN / PROGRAM STUDY TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA  
PALANGKA RAYA  
2019**

**“WEBSITE TOKO ONLINE BUTIK AZKAYRA PALANGKA RAYA”**

**TUGAS AKHIR**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata-1 pada Jurusan Teknik  
Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya

Oleh


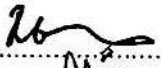


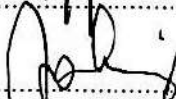
**ANDIKA BAYU WICAHYONO**

**DBC 112 171**

**Telah dipertahankan didepan tim penguji, pada :**

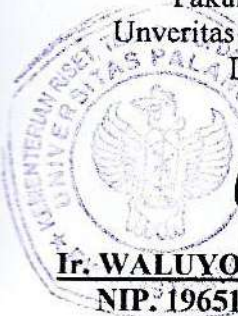

Hari/Tanggal : Senin, 15 Juli 2019

Waktu : 09.30 WIB

1. VIKTOR H. PRANATAWIJAYA, ST., MT.  
NIP. 19810606 200501 1 001 :  (Ketua)
2. ABERTUN SAGIT SAHAY, ST., M.Eng  
NIP. 19751212 200312 1 002 :  (Anggota)
3. NOVA NOOR KAMALA SARI, ST., M.Kom  
NIP. 19890407 201504 2 004 :  (Anggota)
4. ARIESTA LESTARI, S.Kom., M.Cs  
NIP. 19800322 200501 2 004 :  (Anggota)
5. Drs. JADIAMAN PARHUSIP, M.Kom  
NIP. 19630423 198502 1 001 :  (Anggota)

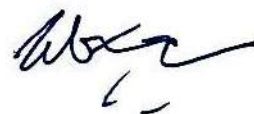
Mengetahui :

Fakultas Teknik  
Universitas Palangka Raya  
Dekan,

**Ir. WALUYO NUSWANTORO, MT.**  
NIP. 19651119 199302 1 001

Jurusan / Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya  
Ketua Jurusan,



**ABERTUN SAGIT SAHAY, ST., M.Eng**  
NIP. 19751212 200312 1 002

## PERNYATAAN

Dengan ini Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, serta tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Palangka Raya, 12 Agustus 2019



**ANDIKA BAYU WICAHYONO**  
NIM. DBC 112 171

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal Tugas Akhir ini dengan judul “Website Toko Online Butik Azkayra Palangka Raya”.

Terwujudnya Proposal Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Abertun Sagit Sahay, ST., M.Eng., selaku ketua jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya.
2. Ibu Enny D. Oktaviyani, ST., M.Kom., selaku Dosen Koordinator Tugas Akhir.
3. Bapak V. Abdi Gunawan, ST., MT. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
4. Bapak Abertun Sagit Sahay, ST., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
5. Ibu Nova Noor Kamala Sari, ST., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
6. Bapak Viktor H. Pranatawijaya, ST., MT. Ibu Ariesta Lestari, S.Kom., M.Cs Bapak Drs. Jadianan Parhusip, M.Kom selaku tim Dosen Penguji.
7. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya.
8. Orangtua, keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materi.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan ke depan.

**WEBSITE SHOP ONLINE BOUTIQUES AZKAYRA PALANGKA RAYA  
ANDIKA BAYU WICAHYONO (NIM DBC 112 171)**

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya  
Tanjung Nyaho Jl. Yos Sudarso Palangka Raya 73112

Email:

**ABSTRAK**

Website menjadi salah satu media promosi atau penyebaran informasi melalui internet karena dianggap media yang cukup efektif dalam hal promosi. Bisa memajang barang dagangan kita di internet dan dilakukan transaksi dengan pembeli melalui mesin di web.

Website Toko Online Butik Azkayra Palangka Raya dibangun menggunakan metodologi Waterfall yang tahapan-tahapannya adalah *Requirements analysis and definition, System and software design, Implementation and unit testing, Integration and system, Operation and maintenance*. Perancangan dan pemodelan data menggunakan DFD dan ERD. Pembuatan dilakukan dengan bahasa pemrograman PHP. Hasil pengujian dari sistem ini menggunakan *black box testing* untuk memeriksa fungsional dari Website Toko Online Butik Azkayra Palangka Raya.

Diharapkan *website* ini dapat menjadi media bagi masyarakat umum khususnya masyarakat kota Palangka Raya untuk mendapatkan informasi-informasi mengenai Butik Azkayra Palangka Raya. Dan bagi pengurus diharapkan dapat membantu dalam mengelola informasi Butik Azkayra Palangka Raya.

***Kata Kunci : Website, Butik, Waterfall, Butik Azkayra Palangka Raya***

**WEBSITE SHOP ONLINE BUTIK AZKAYRA PALANGKA RAYA  
ANDIKA BAYU WICAHYONO (NIM DBC 112 171)**

Department Of Informatics Engineering, Faculty Of Engineering, University Of  
Palangka Raya

Tanjung Nyaho Jl. Yos Sudarso Palangka Raya 73112

Email:

**ABSTRACT**

The Website became one of the media promotion or dissemination of information through the internet because the considered media are quite effective in terms of promotion. Can displaying merchandise of our on the internet and do transactions with the buyer through the machine on the web.

Website Shop Online Boutiques Azkayra Palangka Raya built using Waterfall methodology which the phases are Requirements analysis and definition, System and software design, Implementation and unit testing, Integration and system, Operation and maintenance. Design and data modeling using DFD and ERD. Making do with the programming language PHP. The results of the testing of this system using black box testing to check the functional from the Website Online Shop Boutique Azkayra Palangka Raya.

Hopefully, this website can be a media for the general public especially the people of the city of Palangka Raya to get information about Boutique Azkayra Palangka Raya. And for the administrators expected to help in managing information Boutique Azkayra Palangka Raya.

**Keywords : Website, Boutique, Waterfall, Boutiques Azkayra Palangka Raya**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABLE</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	4
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1. Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metodologi.....	5
1.6.1 Alat Dan Bahan.....	5
1.6.2 Metode Pelaksanaan.....	6
1.6.3 Metode Penelitian .....	6
1.7.Sistematika Penulisan .....	8
1.8. Jadwal pelaksanaan.....	11
1.9. Tinjauan Pustaka.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Tinjauan Pustaka.....	16
2.1.1 Definisi Online Shop.....	16
2.1.2 Database .....	18
2.2 <i>Flowchart</i> .....	21
2.3 Entity Relationship Diagram (ERD).....	22
2.4 Data Flow Diagram (DFD) .....	24
2.5 MySQL .....	25
2.6 Web Sever .....	26
2.7 WWW(World Wide Web) .....	28

2.8 HTML (Hypertext Markup Language) .....	28
2.9 HTTP (Hypertext Transfer Protocol) .....	28
2.10 PHP (Perl Hypertext Preprocessor) .....	28
2.11 JavaScript .....	29
2.12 Internet .....	30
2.13 Black Box Testing (Pengujian Kotak Hitam) .....	30

### **BAB III ANALISIS DAN DESAIN**

3.1 Analisis .....	32
3.1.1 Analisis Sistem.....	32
3.1.2 Analisis Sistem Lama .....	32
3.1.3 Analisis Sistem Baru.....	34
3.2 Permodelan Fungsional.....	35
3.2.1 Data Flow Diagram (DFD) .....	35
3.2.2 Definisi Diagram Konteks .....	36
3.2.3 Data Flow Diagram Level 1 Kelola Data Master Admin 2.0 ....	39
3.2.4 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tadmin 2.1 .....	42
3.2.5 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tbrg 2.2.....	42
3.2.6 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tb_foto 2.3 .....	43
3.2.7 Data Flow Diagram Level 2 Kelola Data tkonfirmasi 2.4 .....	44
3.2.8 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tkat 2.5 .....	45
3.2.9 Data Flow Diagram Level 2 Kelola Data Kota 2.6.....	46
3.2.10 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tmerk 2.7.....	46
3.2.11 Data Flow Diagram Level 2 Kelola bukutamu 2.8.....	47
3.2.12 Data Flow Diagram Level 2 Kelola Komentar 2.9 .....	48
3.2.13 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tpesan 2.10.....	49
3.2.14 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tkeranjang 2.11 .....	50
3.2.15 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tdetailjual 2.12.....	51
3.2.16 Data Flow Diagram Level 2 Kelola provinsi 2.13.....	52
3.2.17 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tstatus 2.14.....	53
3.2.16 Data Flow Diagram Level 2 Registrasi 3.0.....	54
3.2.17 Data Flow Diagram Level 2 tmember 4.0 .....	54
3.2.18 Entity Relationship Diagram (ERD).....	55

3.2.19. Desain Tabel .....	56
3.3 Desain Antarmuka Pengguna.....	63
3.3.1 Desain Antarmuka User Admin.....	63
3.3.2 Form Login User Admin.....	63
3.3.3 Halaman Beranda Admin.....	63
3.3.4 Halaman Admin Kelola Data Produk .....	63
3.3.5 Halaman Admin Kelola Data Upload Transaksi .....	64
3.3.6 Halaman Admin Kelola Data Kota .....	64
3.3.7 Halaman Admin Kelola Merk.....	65
3.3.8 Halaman Admin Kelola Katagori Produk.....	65
3.3.9 Halaman Admin Kelola Komentar .....	66
3.3.10 Halaman Admin Kelola Cari Pesanan .....	66
3.3.11 Halaman Admin Kelola Laporan Penjualan .....	67
3.3.12 Halaman Admin Kelola Laporan Pakaian .....	67
3.3.13 Halaman Admin Kelola Ubah Password .....	68
3.4 Desain Interface Halaman Pengunjung.....	68
3.4.1 Desain Interface Pengunjung Produk Pria .....	69
3.4.2 Desain Interface Pengunjung Produk Wanita .....	70
3.4.3 Desain Interface Pengunjung Buku Tamu .....	70
3.4.4 Desain Interface Pengunjung Tentang Kami .....	71
3.5 Desain Interface Halaman Member .....	71
3.5.1 Desain Interface Member Produk Pria.....	72
3.5.2 Desain Interface Member Produk Wanita.....	72
3.5.3 Desain Interface Member Buku Tamu.....	73
3.5.4 Desain Interface Member Upload.....	73
3.5.5 Desain Interface Member Keranjang .....	74
3.5.6 Desain Interface Member Tentang Kami.....	74

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN TESTING**

4.1 Implementasi Data .....	77
4.2 Implementasi Proses .....	77
4.3. Implementasi Antarmuka (Interface).....	79
4.3.1 Tampilan Admin .....	79

4.3.1.1 Halaman Login Admin .....	79
4.3.1.2 Halaman Menu Admin.....	80
4.3.1.3 Halaman Admin Kelola Data Pesanan Dan Status Pesanan ...	81
4.3.1.4 Halaman Admin Kelola Data Produk .....	83
4.3.1.5 Halaman Admin Kelola Data Upload Transaksi .....	83
4.3.1.6 Halaman Admin Kelola Data Kota.....	84
4.3.1.7 Halaman Admin Kelola Data Merk.....	84
4.3.1.8 Halaman Admin Kelola Data Kategori Produk.....	85
4.3.1.9 Halaman Admin Kelola Data Komentar.....	86
4.3.1.10 Halaman Admin Kelola Data Cari Pesanan.....	86
4.3.1.11 Halaman Admin Kelola Data Laporan Penjualan.....	87
4.3.1.12 Halaman Admin Kelola Data Laporan Pakaian.....	88
4.4.2 Tampilan Pengunjung .....	88
4.4.2.1 Halaman Pengunjung.....	88
4.4.2.2 Halaman Pengunjung Produk Pria(Baju dan Celana).....	89
4.4.2.3 Halaman Pengunjung Produk Wanita(Baju dan Celana).....	90
4.4.2.4 Halaman Pengunjung Buku Tamu.....	92
4.4.2.5 Halaman Pengunjung Tentang Kami.....	92
4.5.3 Tampilan Halaman Member .....	94
4.5.3.1 Tampilan Halaman Member .....	94
4.5.3.2 Tampilan Halaman Member Produk Pria(Baju & Celana).....	94
4.5.3.3 Tampilan Halaman Member Produk Wanita (Baju & Celana) .....	95
4.5.3.4 Tampilan Halaman Member Buku Tamu .....	97
4.5.3.5 Halaman Member Transaksi .....	97
4.5.3.6 Tampilan Halaman Member Keranjang.....	98
4.5.3.7 Halaman Member Tentang Kami.....	99
4.5.3.8 Halaman Member Konfirmasi Status Pengiriman Barang....	100
4.6 Pengujian Black Box.....	100
4.6.1 Pengujian yang dilakukan pada Halaman Admin.....	100
4.6.2 Pengujian yang dilakukan pada Halaman Member .....	104

4.6.3 Pengujian yang dilakukan pada Halaman Visitor (Pengunjung) .....	106
4.6.4 Kesimpulan Hasil Pengujian Black Box.....	106

**BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan .....	107
5.2. Saran .....	107

**DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Jadwal Pelaksanaan.....	10
<b>Tabel 1.2</b> Tinjauan Pustaka.....	11
<b>Tabel 2.1</b> Simbol Flowchart Standar .....	22
<b>Tabel 2.2</b> Simbol-Simbol Notasi ERD .....	23
<b>Tabel 2.3</b> Simbol-simbol Data Flow Diagram.....	25
<b>Tabel 3.1</b> Definisi diagram Konteks.....	36
<b>Tabel 3.2</b> Definisi Storage DFD Level 1 .....	38
<b>Tabel 3.3</b> Spesifikasi Proses Kelola Data Master Admin DFD Level 1.....	41
<b>Tabel 3.4</b> Spesifikasi proses kelola tadmin DFD level 2.....	42
<b>Tabel 3.5</b> Spesifikasi proses kelola tbrg DFD level 2 .....	43
<b>Tabel 3.6</b> Spesifikasi proses kelola tb_foto DFD level 2 .....	44
<b>Tabel 3.7</b> Spesifikasi proses kelola data tkonfirmasi DFD level 2.....	44
<b>Tabel 3.8</b> Spesifikasi proses kelola tkat DFD level 2.....	45
<b>Tabel 3.9</b> Spesifikasi proses kelola kota DFD level 2 .....	46
<b>Tabel 3.10</b> Spesifikasi proses kelola Merk DFD level 2 .....	47
<b>Tabel 3.11</b> Spesifikasi proses bukutamu DFD level 2.....	48
<b>Tabel 3.12</b> Spesifikasi proses Komentar DFD level 2.....	49
<b>Tabel 3.13</b> Spesifikasi proses tpesan DFD level 2 .....	50
<b>Tabel 3.14</b> Spesifikasi proses tkeranjang DFD level 2.....	51
<b>Tabel 3.15</b> Spesifikasi proses tdetailjual DFD level 2 .....	52
<b>Tabel 3.16</b> Spesifikasi proses provinsi DFD level 2.....	53
<b>Tabel 3.17</b> Spesifikasi proses tstatus DFD level 2 .....	54
<b>Tabel 3.18</b> Spesifikasi proses Registrasi DFD level 2.....	54
<b>Tabel 3.19</b> Spesifikasi proses tmember DFD level 2 .....	55
<b>Tabel 3.20</b> Tabel Buku Tamu .....	57
<b>Tabel 3.21</b> Tabel Komentar .....	57
<b>Tabel 3.22</b> Tabel Kota .....	58
<b>Tabel 3.23</b> Tabel Provinsi.....	58
<b>Tabel 3.24</b> Tabel tadmin .....	58
<b>Tabel 3.25</b> Tabel tbrg.....	59

<b>Tabel 3.26</b> Tabel tb_foto.....	59
<b>Tabel 3.27</b> Tabel tdetiljual.....	60
<b>Tabel 3.28</b> Tabel tkat.....	60
<b>Tabel 3.29</b> Tabel tkeranjang.....	60
<b>Tabel 3.30</b> Tabel tkonfirmasi.....	61
<b>Tabel 3.31</b> Tabel tmember.....	61
<b>Tabel 3.32</b> Tabel tmerk.....	62
<b>Tabel 3.33</b> Tabel tpesan.....	62
<b>Tabel 3.34</b> Tabel tstatus.....	62
<b>Tabel 4.1</b> Black Box Testing Login Admin.....	100
<b>Tabel 4.2</b> Black Box Testing Kelola Produk.....	101
<b>Tabel 4.3</b> Black Box Testing Kelola Data Upload Transaksi.....	101
<b>Tabel 4.4</b> Black Box Testing Kelola Data Kota.....	101
<b>Tabel 4.5</b> Black Box Testing Kelola Merk.....	102
<b>Tabel 4.6</b> Black Box Testing Kelola Kategori Produk.....	102
<b>Tabel 4.7</b> Black Box Testing Kelola Komentar.....	102
<b>Tabel 4.8</b> Black Box Testing Kelola Cari Pesanan.....	103
<b>Tabel 4.9</b> Black Box Testing Kelola Laporan Penjualan.....	103
<b>Tabel 4.10</b> Black Box Testing Kelola Laporan Pakaian.....	103
<b>Tabel 4.11</b> Black Box Testing Logout.....	104
<b>Tabel 4.12</b> Black Box Testing Login Member.....	104
<b>Tabel 4.13</b> Black Box Testing Menu Produk.....	104
<b>Tabel 4.14</b> Black Box Testing Kelola Profil Member.....	104
<b>Tabel 4.15</b> Black Box Testing Buku Tamu.....	105
<b>Tabel 4.16</b> Black Box Testing Transaksi.....	105
<b>Tabel 4.17</b> Black Box Testing Keranjang.....	105
<b>Tabel 4.18</b> Black Box Testing Tentang Kami.....	105
<b>Tabel 4.19</b> Black Box Testing logout.....	105
<b>Tabel 4.20</b> Black Box Testing Pengunjung.....	106

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b>	Diagram Alur <i>Waterfall</i> .....	7
<b>Gambar 3.1</b>	Flowchart Laporan pada Sistem Lama.....	33
<b>Gambar 3.2</b>	Flowchart bisnis proses pada Sistem Baru.....	34
<b>Gambar 3.3</b>	Diagram Konteks.....	36
<b>Gambar 3.4</b>	DFD level 1 .....	38
<b>Gambar 3.5</b>	Data Flow Diagram Level 1 Kelola Data Master Admin.....	40
<b>Gambar 3.6</b>	Data Flow Diagram Level 2 Kelola tadmin 2.1 .....	42
<b>Gambar 3.7</b>	Data Flow Diagram Level 2 Kelola tbrg 2.2.....	43
<b>Gambar 3.8</b>	Data Flow Diagram Level 2 Kelola tb_foto 2.3.....	43
<b>Gambar 3.9</b>	Data Flow Diagram Level 2 Kelola Data tkonfirmasi 2.4 .....	44
<b>Gambar 3.10</b>	Data Flow Diagram Level 2 Kelola tkat 2.5 .....	45
<b>Gambar 3.11</b>	Data Flow Diagram Level 2 Kelola Data Kota 2.6 .....	46
<b>Gambar 3.12</b>	Data Flow Diagram Level 2 Kelola tmerk 2.7 .....	47
<b>Gambar 3.13</b>	Data Flow Diagram Level 2 bukutamu 2.8 .....	48
<b>Gambar 3.14</b>	Data Flow Diagram Level 2 Komentar 2.9 .....	49
<b>Gambar 3.15</b>	Data Flow Diagram Level 2 tpesan 2.10.....	50
<b>Gambar 3.16</b>	Data Flow Diagram Level 2 tkeranjang 2.11 .....	51
<b>Gambar 3.17</b>	Data Flow Diagram Level 2 tdetiljual 2.12.....	52
<b>Gambar 3.18</b>	Data Flow Diagram Level 2 provinsi 2.13 .....	53
<b>Gambar 3.19</b>	Data Flow Diagram Level 2 tstatus 2.14.....	53
<b>Gambar 3.20</b>	Data Flow Diagram Level 2 Registrasi 3.0 .....	54
<b>Gambar 3.21</b>	Data Flow Diagram Level 2 tmember 4.0.....	55
<b>Gambar 3.22</b>	ERD .....	56
<b>Gambar 3.23</b>	Desain Tampilan Sistem Form Login User Admin.....	63
<b>Gambar 3.24</b>	Desain Tampilan Sistem Beranda Admin .....	63
<b>Gambar 3.25</b>	Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Data Produk.....	64
<b>Gambar 3.26</b>	Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Data Upload Transaksi .....	64
<b>Gambar 3.27</b>	Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Data Kota.....	65
<b>Gambar 3.28</b>	Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Merk .....	65
<b>Gambar 3.29</b>	Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Katagori Produk .....	66
<b>Gambar 3.30</b>	Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Komentar .....	66
<b>Gambar 3.31</b>	Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Cari Pesanan.....	67
<b>Gambar 3.32</b>	Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Laporan Penjualan... 67	
<b>Gambar 3.33</b>	Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Laporan Pakaian.....	68
<b>Gambar 3.34</b>	Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Password.....	68
<b>Gambar 3.35</b>	Desain Tampilan Sistem Halaman Pengunjung .....	69
<b>Gambar 3.36</b>	Desain Tampilan Sistem Pengunjung Produk Pria .....	69
<b>Gambar 3.37</b>	Desain Tampilan Sistem Pengunjung Produk Wanita .....	70
<b>Gambar 3.38</b>	Desain Tampilan Sistem Pengunjung Buku Tamu .....	70

<b>Gambar 3.39</b>	Desain Tampilan Sistem Pengunjung Tentang Kami .....	71
<b>Gambar 3.40</b>	Desain Tampilan Sistem Halaman Member.....	71
<b>Gambar 3.41</b>	Desain Tampilan Sistem Halaman Member Produk Pria.....	72
<b>Gambar 3.42</b>	Desain Tampilan Sistem Halaman Member Produk Wanita... 72	
<b>Gambar 3.43</b>	Desain Tampilan Sistem Halaman Member Buku Tamu.....	73
<b>Gambar 3.44</b>	Desain Tampilan Sistem Halaman Member Upload.....	73
<b>Gambar 3.45</b>	Desain Tampilan Sistem Halaman Member Keranjang .....	74
<b>Gambar 3.46</b>	Desain Tampilan Sistem Halaman Member Tentang Kami (Sejarah) .....	74
<b>Gambar 3.47</b>	Desain Tampilan Sistem Halaman Member Tentang Kami (Bidang Usaha).....	75
<b>Gambar 3.48</b>	Desain Tampilan Sistem Halaman Member Tentang Kami (Motto) .....	75
<b>Gambar 3.49</b>	Desain Tampilan Sistem Halaman Member Tentang Kami (Kontak) .....	76
<b>Gambar 4.1</b>	Halaman Login.....	80
<b>Gambar 4.2</b>	Tampilan Dashboard Menu Admin.....	80
<b>Gambar 4.3</b>	Tampilan Data Pesanan .....	81
<b>Gambar 4.4</b>	Tampilan Data Pesanan Proses Pembayaran.....	81
<b>Gambar 4.5</b>	Tampilan Data Pesanan Proses Siap Pengiriman.....	82
<b>Gambar 4.6</b>	Tampilan Data Status Sedang Dikirim.....	82
<b>Gambar 4.7</b>	Tampilan Data Status Sudah Diterima .....	82
<b>Gambar 4.8</b>	Tampilan Menu Admin Kelola Data Produk .....	83
<b>Gambar 4.9</b>	Tampilan Menu Admin Kelola Data Upload Transaksi.....	83
<b>Gambar 4.10</b>	Halaman Tampilan Menu Admin Kelola Data Kota.....	84
<b>Gambar 4.11</b>	Tampilan Menu Admin Kelola Data Merk .....	85
<b>Gambar 4.12</b>	Tampilan Menu Admin Kelola Data Kategori Produk .....	85
<b>Gambar 4.13</b>	Tampilan Menu Admin Kelola Data Komentar .....	86
<b>Gambar 4.14</b>	Tampilan Menu Admin Kelola Data Cari Pesanan .....	87
<b>Gambar 4.15</b>	Tampilan Menu Admin Kelola Data Laporan Penjualan.....	87
<b>Gambar 4.16</b>	Tampilan Menu Admin Kelola Data Laporan Pakaian .....	88
<b>Gambar 4.17</b>	Tampilan Halaman Pengunjung .....	89
<b>Gambar 4.18</b>	Tampilan Halaman Pengunjung Produk Pria(Baju).....	90
<b>Gambar 4.19</b>	Tampilan Halaman Pengunjung Produk Wanita(Baju).....	91
<b>Gambar 4.20</b>	Tampilan Halaman Pengunjung Produk Wanita(Celana) .....	91
<b>Gambar 4.21</b>	Tampilan Halaman Pengunjung Buku Tamu .....	92
<b>Gambar 4.22</b>	Tampilan Halaman Pengunjung Tentang Kami(Kontak).....	93
<b>Gambar 4.23</b>	Tampilan Halaman Pengunjung Tentang Kami(Sejarah, Bidang usaha, dan Motto).....	93
<b>Gambar 4.24</b>	Tampilan Halaman Member.....	94
<b>Gambar 4.25</b>	Tampilan Halaman Member Produk Pria(Baju) .....	95
<b>Gambar 4.26</b>	Tampilan Halaman Member Produk Wanita(Baju) .....	96

<b>Gambar 4.27</b>	Tampilan Halaman Member Produk Wanita(Celana).....	96
<b>Gambar 4.28</b>	Tampilan Halaman Member Buku Tamu.....	97
<b>Gambar 4.29</b>	Tampilan Halaman Member Transaksi .....	98
<b>Gambar 4.30</b>	Tampilan Halaman Member Keranjang .....	98
<b>Gambar 4.31</b>	Tampilan Halaman Member Tentang Kami(Kontak) .....	99
<b>Gambar 4.32</b>	Tampilan Halaman Member Tentang Kami (Sejarah, Bidang usaha dan Motto).....	99
<b>Gambar 4.33</b>	Tampilan Halaman Member Konfirmasi Status Pengiriman Barang .....	100

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dari segi bahasa, toko online berasal dari dua suku kata, Toko dan Online. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, toko berarti sebuah tempat atau bangunan permanen untuk menjual barang-barang (makanan, minuman, dan sebagainya). Sedangkan online yang terjemahan bahasa indonesianya adalah dalam jaringan menurut Wikipedia adalah keadaan di saat seseorang terhubung ke dalam suatu jaringan ataupun sistem yang lebih besar. Jadi berangkat dari dua pengertian secara bahasa tersebut kita dapat mengartikan toko online sebagai tempat terjadinya aktifitas perdagangan atau jual beli barang yang terhubung ke dalam suatu jaringan dalam hal ini jaringan internet.

Toko online adalah tempat kita bisa memajang barang dagangan kita di internet dan dilakukan transaksi dengan pembeli melalui mesin di web. Saat ini toko online di Indonesia mulai berkembang pesat. Semakin banyak orang yang menggunakan internet untuk membeli dan menjual barang ataupun jasa. Toko online di Indonesia memang sangat cocok sekali karena letak geografis Indonesia yang kepulauan, memungkinkan kita untuk membeli barang tanpa perlu datang ke tempat penjual.

Konsep online shopping atau toko online menyediakan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang tradisional. Selain

proses transaksi bisa menjadi lebih cepat, di internet telah disediakan hampir semua barang yang biasanya dijual secara lengkap.

Dunia internet juga menjadi sumber inspirasi bagi penulis untuk membuat toko online ini. Penulis menyadari adanya beberapa keuntungan dari membuat toko online ini yaitu biaya lebih murah karena tidak perlu tanpa harus menyewa toko.

Toko Online Butik Azkayra ini berdiri bulan maret 2018, butik azkyayra menjual pakaian wanita dan pria, celana pria dan celana wanita. Untuk memperluas pemasaran produk butik azkayra.

Maka dari itu, toko online sangat berguna bagi orang yang suka berbelanja namun tidak mempunyai waktu yang banyak untuk berbelanja secara langsung dengan mengunjungi toko sebenarnya.

Melalui Tugas Akhir yang berjudul “WEBSITE TOKO ONLINE BUTIK AZKAYRA PALANGKA RAYA” ini, sehingga memudahkan dalam pengaksesan data, dan penyampaian informasi tersedia.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Sesuai dengan masalah yang diangkat pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dibahas adalah :

- Bagaimana membangun *Website Toko Online* Butik Azkayra Palangka Raya

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, batasan masalah yang akan dijadikan dasar desain program yang dibuat sebagai berikut.

1. Website ini hanya menyediakan baju, tas dan celana.
2. Pengguna website ini adalah admin yg merupakan administrator yang memiliki akses sistem di website ini dan pengunjung yang merupakan masyarakat yang menggunakan website.
3. Fitur utama dan hak akses pengguna yang ada di website ini adalah:

- a. Beranda
- b. Produk
- c. Tentang Kami
- d. Kontak
- e. Buku Tamu
- f. Keranjang Belanjaan
- g. Registrasi
- h. Login

Hak Akses Pengguna :

1. Admin
  - Login
  - Kelola Beranda
  - Kelola Tentang Kami
  - Kelola Kontak
  - Kelola Buku Tamu

- Kelola Keranjang Belanja
- Kelola Produk
- Kelola Transaksi

## 2. Pengunjung

- Registrasi
- Login
- Akses Toko Online
- Pembelian

## 3. Member

- Login
- Akses Website Toko Online
- Buku Tamu
- Transaksi
- Pembelian



## 1.4 Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian di buatnya *website* toko *online* Butik Azkayra Palangka Raya ini yaitu untuk memperluas pemasaran dan penjualan produk butik secara *online*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah Memberikan alternatif media pembelanjaan untuk di kota Palangka Raya ini, dan memberikan solusi

terhadap hasil identifikasi permasalahan sistem penjualan pada Butik Azkayra.

## 1.6 Metodologi

### 1.6.1 Alat Dan Bahan

Alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan *Website Toko Online* Butik Azkayra Palangka Raya, sebagai berikut:

1. PC atau *notebook* yang memiliki spesifikasi AMD A9 *Processor* CORES 2C+3G 2.40 Ghz dengan RAM berkapasitas 4 GB dan penyimpanan 1 TB yang berbasis *Windows 7 ultimate*.
2. Aplikasi *software* (Perangkat lunak) yang digunakan antara lain :
  - a. *Webserver* menggunakan *XAMPP*.
  - b. *Database* menggunakan *MySQL*.
  - c. Bahasa pemrograman menggunakan *PHP/CSS/HTML/JAVA SCRIPT*.
  - d. Proses untuk pemotongan gambar dan desain grafis menggunakan *Adobe Photoshop*.
  - e. Menjalankan *website* menggunakan *Google Chrome/Mozilla Firefox*.
  - f. Untuk permodelan desain DFD visualisasi dengan menggunakan *EDRAW MAX*.
  - g. *Notepad++*

- h. Alat survei lapangan berupa kamera digital/*smartphone* berbasis *android*, alat tulis dan alat lain yang diperlukan dalam proses pengumpulan data

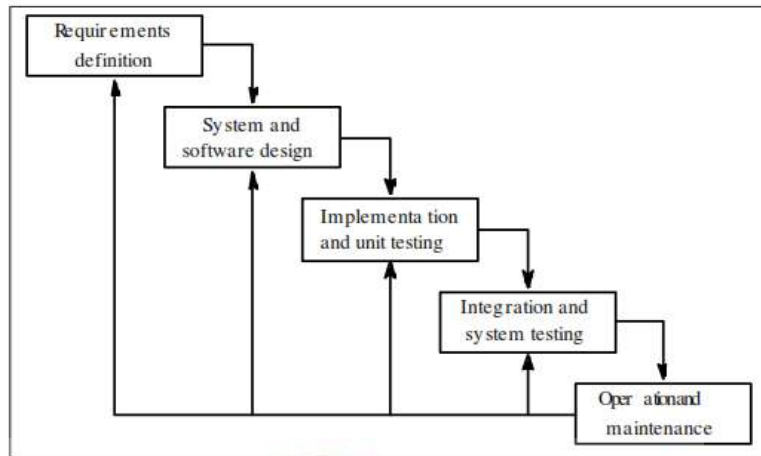
### 1.6.2 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan penelitian yang digunakan dalam pembuatan *website* ini adalah sebagai berikut :

- a. Perencanaan, Tahap ini dimulai dengan mengkaji permasalahan yang ada kemudian melakukan studi literatur tentang penelitian sejenis yang pernah dilakukan.
- b. Observasi, metode ini dilakukan langsung ke Butik Azkayra Palangka Raya guna mendapatkan, dan mengumpulkan data akurat.
- c. Wawancara, melakukan sesi tanya jawab dengan pihak Butik Azkayra Palangka Raya, data diperlukan guna keperluan pembuatan sistem informasi pada *website online*.

### 1.6.3 Metode Penelitian

Metodologi pelaksanaan yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi *Website Toko Online* Butik Azkayra Palangka Raya Berbasis *Website* ini adalah menggunakan metode pengembangan *waterfall*, metode pengembangan *waterfall* adalah metode pengembangan yang meliputi beberapa bagian yaitu:



**Gambar 1.1** *Diagram Alur Metodologi Waterfall (sommerville,2011:30)*

1) *Requirements Definition* (Definisi Kebutuhan)

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap, kemudian dianalisis. Didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yg lengkap. Layanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user* sistem.

2) *System and Software Design* (Desain Sistem dan Perangkat Lunak)

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap. Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3) *Implementation and Unit Testing* (Implementasi dan Pengujian Unit)

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji, direalisasikan sebagai serangkaian

program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4) *Integration and System Testing*(Pengintegrasian dan Pengujian Sistem)

Penyatuan unit program kemudian uji secara keseluruhan. Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim ke pengguna.

5) *Operation and Maintenance*(Pengoperasian dan Pemeliharaan)

Mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan seperti penyesuaian atau perubahan dengan situasi sebenarnya. Biasanya tahap ini merupakan fase siklus yang paling lama (meskipun tidak selalu). Sistem diinstall dan dipergunakan dengan mudah. Pemeliharaan mencakup koreksi dan berbagai kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem sebagai penemuan kebutuhan baru.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

## **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, jadwal pelaksanaan, dan sistematika penulisan.

## **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini penulis membahas teori yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dibahas dan juga pengertian dari istilah-istilah yang digunakan dalam penulisan laporan.

## **BAB III Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini diuraikan tentang langkah-langkah analisis dan desain dari pembuatan *website* seperti perancangan proses, perancangan basis data, perancangan antarmuka, kebutuhan sistem, analisis informasi, analisis hak akses *user*, perancangan desain ERD dalam *Website Toko Online Butik Azkayra Palangka Raya Berbasis Website*

## **BAB IV Implementasi dan Pengujian**

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi penggunaan program dari perangkat keras (*hardware*) yang dibutuhkan dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada sistem. Sedangkan pada tahap pengujian menggunakan *Blackbox testing*.

## **BAB V Penutup**

Pada bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dan memberikan saran dari tugas akhir yang dikerjakan.

## **Kesimpulan**

Bagian ini memuat kesimpulan-kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja pada bagian sebelumnya.

## **Saran**

Bagian ini berisi saran-saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dan asumsi yang dibuat selama pengembangan perangkat lunak.

## **Daftar Pustaka**

## **Lampiran**



### 1.8 Jadwal Pelaksanaan

Jadwal kegiatan pelaksanaan Tugas Akhir dalam penyelesaian tahapan-tahapan perancangan dan pembuatan *Website Toko Online* Butik

Azkayra Palangka Raya yaitu dengan penjadwalan kegiatan adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1. Jadwal Pelaksanaan

No.	Rencana Kegiatan	Bulan																																																							
		Mar				Apr				Mei				Juni				Juli				Agst				Sept				Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Proposal	■	■																																																						
2.	Analisis dan Desain Sistem		■	■	■	■	■	■	■																																																
3.	Pembuatan Program																																																								
4.	Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■																																																
5.	Seminar Hasil																																																								
6.	Ujian Tugas Akhir																																																								

## 1.9 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka digunakan sebagai pembanding dan acuan untuk pembuatan sistem. Berikut adalah tinjauan pustaka berupa karya tulis yang memiliki tema yang sama yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.2. Tinjauan Pustaka

	I	II	III
<b>Judul</b>	<b>PEMBUATAN WEBSITE E-COMMERCE BUTIK DIAR LUTFI SURAKARTA</b>	<b>APLIKASI PENJUALAN PADA BUTIK SALLY LOVELY BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP</b>	<b>WEBSITE TOKO ONLINE BUTIK AZKAYRA PALANGKA RAYA</b>
<b>Pembuat</b>	Oleh : 1. Lia Setiawan	Oleh : 1. Laurensia Kurniawati Jakung	Oleh : 1. Andika Bayu Wicahyono
<b>Pengguna</b>	1. Admin (penjual) Merupakan pengelola dari website. 2. User (pembeli) Dapat melakukan transaksi pembelian pada website.	1. Pengunjung Hanya dapat melihat produk yang di tawarkan tanpa bisa melakukan pemesanan dan pembelian produk	Pengguna sistem adalah : a. Administrator, adalah pengguna yang dapat mengakses sistem <i>Website Toko Online</i> Butik Azkayra Palangka Raya secara menyeluruh pada <i>Website Toko</i>

		<p>2. Member</p> <p>Dapat melakukan transaksi pemesanan dan pembelian produk. Sedangkan admin menangani pengaturan website.</p>	<p><i>Online</i> yaitu staf seperti mengelola, mengubah informasi Beranda, Kontak, Layanan Buku Tamu, Keranjang Belanja.</p> <p>b. Pengunjung, pengguna yang memiliki hak akses terbatas dimana tak dapat mengelola <i>website</i> dan hanya dapat mengaksesnya saja dan berbelanja.</p>
<b>Tujuan</b>	<p>1. Untuk merancang database website e-commerce butik Diar Lutfi.</p> <p>2. Untuk membuat sebuah website e-commerce bagi butik Diar Lutfi.</p>	<p>1. Untuk mengetahui sistem penjualan yang sedang berjalan pada Butik Sally Lovely.</p> <p>2. Untuk membuat perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis <i>Web</i> pada Butik Sally Lovely.</p> <p>3. Untuk menguji Sistem Informasi Penjualan Sally Lovely Berbasis <i>Web</i> pada Butik Sally Lovely.</p> <p>4. Mengimplementasikan Sistem Penjualan Produk untuk Wanita Berbasis Web Pada Butik Sally Lovely.</p>	<p>Tujuan dibuatnya <i>Website Toko Online</i> Butik Azkayra Palangka Raya ini adalah :</p> <p>1. Untuk terciptanya sebuah aplikasi sistem informasi <i>Website Toko Online</i> Butik Azkayra Palangka Raya dengan menggunakan bantuan pemrograman php dan mysql sebagai database dengan memanfaatkan jaringan internet.</p>

<p><b>Metodologi</b></p>	<p>Metode yang di gunakan adalah dengan melakukan studi literature mengenai sistem kerja website e-commerce, kemudian dilakukan perancangan desain dan sistem kerja website dan diimplementasikan dengan dibuatnya website e-commerce ini.</p>	<p>Dalam perancangan dan pembuatan perangkat lunak berbasis website ini, metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah Studi Lapangan, Wawancara, Studi Dokumentasi, dan Riset Kepustakaan. Sedangkan Metode pengembangan yang digunakan adlah Metode Waterfall.</p>	<p><i>Waterfall</i> Model menurut referensi Sommerville (<i>Sommerville, 2011</i>):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Requirements definition</i> (Definisi Kebutuhan)</li> <li>2. <i>System and software design</i> (Desain Sistem dan Perangkat Lunak)</li> <li>3. <i>Implementation and unit testing</i> (Implementasi dan Pengujian Unit)</li> <li>4. <i>Integration and system testing</i> (Pengintegrasian dan Pengujian Sistem)</li> <li>5. <i>Operation and maintenance</i> (Pengoperasian dan Pemeliharaan)</li> </ol>
<p><b>Fitur</b></p>	<p>Fasilitas dari Pembuatan Website E-Commerce Butik Diar Lutfi Surakarta yang akan dirancang :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Home</li> <li>2. Informasi</li> <li>3. Produk</li> </ol>	<p>Fasilitas dari Aplikasi Penjualan Pada Butik Ssally Lovely Berbasis Web Menggunakan PHP yang akan dirancang :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Home</li> <li>2. Cara Belanja</li> <li>3. About</li> </ol>	<p>Fasilitas dari <i>Website</i> Toko <i>Online</i> Butik Azkayra Palangka Raya Berbasis Website yang akan dirancang :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Home</li> <li>2. Produk</li> <li>3. Tentang Kami</li> </ol>

	4. Registrasi 5. Login Here	4. Kontak 5. Register 6. Login	4. Kontak 5. Buku Tamu 6. Keranjang Belanja
--	--------------------------------	--------------------------------------	---



## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 *Online Shop*

#### 2.1.1 *Definisi Online Shop*

*Definisi online shop*, adalah suatu proses pembelian barang atau jasa dari mereka yang menjual barang atau jasa melalui *internet* dimana antara penjual dan pembeli tidak pernah bertemu atau melakukan kontak secara fisik yang dimana barang yang diperjualbelikan ditawarkan melalui display dengan gambar yang ada di suatu website atau toko maya. Setelahnya pembeli dapat memilih barang yang diinginkan untuk kemudian melakukan pembayaran kepada penjual melalui rekening bank yang bersangkutan. Setelah proses pembayaran di terima, kewajiban penjual adalah mengirim barang pesanan pembeli ke alamat tujuan.

#### **Pengoperasian *Online shop***

Dalam *Online shop* terdapat tingkatan - tingkatan dalam pengoperasian *online shop*, yaitu :

##### **1) Pengertian Suplier.**

*Supplier* adalah pihak yang menyediakan, menyalurkan dan memasarkan suatu produk tertentu.

##### **2) Pengertian Reseller.**

*Reseller* adalah orang atau pihak yang menjual kembali produk orang lain atau supplier dimana reseller ini berdiri sendiri atau bukan merupakan pegawai dari si supplier.

##### **3) Pengertian dropshipper**

*Dropshipper* tidak melakukan stock barang, mereka hanya memamerkan atau memajang gambar/foto kepada calon pembeli. Jika ada yang mau membelinya, maka barang dikirim dari *supplier* ke konsumen secara langsung, namun atas nama *dropshipper*. Beberapa keuntungan *dropshipper*, yaitu :

- *Dropshipper* mendapat untung atau *fee* atas jasanya memasarkan barang milik
- Tidak membutuhkan modal besar untuk menjalankan sistem ini.
- Sebagai *dropshipper*, Anda tidak perlu menyediakan kantor dan gudang barang.

- Dapat terbebas dari beban pengemasan dan distribusi produk.

Salah satu faktor penting dalam pengoperasian *online shop* adalah faktor etika saat memilih produk yang akan dijual. Beberapa kategori produk yang dapat dijual dan memiliki penjualan retail terbanyak, yaitu (Laudon: 2009, 6-23 dalam Prasetio, 2012: 22) :

- Barang kebutuhan sehari-hari
- Pakaian
- Barang elektronik
- Kebutuhan kantor
- Aksesoris
- Buku/CD/VCD
- Peralatan rumah tangga
- Produk Handmade
- Makanan
- Produk Kesehatan
- Perhiasan
- Alat olah raga

Sedangkan di Indonesia, riset yang dilakukan Veritrans dan DailySocial juga menunjukkan banyak kemiripan mengenai produk-produk primadona yang dijual melalui *internet* di Indonesia, berikut daftar produknya yang paling populer (Prasetio, 2012: 22) :

- Fashion
- Travel booking
- Musik/Video/Game
- Elektronik
- Buku

Ada beberapa cara untuk menerima pembayaran pemesanan secara online, yaitu (Prasetio,2012: 32) :

### **1) Transfer Bank**

Transfer adalah kegiatan jasa bank untuk memindahkan sejumlah dana dengan jumlah tertentu dari perintah si pemilik rekening untuk seseorang yang ditunjuk sebagai penerima transfer.

## **2) Jasa Pengiriman Uang secara *online***

Maksudnya adalah jasa pengiriman uang/penerimaan kiriman uang secara cepat yang dilakukan lintas Negara atau dalam satu negara. Dalam hal ini pengirim uang membayarkan transfer ke penerima transfer dengan mata uang yang disepakati.

## **3) Rekening Bersama**

Rekber atau Rekening bersama adalah suatu instansi yang berperan sebagai perantara dalam terjadinya transaksi secara *online*.

## **4) COD (*Cash on Delivery*)**

Yang dimaksud dengan COD adalah, kegiatan bertemunya penjual dan pembeli barang yang pemesanannya dilakukan secara *online* dan bertemunya di tempat yang telah disetujui oleh kedua pihak. Di tempat itu, penjual membawa barang yang dipesan oleh konsumen dan konsumen membayar barang yang telah dipesan.

### **2.1.2 Database**

Database adalah kumpulan data yang terintegritasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara cepat. Database atau basis data terdiri dari 2 kata, yaitu basis dan data. (Raharjo, 2011). Basis data diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks gambar, bunyi atau kombinasinya. Basis data sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti :

1. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat di manfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
2. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama semikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi)) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

3. Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Tujuan dari konsep basis data yaitu untuk meminimumkan pengulangan data dan mencapai independensi data. Pengulangan data merupakan duplikasi data, yang berarti data yang sama disimpan dalam beberapa file yang berbeda dan pada tempat yang berbeda. *Independensi* data adalah kemampuan yang membuat perubahan dalam struktur data tanpa membuat perubahan program yang memproses data. Penyusunan suatu basis data digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul pada penyusunan data. Masalah-masalah tersebut adalah sebagai berikut (Waljiyanto, 2003) :

1. *Redudancy* data

*Redudancy* data adalah munculnya data-data secara berulang-ulang pada file basis data yang seharusnya tidak diperlukan.

2. *Inconsistency* data

*Inconsistency* data terjadi karena kesalahan dalam pemasukan data atau update anomaly, proses update data yang mengakibatkan munculnya data tidak konsisten

3. *Isolation* data

*Isolation* data disebabkan oleh pemakaian beberapa file sehingga program aplikasi yang dipakai tidak mampu mengakses file tertentu dalam basis data tersebut, sehingga perlu mengubah atau menambah sehingga seolah-olah ada file yang terpisah atau terisolasi dengan file lainnya.

4. Pengaksesan data

Pengaksesan data harus siap diakses oleh siapa saja yang membutuhkan dan mempunyai hak untuk mengaksesnya. Oleh karena itu perlu dibuat suatu program untuk mengetahui penolakan dan penerimaan hak akses data, suatu cara untuk mengakses data dikenal sebagai DBMS.

5. Masalah keamanan

Masalah keamanan dimana tidak setiap pemakai sistem basis data diperbolehkan untuk mengakses basis data, misalnya data mengenai gaji pegawai hanya boleh dibuka oleh bagian keuangan dan personalia.

6. Masalah integritas (*integrity*)

Basis data berisi file yang saling berhubungan, masalah utama adalah bagaimana kaitan antar file tersebut terjadi meski diketahui file A berkaitan dengan file b, secara teknis dapat dilakukan dengan adanya sebuah *field* kunci yang mengaitkan kedua file tersebut.

7. *Multiple user*

Salah satu alasan basis data dibangun adalah karena nantinya data tersebut digunakan oleh banyak orang, baik dalam waktu berbeda maupun bersamaan.

8. *Data independent*

Apapun perubahan yang terjadi dalam basis data, semua perintah harus stabil tanpa ada yang diubah.

Konsep dasar dari basis data adalah kumpulan dari catatan-catatan, atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelasan terstruktur dari jenis fakta yang tersimpan di dalamnya, penjelasan ini disebut skema yang menggambarkan objek yang diwakili suatu basis data, dan hubungan di antara objek tersebut, ada banyak cara untuk memodelkan struktur basis data, ini dikenal sebagai model basis data atau model data.

Model yang umum digunakan sekarang adalah model relasional, yang mewakili semua informasi dalam bentuk tabel-tabel yang saling berhubungan dimana setiap tabel terdiri dari baris dan kolom. Dalam model ini, hubungan antar tabel diwakili dengan menggunakan nilai yang sama antar tabel. Model jaringan menggunakan cara yang lebih eksplisit untuk mewakili hubungan antar tabel. Jenis basis data, antara lain basis data hierarkis, basis data jaringan, dan basis data rasional.

Dalam terminologi basis data dikenal istilah seperti tabel, baris, dan kolom. Tabel (biasa juga disebut relasi) menyatakan bentuk berdimensi dua yang mewakili suatu kelompok data yang sejenis. Sebuah tabel berisi sejumlah kolom yang biasa disebut sebagai *field* dan baris yang biasa disebut *record* atau *tupel*. Menurut konsep basis data relasional, setiap tabel memiliki sebuah kunci primer (*primary key*), walaupun dalam praktiknya bisa saja tidak memilikinya.

*Primary key* adalah suatu nilai yang bersifat unik (tidak ada nilai kembar) sehingga dapat digunakan untuk membedakan suatu baris dengan baris yang lain dalam sebuah tabel. Dengan kata lain, jika membedakan sebuah nilai berdasarkan *primary key* maka maksimumnya ada satu baris memenuhinya. Selain *primary key*, kunci disini dibagi menjadi *candidate key*, *alternate key*, *foreign key* serta *composite key*.

1. *Candidate key*

*Candidate key* adalah salah satu atau lebih atribut yang mendefinisikan sebuah baris secara unik yang berfungsi sebagai calon dari *primary key* serta mempunyai nilai unik pada hampir tiap barisnya. Dapat dikatakan *candidate key* merupakan kunci yang belum menjadi kunci primer pada sebuah tabel.

2. *Alternate key*

*Alternate key* adalah *candidate key* yang tidak dipilih untuk mendefinisikan sebuah baris secara unik, tetapi perlu dicatat meskipun tidak menjadi *alternate key* di sebuah tabel akan tetapi tidak tertutup kemungkinan bisa menjadi *primary key* di tabel lainnya.

3. *Foreign key*

*Foreign key* adalah kolom yang berfungsi sebagai kunci primer dari tabel lain.

4. *Composite key*

*Composite key* adalah kunci primer yang tidak terbentuk oleh sebuah kolom, melainkan tersusun atas beberapa kolom.

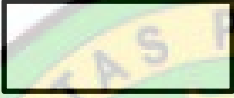




## 2.2 *Flowchart*

*Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analisis dan *programmer* untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif lain dalam pengoperasian. (Darsono, S : 2014).

*Flowchart* sistem merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan

urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Dengan kata lain, *flowchart* ini merupakan deskripsi secara grafik dari urutan prosedur-prosedur yang terkombinasi yang membentuk suatu sistem. *Flowchart* sistem terdiri dari data yang mengalir melalui sistem dan proses yang mentransformasikan data itu. Data dan proses dalam *flowchart* sistem dapat digambarkan secara online (dihubungkan langsung dengan komputer) atau *offline* (tidak dihubungkan dengan komputer). Simbol-simbol *flowchart* yang biasanya di pakai adalah simbol-simbol *flowchart* yang standar yang dikeluarkan oleh ANSI dan ISO. (Darsono, S :2014)

**Tabel 2.1 Simbol *Flowchart* Standar**

Simbol	Keterangan
	Simbol proses untuk mempresentasikan operasi
	Simbol anak panah untuk mempresentasikan alur kerja
	Simbol keputusan untuk mempresentasikan dalam program
	Simbol start untuk awal/akhir flowchart
	Simbol manual input untuk menunjukkan input yang dimasukkan secara manual

### 2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah model data untuk menggambarkan hubungan antara satu entitas dengan entitas lain yang mempunyai relasi (hubungan) dengan batasan-batasan. Hubungan antar entitas akan menyangkut dua komponen yang menyatakan jalinan ikatan yang terjadi, yaitu derajat hubungan dan partisipasi hubungan. Adapaun beberapa simbol dalam ERD dapat dilihat pada tabel 2.2

Derajat hubungan menyatakan jumlah anggota entitas yang terlibat didalam ikatan yang terjadi dalam membentuk hubungan. Derajat hubungan pada

*relationship tipe*, batasan *structural cardinality ratio* memiliki jenis (Waljiyanto,2003) :

1. (*One to one relationship*)

Hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah satu berbanding satu. Derajat hubungan antar entity 1:1 terjadi bila tiap anggota *entity* A hanya boleh berpasangan dengan satu anggota dari *entity* B. Hubungan ini dapat digambarkan dengan tanda lingkaran untuk menunjukkan tabel dan relasi antar keduanya diwakilkan dengan tanda panah tunggal.


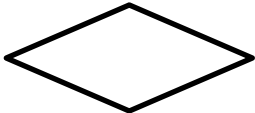
2. (*One to many relationship*)

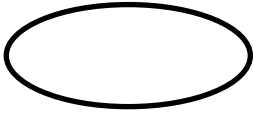

Hubungan antar file pertama dengan file kedua adalah satu berbanding banyak atau dapat pula dibalik menjadi banyak berbanding satu. Derajat hubungan ini terjadi bila tiap anggota *entity* A boleh berpasangan dengan lebih dari satu anggota B. Sebaliknya tiap anggota *entity* B hanya boleh berpasangan dengan satu anggota A. Hubungan ini dapat digambarkan dengan lingkaran untuk menunjukkan tabel dan relasi antar keduanya diwakilkan dengan tanda panah ganda untuk menunjukkan hubungan banyak tersebut.

3. (*Many to many relationship*)

Hubungan antar satu atribut dengan atribut yang lain dalam satu file yang sama mempunyai hubungan banyak lawan banyak. Derajat hubungan ini terjadi bila tiap anggota *entity* A boleh berpasangan dengan lebih dari satu anggota *entity* B, begitu juga sebaliknya.

**Tabel 2.2 Simbol-Simbol Notasi ERD**

No	Simbol	Keterangan
1		Entitas atau bentuk persegi panjang merupakan sesuatu objek data yang ada di dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data
2		<i>Relationship</i> merupakan hubungan alamiah yang terjadi antar entitas. Umumnya diberi nama dengan kata kerja dasar

3		Atribut atau bentuk elips adalah sesuatu yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksud entitas atau <i>relationship</i> dan mewakili atribut dari masing-masing entitas
4		Garis merupakan penhubung antar entitas
5	1, N	Kardinalitas relasi mewakili 1 untuk relasi satu dan huruf N untuk relasi banyak

#### 2.4 Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram* (DFD) awalnya dikembangkan oleh Chris Gane dan Trish Sarson pada tahun 1979 yang termasuk *strutured Systems Analisis and Design Methodology* (SSADM) yang ditulis oleh Crish Gane dan Trish Sarson. Sistem yang dikembangkan ini berbasis dekomposisi fungsional dari sebuah sistem.

Edward Yourdon dan Tom Demarco memperkenalkan metode lain pada tahun 1980-an dimana mengubah persegi dengan sudut lengkung (pada DFD Chris Gane dan Trish Sarson) dengan lingkaran untuk menotasikan. DFD Edrawd Yourdon dan Tom Demarco populer digunakan sebagai model analisis sistem perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan program terstruktur.

Informasi yang ada didalam perangkat lunak dimodifikasi dengan beberapa tranformasi yang dibutuhkan. *Data flow Diagram* (DFD) atau dalam bahasa indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan tranformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*uotput*).

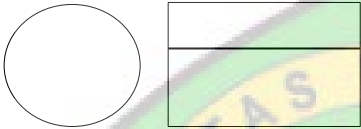


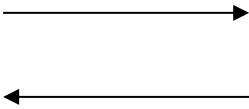
DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistm atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD dapat dibagi menjadi beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail. DFD menyediakan mekanisme untuk pemodelan fungsional ataupun pemodelan aliran infomasi. Oleh karena itu, DFD lebih sesuai digunakan untuk

pemodelan fungsi-fungsi perangkat lunak yang akan diimplementasikan menggunakan pemrograman terstruktur karena pemrograman terstruktur membagi-bagi bagiannya dengan fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur.

DFD tidak sesuai untuk memodelkan sistem perangkat lunak yang akan dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek merupakan hal yang berbeda.

**Tabel 2.3 Simbol-simbol *Data Flow Diagram***

(Edward Yourdon dan Tom DeMarco)

No	Simbol	Keterangan
1		<i>Process</i> (proses) Proses atau fungsi atau prosedur pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur
2		<i>Data Store</i> (simpanan data) File atau basis data atau penyimpanan (storage) pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur.
3		<i>External entity</i> (kesatuan luar) Berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.
4		<i>Data flow</i> (arus data) Merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (input) atau keluaran (output)

## 2.5 MySQL

SQL (*Structured Query Language*) merupakan sebuah bahasa relational yang berisi pernyataan yang digunakan untuk memasukkan, mengubah, menghapus,

memilih dan melindungi data (Prihatna, 2005). SQL bukan *database* aplikasi, tetapi lebih berarti dengan suatu bahasa yang digunakan untuk mengajukan pertanyaan ke dalam *database* berupa pengguna SQL.

*Database* sistem yang memiliki konsep sama dengan SQL, adalah Postgres dan MySQL, dimana *database* tersebut bisa didapatkan gratis atau dengan harga yang murah. MySQL adalah *servr multithreaded*, sehingga sangat memungkinkan untuk *menghandle* permintaan layanan secara simultan. Model koneksi dengan protocol TCP-IP membuat akses ke server *database* lebih cepat jika dibandingkan dengan menggunakan mapping drive. MySQL menggunakan perintah dalam bahasa SQL antara lain :

1. SELECT

Perintah ini digunakan untuk mengambil data dari suatu tabel. Sintak penulisannya adalah : `SELECT {*namafield} FROM namatabel [WHERE kondisi]`

2. INSERT

Perintah ini digunakan untuk menyisipkan data ke dalam tabel. Sintak penulisannya adalah : `INSERT INTO nama tabel [(field1[,field2,...])] VALUE (ekspresi1[,ekspresi2,...])`

3. DELETE

Perintah ini digunakan untuk menghapus record dari suatu tabel. Sintak penulisannya adalah : `DELETE FROM namatabel WHERE kondisi`

4. UPDATE

Perintah ini digunakan untuk memperbaharui nilai suatu data pada tabel. Sintak penulisannya adalah : `UPDATE namatabel SET kriteria WHERE kondisi`

## 2.6 Web Sever

*Web Server* adalah software yang menjadi tulang belakang dari *world wide web* (www). *Web Server* menunggu permintaan dari *client* yang menggunakan *browser* seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla, dan program *browser* lainnya. (Febrian, 2004). Jika ada permintaan dari *browser*, maka *web server* akan memproses permintaan itu kemudian memberikan hasil prosesnya

berupa data yang diinginkan kembali ke *browser*. Data ini mempunyai format yang berupa format ini kemudian akan ditampilkan oleh *browser* sesuai dengan kemampuan *browser* tersebut. Contohnya, bila ada data yang dikirim berupa gambar, *browser* yang hanya mampu menampilkan teks (misalnya *lynx*) tidak akan mampu menampilkan gambar tersebut, dan jika ada akan menampilkan alternatifnya saja. *Web Server*, untuk berkomunikasi dengan client-nya (*web browser*) mempunyai protokol sendiri, yaitu HTTP (*hypertext transfer protocol*).

Dengan protokol ini, komunikasi antar *web server* dengan client-nya dapat saling dimengerti dan lebih mudah. Seperti telah dijelaskan diatas, format data pada *world wide web* adalah SGML. Tapi para pengguna internet saat ini lebih banyak menggunakan format HTML (*hypertext markup language*) karena penggunaannya lebih sederhana dan mudah dipelajari. Kata *HyperText* mempunyai arti bahwa seorang pengguna internet dengan *web browser*nya dapat membuka dan membaca dokumen-dokumen yang adadalam komputernya atau bahkan jauh tempatnya sekalipun.

Hal ini memberikan cita rasa dari suatu proses yang tridimensional, artinya pengguna internet dapat membaca dari satu dokumen ke dokumen lainnya hanya dengan mengklik beberapa bagian dari halaman dokumen (*web*) itu. Proses yang dimulai dari permintaan *webclient* (*browser*), diterima *web server*, diproses, dan dikembalikan hasil prosesnya oleh *web server* ke *we client* lagi dilakukan secara transparan. Setiap orang dapat dengan mudah mengetahui apa yang terjadi pada tiap-tiap proses. Secara garis besarnya *webservice* hanya memproses semua masukan yang diperolehnya dari *web client*nya.

## 2.7 WWW (*World Wide Web*)

Web atau *World Wide Web* (WWW) adalah salah satu fasilitas yang disediakan di internet. Web merupakan dunia maya di internet yang terdapat ribuan info tentang segala hal dan dikemas dalam bentuk dokumen *hypertext* (Nugroho, 2005). *Hypertext* merupakan konsep dasar dari *world wide web*. Dokumen *Hypertext* adalah salah satu dokumen yang memungkinkan untuk menjelajahi dari suatu halaman web ke halaman web yang lainnya dengan menggunakan suatu *links* (menghubungkan).

Web bekerja dalam jaringan komputer yang memanfaatkan teknologi *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP), *Uniform resource Locator* (URL), *Protocol Transfer* dan *Domain Name System* (DNS).

*Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) adalah suatu protokol yang digunakan oleh *World Wide Web*. HTTP mendefinisikan bagaimana suatu pesan bisa diformat dan dikirimkan dari *server* ke *client*. *Uniform resource Locator* (URL) adalah rangkaian karakter menurut suatu format standar tertentu, yang digunakan untuk menunjukkan suatu alamat suatu sumber seperti dokumen dan gambar di internet (Prihatna, 2005). *Domain Name System* (DNS) adalah sistem yang menyimpan informasi tentang nama *host* maupun nama domain dalam bentuk basis data tersebut (*distributed database*) di dalam jaringan komputer (Nugroho, 2006).

## **2.8 HTML (*Hypertext Markup Language*)**

*Hypertext Markup Language* adalah salah satu format yang digunakan untuk menulis halaman web, HTML ini berjalan di *web browser* dan memiliki fungsi untuk melakukan pemrograman aplikasi di atas web. HTML merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks, yaitu standar *Generalized Markup Language*. HTML sebenarnya adalah dokumen ASCII atau teks biasa, yang dirancang untuk tidak tergantung pada suatu sistem operasi tertentu (Kadir, 2003).

## **2.9 HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*)**

HTTP adalah protokol yang menentukan aturan yang perlu diikuti oleh *web browser* dalam meminta atau mengambil suatu dokumen dan oleh *web server* dalam menyediakan dokumen yang diminta oleh *web browser*. Protokol ini didesain untuk mentransfer berkas yang berisi *hypertext* seperti berkas yang berisi HTML yang digunakan di *World Wide Web*. Server dari WWW biasanya dikenal dengan nama HTTPD (Febrian, 2004).

## **2.10 PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*)**

PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server (Prihatna, 2005). Selain itu juga PHP merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa pemrograman HTML. Dibuat oleh Rasmus Lerdorf diawali dengan membuatnya sebagai *personal*

*project* dan disempurnakan oleh group six of developers dan lahir kembali dengan nama PHP.

Secara khusus PHP dirancang untuk membentuk web dinamis. Artinya, PHP dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan. PHP memiliki kemampuan yang baik dalam hal perhitungan matematika, dalam hal informasi jaringan e-mail dan *regular expretion*. Selain itu PHP juga mampu sebagai interface dengan database secara baik, support dengan bermacam-macam *database server* MySQL, ORACLE, Sysbase.

PHP dapat berjalan dengan web server yang berda dan dalam sistem operasi yang berbeda pula. PHP dapat berjalan di sistem operasi UNIX, Windows97, WindowsNT. PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis dan dijalankan pada server side. Artinya semua sintaks yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada server tetapi disertakan pada dokumen HTML sedangkan yang dikirim ke browser hanya hasilnya saja. Kode PHP diawali dengan tanda lebih kecil (<) dan diakhiri dengan tanda lebih besar (>).

## **2.11 JavaScript**

*JavaScript* adalah nama implementasi *Netscape Communications Corporation* untuk *ECMAScript* standar, suatu bahasa skrip yang didasarkan pada konsep pemrograman berbasis prototipe. Bahasa ini terkenal karena penggunaannya di situs web pada sisi klien dan juga digunakan untuk menyediakan akses skrip untuk objek yang dibenamkan (*embedde*) di aplikasi lain. Walaupun memiliki nama serupa, namun *Java Script* hanya sedikit sekali berhubungan dengan bahasa pemrograman Java. Secara semantik, *javaScript* memiliki lebih banyak kesamaan/kemiripan dengan bahasa pemrograman *Self*.

*JavaScript* digunakan untuk mengakses sebuah objek program bersama aplikasi-aplikasi lainnya. Dan utamanya digunakan pada form klien disamping *JavaScript* sebagai pengembangan untuk website-website. *JavaScript* mempunyai karakteristik yang dinamis, kuat, menjadi dasar bahasa untuk prototipe dengan fungsi-fungsi kelas utama. *JavaScript* di desain seperti Java tetapi tetap mudah dalam penanganannya. Skrip *JavaScript* yang dimasukkan ke dalam berkas

HTML harus dimasukkan di antara tag <script>...</script> atau diluar berkas HTML dengan mengimport filenya.

## 2.12 Internet

*International Newtowrking* (Internet) adalah kumpulan atau jaringan dari suatu jaringan komputer secara global yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang ada diseluruh dunia. Dalam hal ini komputer yang dahulunya *stand alone* dapat berhubungan langsung dengan host-host atau kmputer-komputer yang lainnya. (Hartono, 2001).

Definisi yang lain adlaah internet bagaikan sebuah kota elektronik yang sangat besar dimana setiap penduduk memilki alamat (*Internet Address*) yang dapat berkirim surat atau informasi. Jika penduduk itu ingin mengelilingi kota elektronik tersebut, cukup dengan menggunakan komputer sebagai kendaraan. Penghubung jalannya bertumpu diatas media telekomunikasi. Komunikasi berjalan lambat jika menggunakan kabel telepon, dan akan cepat jika menggunakan leased line atau ISDN. Inilah yang disebut sebagai “*Global Village*” atau “Kampung sejagat”. Internet sifatnya ibarat ruang yang seakan-akan dunia maya, maka internet juga bisa disebut sebagai ruang maya (*Cyberspace*).

## 2.13 Black Box Testing (Pengujian Kotak Hitam)

*Black box testing* (pengujian kota hitam) terfokus pada apakah unit program memenuhi kebutuhan (*requirement*) yang disebutkan dalam spesifikasi. Pada *black box testing*, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. Jika ada unit yang tak sesuai dengan *outputnya*, maka untuk menyelesaikannya diteruskan pada pengujian yang kedua yaitu *white box tesing*. (Hanif Al Fatta, 2007)

*Black box testing* cenderung untuk menemukan hal-hal berikut:

1. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada
2. Kesalahan antarmuka (*interface errors*)
3. Kesalahan pada struktur data dan akses basis data

4. Kesalahan performansi (*performance errors*)
5. Kesalahan inialisasi dan terminasi.



## BAB III

### ANALISIS DAN DESAIN

#### 3.1. Analisis

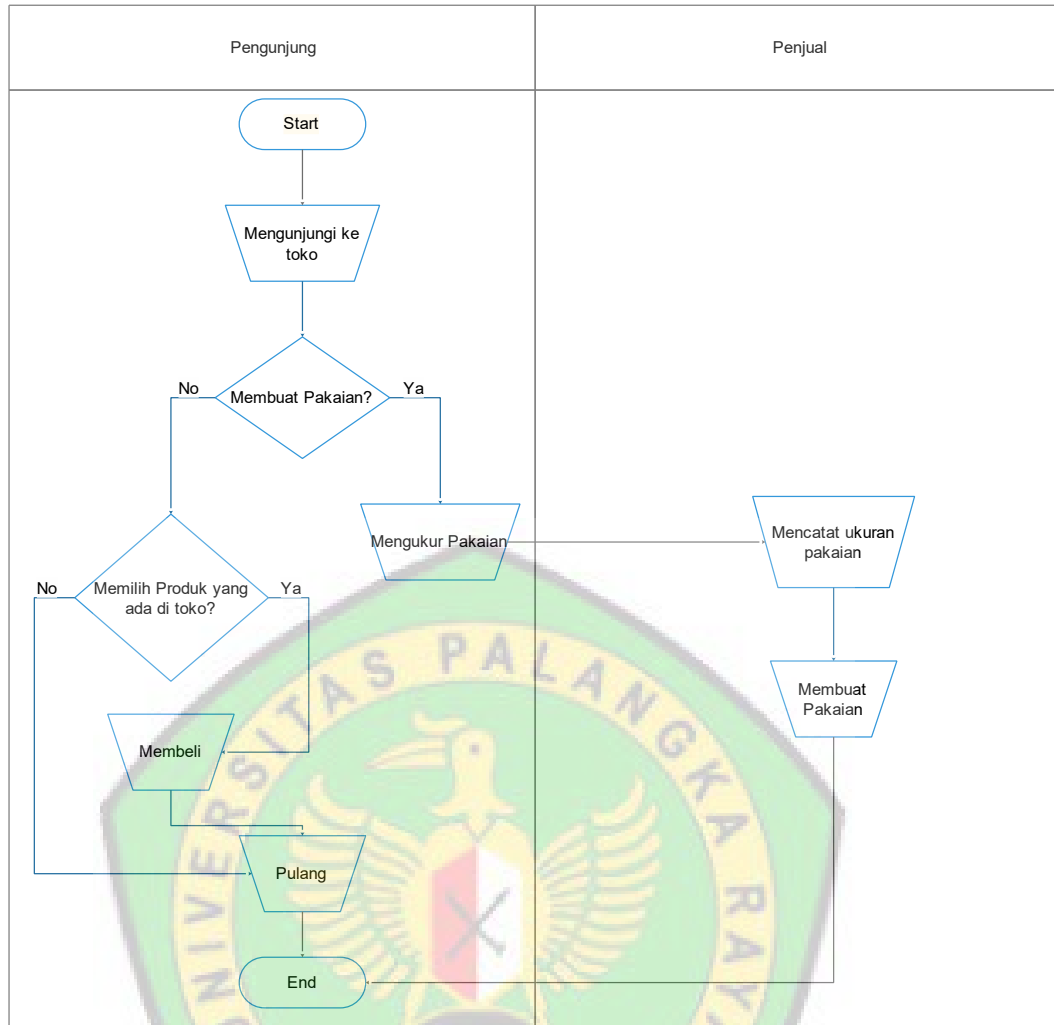
##### 3.1.1. Analisis Sistem

Analisis sistem didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Berikut adalah bisnis proses dan *flowchart* untuk menggambarkan suatu sistem yang akan dirancang dalam pengembangan program ini.

##### 3.1.2. Analisis Sistem Lama

###### a. Bisnis proses pengunjung pada sistem lama.

1. Diawali dengan pengunjung datang ke toko.
2. Kemudian pengunjung memilih produk atau membuat pakaian yang diinginkan.
3. Jika pengunjung memilih produk yang berada di toko, pengunjung langsung bisa membelinya.
4. Jika pengunjung memilih membuat pakaian maka pengunjung harus mengukur terlebih dahulu dan lalu menentukan estimasi waktu kapan selesainya pesannya.



**Gambar 3.1** *Flowchart* Laporan pada Sistem Lama

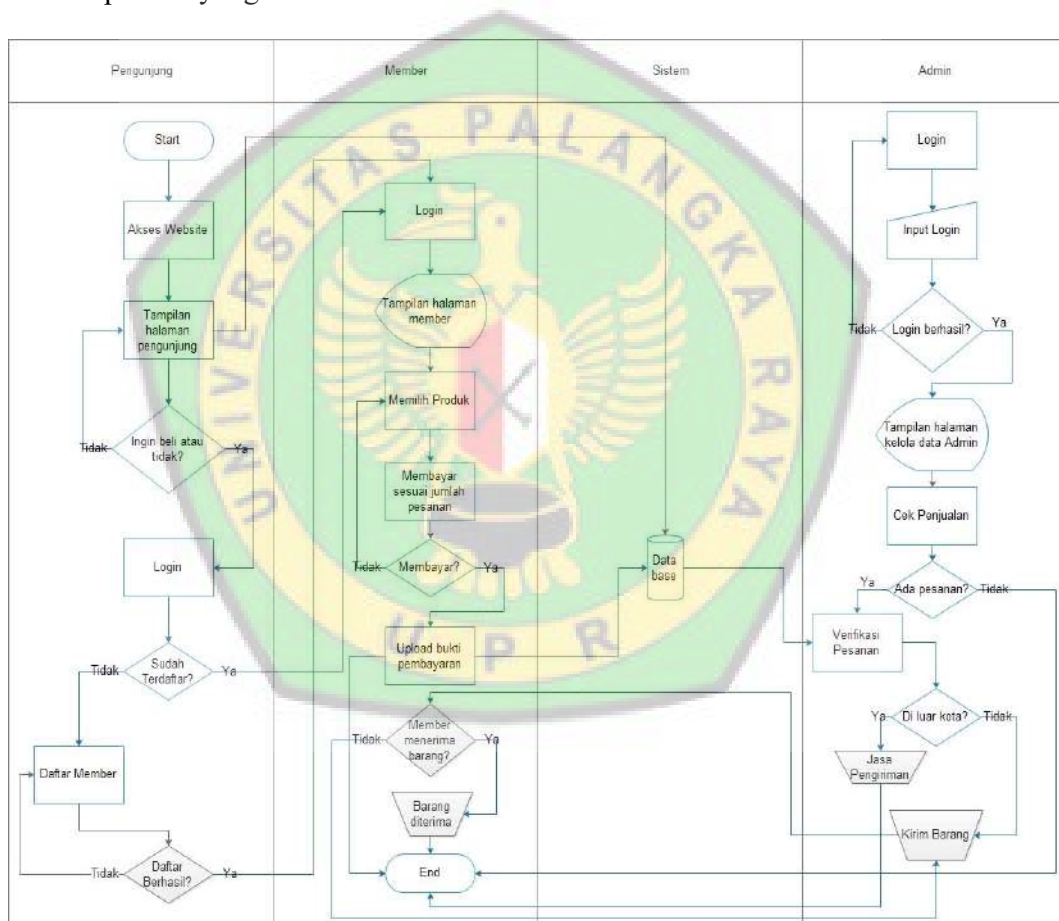
**b. Bisnis proses penjual pada sistem lama.**

1. Diawalin dengan penjual mengukur pakaian pengunjung.
2. Penjual lalu membuat pakaian setelah mendapatkan ukuran pakaian pengunjung.
3. Penjual sudah membuat pakaian lalu menunggu estimasi waktu yang telah ditentukan.

### 3.1.3 Analisis Sistem Baru

#### a. Bisnis proses Pengunjung pada sistem baru.

1. Diawali dengan pengunjung mengakses *website*.
2. Pengunjung dapat melihat-lihat produk.
3. Jika pengunjung ingin membeli maka harus registrasi/daftar member terlebih dahulu.
4. Pengunjung sudah registrasi/daftar member maka bisa memesan dan membeli produk yang ada.



Gambar 3.2 Flowchart bisnis proses pada Sistem Baru

**b. Bisnis proses member pada sistem baru.**

1. Diawali dengan member login.
2. Kemudian member memilih produk yang ada lalu member bisa memesan dan membeli, jika sudah selesai maka member mengupload bukti pembayarannya dan tinggal menunggu verifikasi dari admin.

**c. Bisnis proses admin pada sistem baru.**

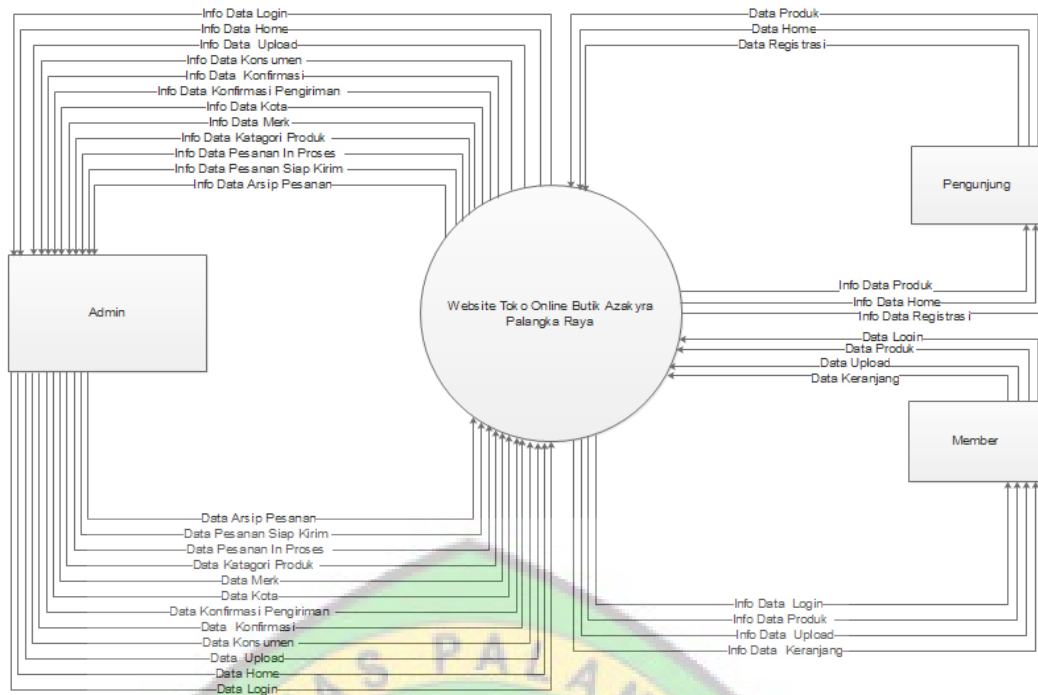
1. Diawali dengan admin login.
2. Admin dapat membuka halaman *website* lalu melihat data dan mengecek penjualan.
3. Jika ada pesanan yang masuk maka admin akan mengecek apa saja yang di pesan dan juga bukti dari pembayarannya.

**3.2 Permodelan Fungsional**

Model dari sistem informasi dirancang dalam bentuk logika. Permodelan tersebut digambarkan dalam beberapa bagian, diantaranya adalah :

**3.2.1 Data Flow Diagram (DFD)**

*Data flow diagram* (DFD) berikut merupakan penggambaran sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data yang sudah terkomputerisasi pada laporan akademik siswa sistem baru. Diawali dengan diagram konteks (Gambar 3.5) yang menggambarkan seluruh *input* maupun *output* dari sistem.



**Gambar 3.3** Diagram Konteks

### 3.2.2 Definisi Diagram Konteks

Berikut di tabel 3.1 merupakan definisi diagram konteks kegiatan yang dilakukan oleh admin, pengunjung dan member :

**Tabel 3.1** Definisi diagram Konteks

No.	Entitas Luar	Keterangan
1	Admin	<p>Petugas yang melakukan pengolahan data dan memberi hak akses terhadap pengunjung website</p> <p><b>Input :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Data Login</li> <li>2. Data Home</li> <li>3. Data Transaksi</li> <li>4. Data Konsumen</li> <li>5. Data Konfirmasi</li> <li>6. Data Kota</li> <li>7. Data Merk</li> <li>8. Data Katagori Produk</li> <li>9. Data Pesanan In proses</li> </ol>

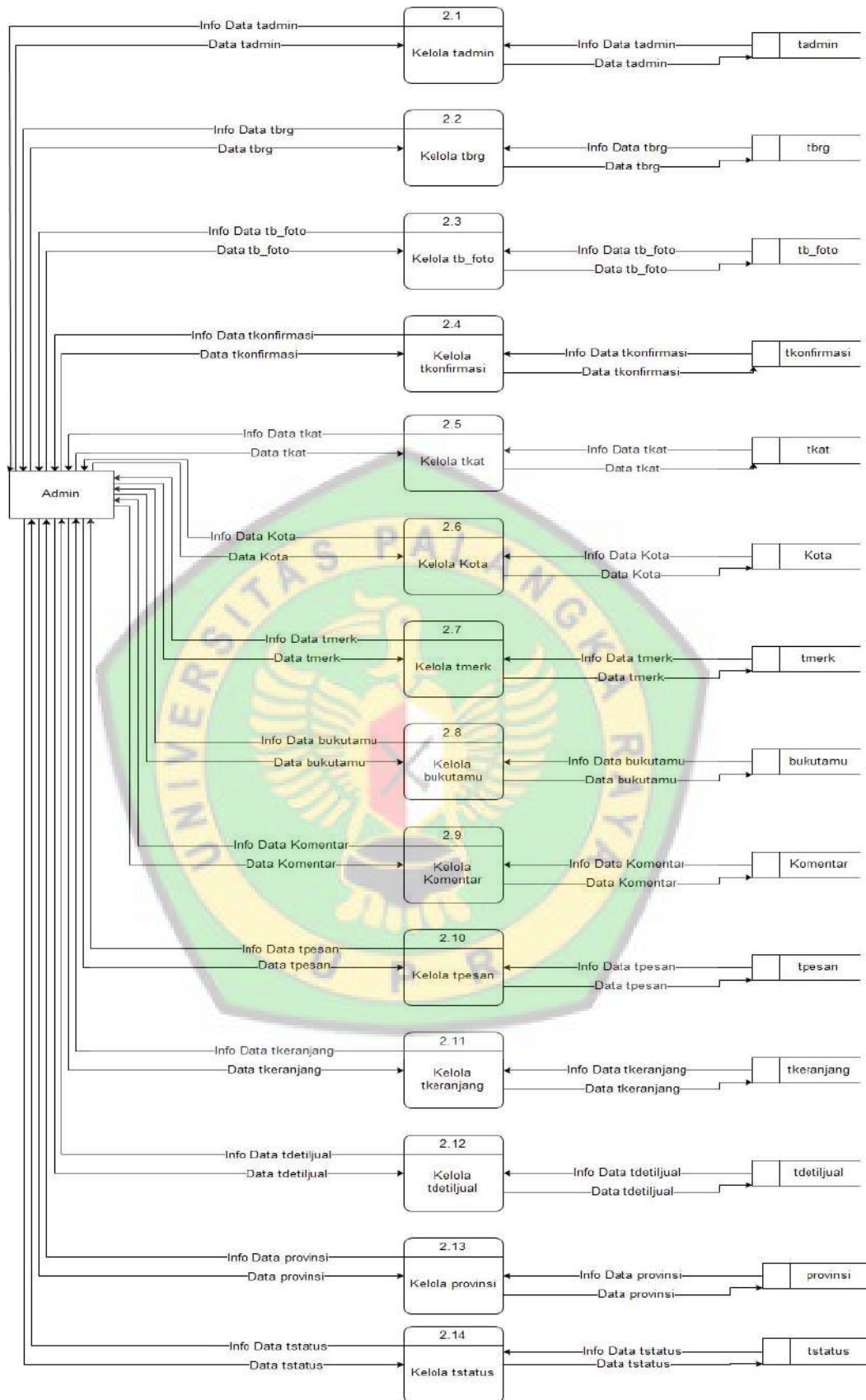
		<p>10. Data Pesanan Siap Kirim 11. Data Arsip Pesanan</p> <p><b><u>Output :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Info Data Login</li> <li>2. Info Data Home</li> <li>3. Info Data Transaksi</li> <li>4. Info Data Konsumen</li> <li>5. Info Data Konfirmasi</li> <li>6. Info Data Kota</li> <li>7. Info Data Merk</li> <li>8. Info Data Katagori produk</li> <li>9. Info Data Pesanan In Proses</li> <li>10. Info Data Siap Kirim</li> <li>11. Info Data Arsip Pesanan</li> </ol>										
2	Pengunjung	<p>Pengunjung atau Masyarakat yang mencari informasi tentang <i>Website Toko Online</i> Butik Azakyra Palangka Raya.</p> <p><b><u>Input :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Data Registrasi</li> </ol> <p><b><u>Output :</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Info Data Registrasi</li> </ol>										
3	Member	<p>Pengunjung yang sudah melakukan registrasi</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;"><b><u>Input :</u></b></td> <td style="width: 50%;"><b><u>Ouput :</u></b></td> </tr> <tr> <td>1. Data Login</td> <td>1. Info Data Login</td> </tr> <tr> <td>2. Data Produk</td> <td>2. Info Data Produk</td> </tr> <tr> <td>3. Data Keranjang</td> <td>3. Info Data Keranjang</td> </tr> <tr> <td>4. Data Transaksi</td> <td>4. Info Data Transaksi</td> </tr> </table>	<b><u>Input :</u></b>	<b><u>Ouput :</u></b>	1. Data Login	1. Info Data Login	2. Data Produk	2. Info Data Produk	3. Data Keranjang	3. Info Data Keranjang	4. Data Transaksi	4. Info Data Transaksi
<b><u>Input :</u></b>	<b><u>Ouput :</u></b>											
1. Data Login	1. Info Data Login											
2. Data Produk	2. Info Data Produk											
3. Data Keranjang	3. Info Data Keranjang											
4. Data Transaksi	4. Info Data Transaksi											



5	tkat	Merupakan tabel dalam basis data yang di kategorikan dengan produk pria dan wanita.
6	kota	Merupakan tabel dalam basis data untuk menyimpan data nama-nama kota.
7	tmerk	Merupakan tabel dalam basis data untuk melihat merk apa saja yang ada.
8	bukutamu	Merupakan tabel dalam basis data untuk melihat buku tamu.
9	Komentar	Merupakan tabel dalam basis data untuk mengomentari.
10	tpesan	Merupakan tabel dalam basis data untuk mencari pesanan apa yang ada di <i>website</i> .
11	tkeranjang	Merupakan tabel dalam basis data untuk melihat berapa yang sudah dibeli.
12	tdetiljual	Merupakan tabel dalam basis data untuk melihat stok, merk dan produk apa saja yang dijual.
13	provinsi	Merupakan tabel dalam basis data untuk melihat provinsi.
14	tmember	Merupakan tabel dalam basis data untuk menyimpan data-data tmember.
15	tstatus	Merupakan tabel dalam basis data untuk menyimpan data-data tstatus.

### 3.2.3 Data Flow Diagram Level 1 Kelola Data Master Admin 2.0

Proses 2.0 pada *Website* Toko Online Butik Azakrya Palangka Raya, merupakan proses kelola semua menu. Pada proses ini admin mengelola semua menu di tampilan halaman admin dan admin bisa menambah, mengedit dan menghapus. Gambar 3.7 berikut merupakan gambaran DFD level 1 proses 2.0 untuk mengelola data master admin.



**Gambar 3.5 Data Flow Diagram Level 1 Kelola Data Master Admin**

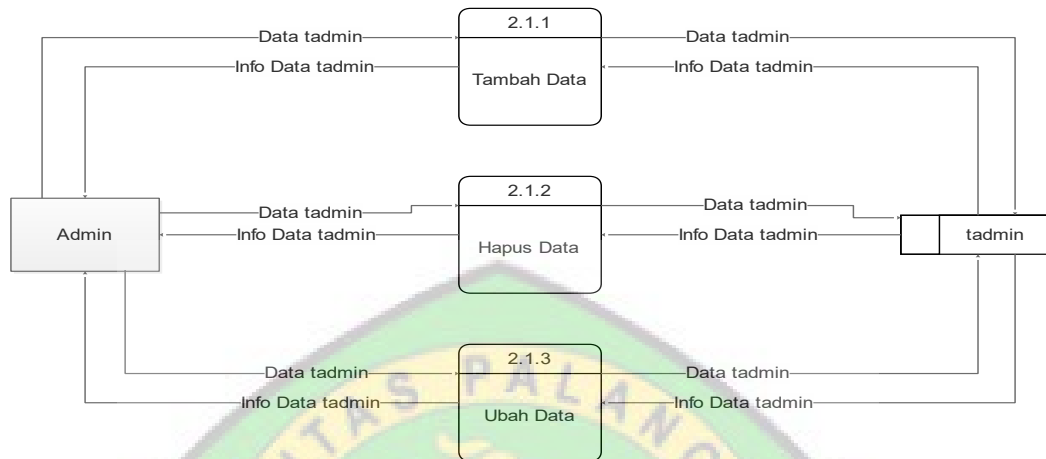
Proses – proses yang terjadi pada Kelola data Master Admin DFD Level 1. Proses 2.0 diuraikan pada tabel 3.3 berikut :

**Tabel 3.3 Spesifikasi Proses Kelola Data Master Admin DFD Level 1**

<b>Nama Proses</b>	<b>Input</b>	<b>Keterangan Proses</b>	<b>Output</b>
Kelola tadmin	Data tadmin	Proses mengelola data akun	Info Data tadmin
Kelola tbrg	Data tbrg	Proses mengelola data produk	Info Data tbrg
Kelola tb_foto	Data tb_foto	Proses mengelola data upload transaksi	Info Data tb_foto
Kelola tkonfirmasi	Data tkonfirmasi	Proses mengelola data konfirmasi	Info Data tkonfirmasi
Kelola tkat	Data tkat	Proses mengelola data katagori produk	Info data tkat
Kelola kota	Data kota	Proses mengelola data kota	Info Data kota
Kelola tmerk	Data tmerk	Proses mengelola data merk	Info Data tmerk
Kelola bukutamu	Data bukutamu	Proses mengelola data bukutamu	Info Data bukutamu
Kelola komentar	Data komentar	Proses mengelola data komentar	Info Data komentar
Kelola tpesanan	Data tpesanan	Proses mengelola data pesanan	Info Data tpesanan
Kelola tkeranjang	Data tkeranjang	Proses mengelola data keranjang belanja	Info Data tkeranjang
Kelola tdetiljual	Data tdetiljual	Proses mengelola data laporan jual	Info Data tdetiljual
Kelola provinsi	Data provinsi	Proses mengelola data provinsi	Info Data provinsi
Kelola tstatus	Data tstatus	Proses mengelola data status	Info Data tstatus

### 3.2.4 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tadmin 2.1

Proses 2.1 pada *Website Toko Online* Butik Azakrya Palangka Raya, merupakan proses kelola Admin. Pada proses ini admin mengelola data akun dan bisa mengedit data. Gambar 3.8 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.1 untuk mengelola tadmin.



**Gambar 3.6 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tadmin 2.1**

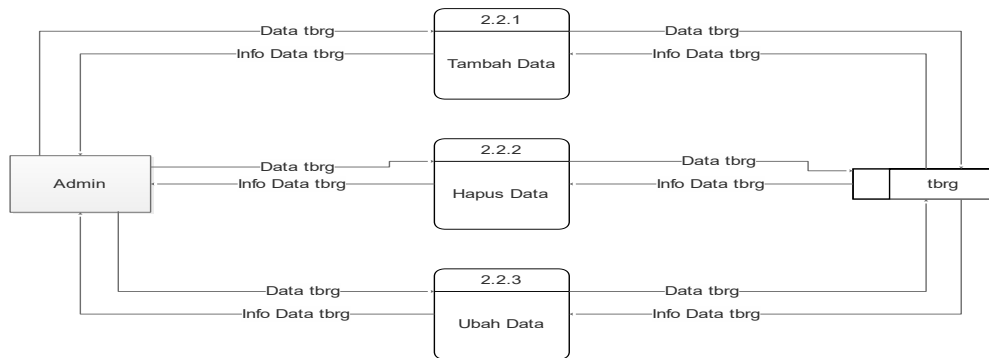
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 Kelola tadmin proses 2.1 diuraikan pada tabel 3.4 berikut :

**Tabel 3.4 Spesifikasi proses kelola tadmin DFD level 2**

Nama Proses	Input	Keterangan Proses	Output
Tambah Data	Data tadmin	Proses menambah data tadmin	Info data tadmin
Ubah Data	Data tadmin	Proses menambah data tadmin	Info data tadmin
Hapus Data	Data tadmin	Proses menambah data tadmin	Info data tadmin

### 3.2.5 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tbrg 2.2

Proses 2.2 pada *Website Toko Online* Butik Azakrya Palangka Raya, merupakan proses kelola produk. Gambar 3.9 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.2 untuk mengelola tbrg.



**Gambar 3.7 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tbrg 2.2**

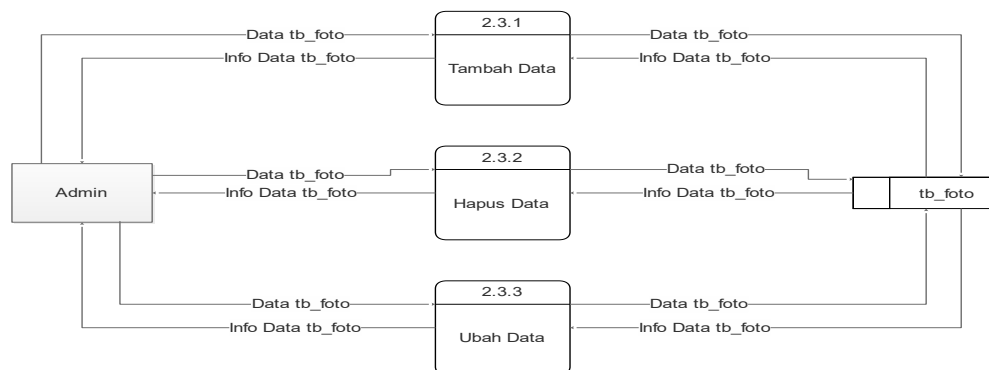
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 Kelola tbrg proses 2.2 diuraikan pada tabel 3.5 berikut :

**Tabel 3.5 Spesifikasi proses kelola tbrg DFD level 2**

Nama Proses	Input	Keterangan Proses	Output
Tambah Data	Data tbrg	Proses menambah data tbrg	Info data tbrg
Ubah Data	Data tbrg	Proses menambah data tbrg	Info data tbrg
Hapus Data	Data tbrg	Proses menambah data tbrg	Info data tbrg

### 3.2.6 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tb\_foto 2.3

Proses 2.3 pada *Website Toko Online* Butik Azakyra Palangka Raya, merupakan proses kelola upload transaksi. Pada proses ini admin mengelola data upload transaksi dan bisa insert, edit dan hapus data. Gambar 3.10 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.3 untuk mengelola tb\_foto.



**Gambar 3.8 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tb\_foto 2.3**

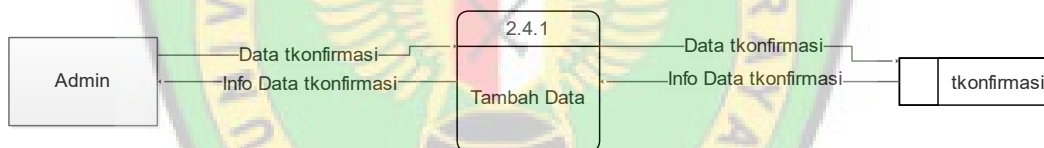
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 Kelola tb\_foto proses 2.3 diuraikan pada tabel 3.6 berikut :

**Tabel 3.6 Spesifikasi proses kelola tb\_foto DFD level 2**

Nama Proses	Input	Keterangan Proses	Output
Tambah Data	Data tb_foto	Proses menambahkan data tb_foto	Info data tb_foto
Ubah Data	Data tb_foto	Proses menambahkan data tb foto	Info data tb foto
Hapus Data	Data tb_foto	Proses menambahkan data tb foto	Info data tb foto

### 3.2.7 Data Flow Diagram Level 2 Kelola Data tkonfirmasi 2.4

Proses 2.4 pada *Website Toko Online* Butik Azakyra Palangka Raya, merupakan proses kelola konfirmasi. Pada proses ini admin mengelola data konfirmasi dan bisa insert, edit dan hapus data. Gambar 3.11 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.4 untuk mengelola tkonfirmasi.



**Gambar 3.9 Data Flow Diagram Level 2 Kelola Data tkonfirmasi 2.4**

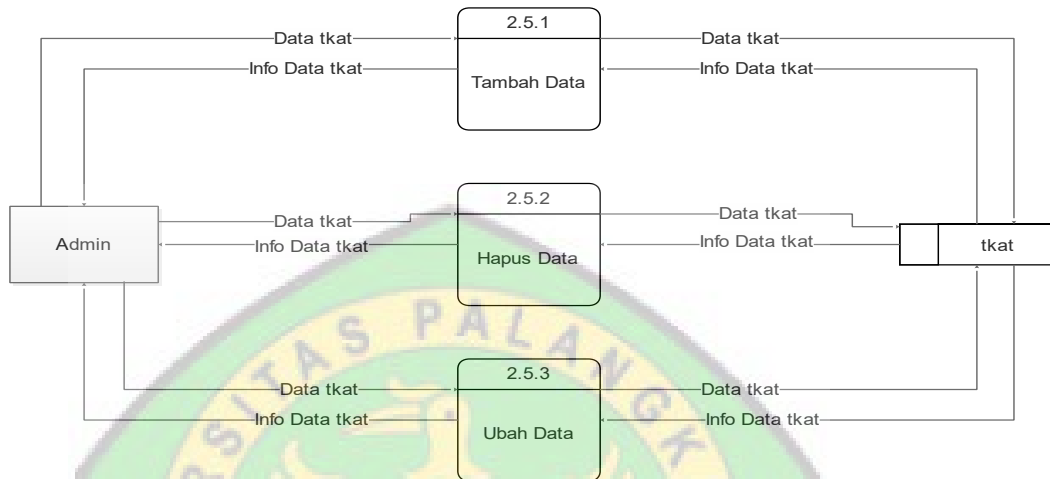
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 Kelola data tkonfirmasi proses 2.4 diuraikan pada tabel 3.7 berikut :

**Tabel 3.7 Spesifikasi proses kelola Data tkonfirmasi DFD level 2**

Nama Proses	Input	Keterangan Proses	Output
Tambah Data	Data tkonfirmasi	Proses menambahkan data tkonfirmasi	Info data tkonfirmasi

### 3.2.8 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tkat 2.5

Proses 2.5 pada *Website Toko Online* Butik Azakyrta Palangka Raya, merupakan proses kelola katagori produk. Pada proses ini admin mengelola data katagori dan bisa insert, edit dan hapus data. Gambar 3.12 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.5 untuk mengelola tkat.



**Gambar 3.10 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tkat 2.5**

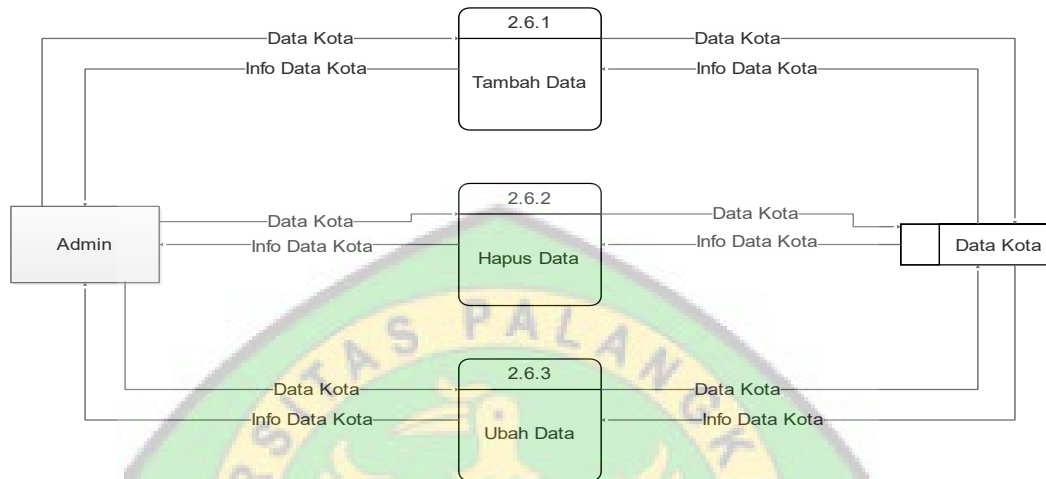
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 Kelola tkat proses 2.5 diuraikan pada tabel 3.8 berikut :

**Tabel 3.8 Spesifikasi proses kelola tkat DFD level 2**

Nama Proses	Input	Keterangan Proses	Output
Tambah Data	Data tkat	Proses menambah data tkat	Info data tkat
Ubah Data	Data tkat	Proses menambah data tkat	Info data tkat
Hapus Data	Data tkat	Proses menambah data tkat	Info data tkat

### 3.2.9 Data Flow Diagram Level 2 Kelola Data Kota 2.6

Proses 2.6 pada *Website Toko Online* Butik Azakyra Palangka Raya, merupakan proses kelola data kota. Pada proses ini admin mengelola data kota dan bisa insert, edit dan hapus data. Gambar 3.12 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.6 untuk mengelola data kota.



**Gambar 3.11 Data Flow Diagram Level 2 Kelola Data Kota 2.6**

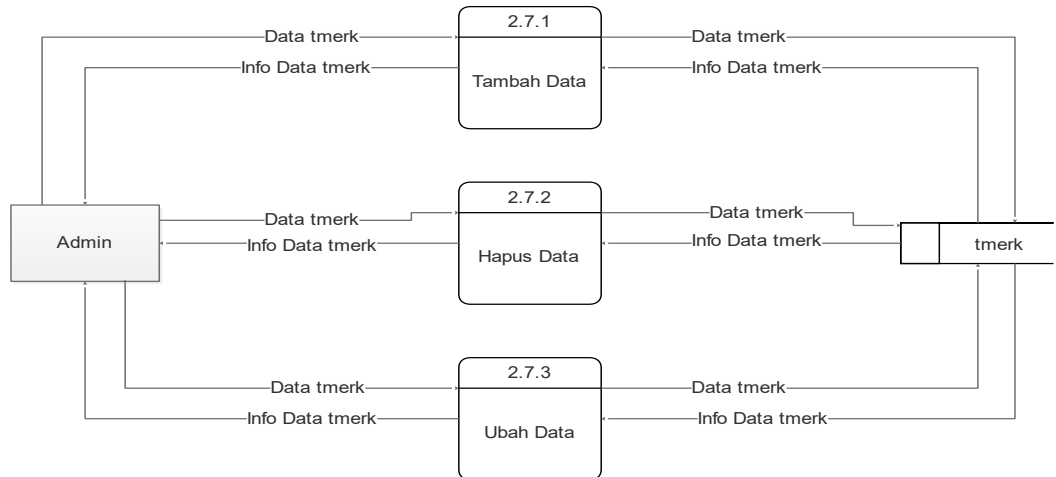
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 Kelola data kota proses 2.6 diuraikan pada tabel 3.9 berikut :

**Tabel 3.9 Spesifikasi proses kelola kota DFD level 2**

Nama Proses	Input	Keterangan Proses	Output
Tambah Data	Data kota	Proses menambah data kota	Info data kota
Ubah Data	Data kota	Proses menambah data kota	Info data kota
Hapus Data	Data kota	Proses menambah data kota	Info data kota

### 3.2.10 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tmerk 2.7

Proses 2.7 pada *Website Toko Online* Butik Azakyra Palangka Raya, merupakan proses kelola merk. Pada proses ini admin mengelola data merk dan bisa insert, edit dan hapus data. Gambar 3.13 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.7 untuk mengelola tmerk.



**Gambar 3.12 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tmerk 2.7**

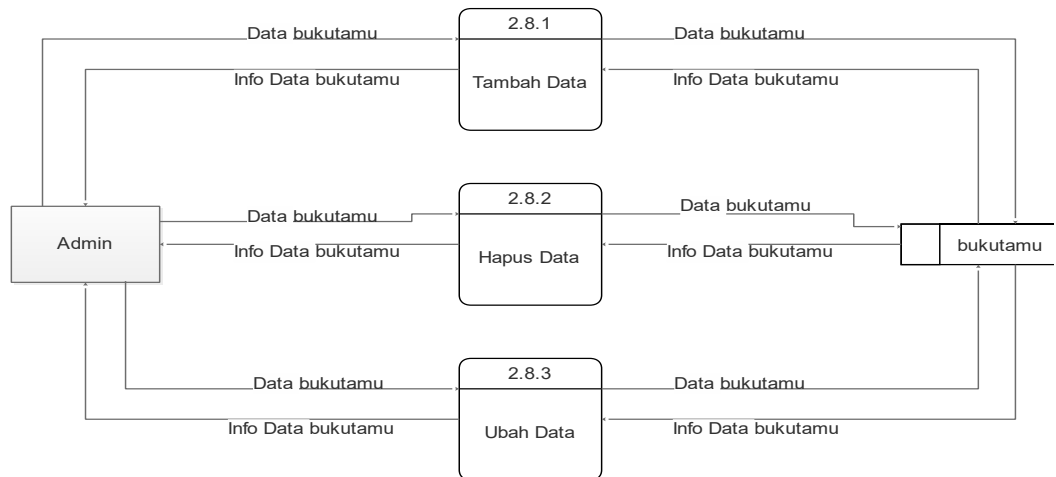
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 Kelola tmerk proses 2.7 diuraikan pada tabel 3.10 berikut :

**Tabel 3.10 Spesifikasi proses kelola Merk DFD level 2**

<b>Nama Proses</b>	<b>Input</b>	<b>Keterangan Proses</b>	<b>Output</b>
Tambah Data	Data tmerk	Proses menambah data tmerk	Info data tmerk
Ubah Data	Data tmerk	Proses menambah data tmerk	Info data tmerk
Hapus Data	Data tmerk	Proses menambah data tmerk	Info data tmerk

### 3.2.11 Data Flow Diagram Level 2 Kelola bukutamu 2.8

Proses 3.0 pada *Website Toko Online* Butik Azakyra Palangka Raya, merupakan proses bukutamu. Pada proses ini admin mengelola data bukutamu dan bisa insert, edit dan hapus data. Gambar 3.14 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.8 untuk katagori produk.



**Gambar 3.13 Data Flow Diagram Level 2 bukutamu 2.8**

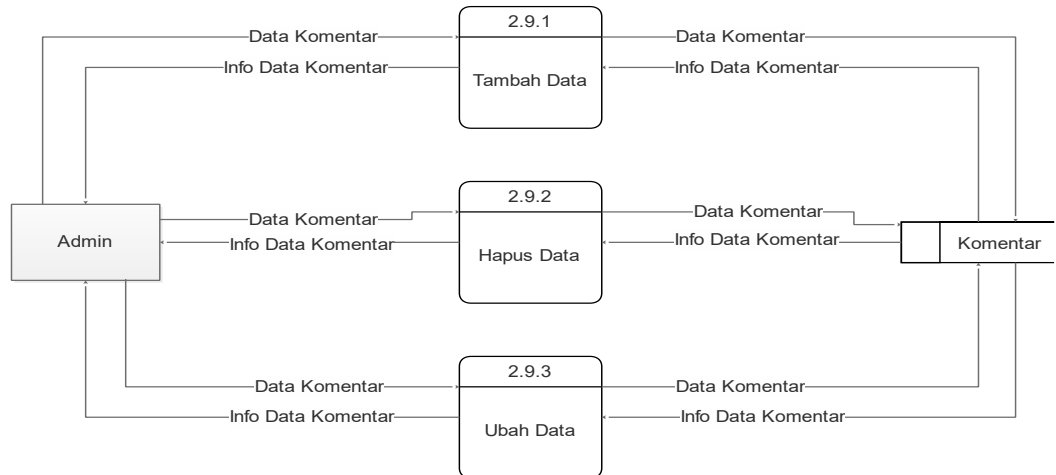
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 katagori bukutamu 2.8 diuraikan pada tabel 3.11 berikut :

**Tabel 3.11 Spesifikasi proses bukutamu DFD level 2**

<b>Nama Proses</b>	<b>Input</b>	<b>Keterangan Proses</b>	<b>Output</b>
Tambah Data	Data bukutamu	Proses input data bukutamu	Info data bukutamu
Ubah Data	Data bukutamu	Proses input data bukutamu	Info data bukutamu
Hapus Data	Data bukutamu	Proses input data bukutamu	Info data bukutamu

### 3.2.12 Data Flow Diagram Level 2 Kelola Komentar 2.9

Proses 3.0 pada *Website Toko Online* Butik Azakrya Palangka Raya, merupakan proses katagori produk. Pada proses ini admin mengelola data komentar dan bisa insert, edit dan hapus data. Gambar 3.15 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.9 untuk komentar.



**Gambar 3.14 Data Flow Diagram Level 2 Komentar 2.9**

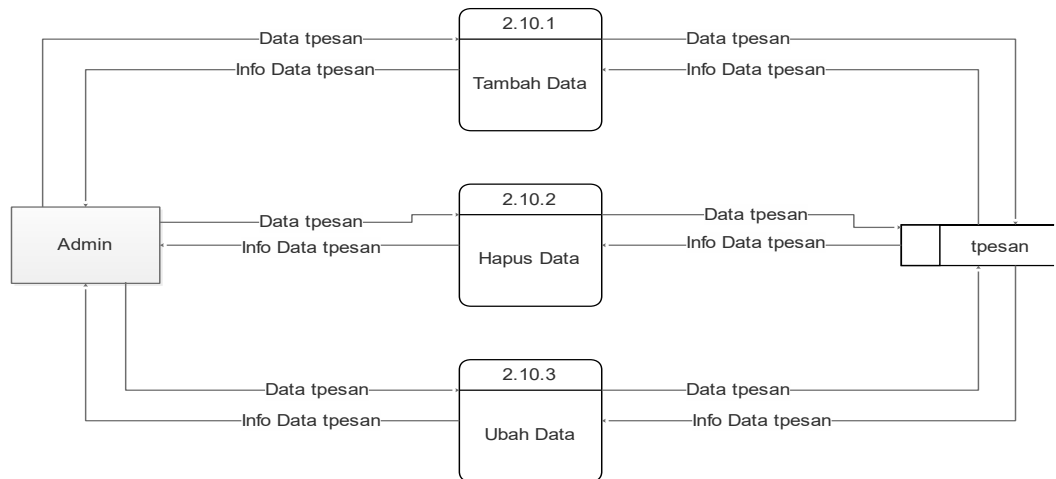
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 komentar proses 2.9 diuraikan pada tabel 3.12 berikut :

**Tabel 3.12 Spesifikasi proses Komentar DFD level 2**

<b>Nama Proses</b>	<b>Input</b>	<b>Keterangan Proses</b>	<b>Output</b>
Tambah Data	Data komentar	Proses input data komentar	Info data komentar
Ubah Data	Data komentar	Proses input data komentar	Info data komentar
Hapus Data	Data komentar	Proses input data komentar	Info data komentar

### 3.2.13 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tpesan 2.10

Proses 3.0 pada *Website Toko Online* Butik Azakya Palangka Raya, merupakan proses pesanan. Pada proses ini admin mengelola data tpesan dan bisa insert, edit dan hapus data. Gambar 3.16 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.10 untuk tpesan.



**Gambar 3.15 Data Flow Diagram Level 2 tpesan 2.10**

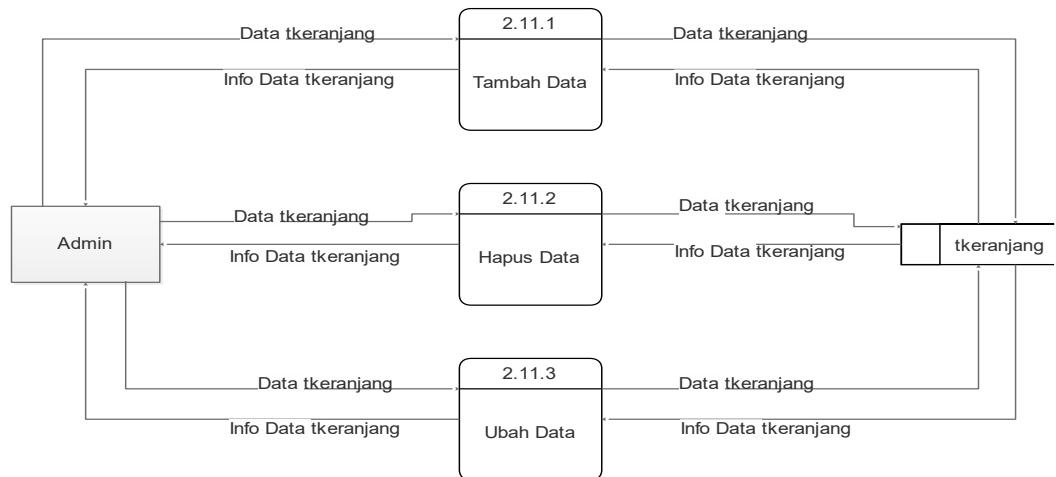
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 tpesan proses 2.10 diuraikan pada tabel 3.13 berikut :

**Tabel 3.13 Spesifikasi proses tpesan DFD level 2**

<b>Nama Proses</b>	<b>Input</b>	<b>Keterangan Proses</b>	<b>Output</b>
Tambah Data	Data tpesan	Proses input data tpesan	Info data tpesan
Ubah Data	Data tpesan	Proses input data tpesan	Info data tpesan
Hapus Data	Data tpesan	Proses input data tpesan	Info data tpesan

### 3.2.14 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tkeranjang 2.11

Proses 3.0 pada *Website Toko Online* Butik Azakrya Palangka Raya, merupakan proses keranjang belanja. Pada proses ini admin mengelola data tkeranjang dan bisa insert, edit dan hapus data. Gambar 3.17 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.11 untuk tkeranjang.



**Gambar 3.16 Data Flow Diagram Level 2 tkeranjang 2.11**

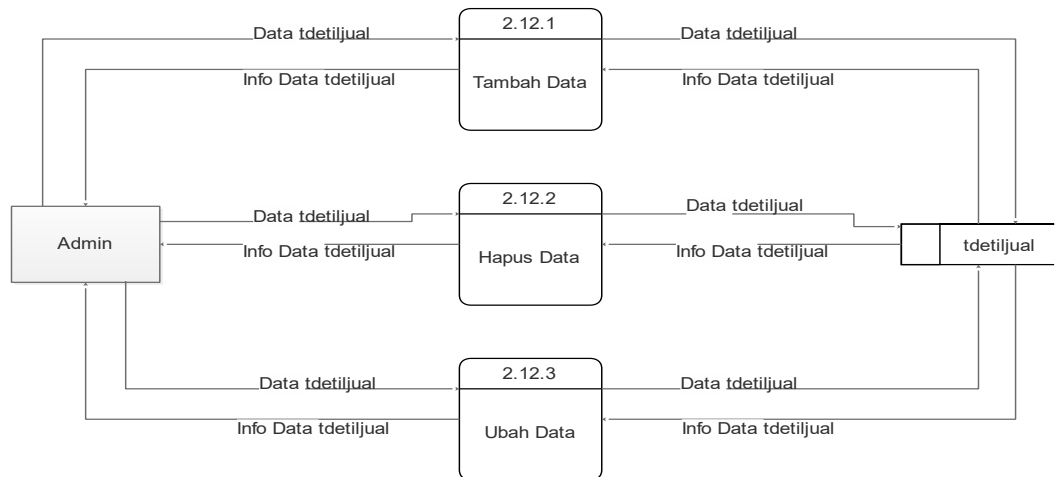
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 tkeranjang proses 2.11 diuraikan pada tabel 3.14 berikut :

**Tabel 3.14 Spesifikasi proses tkeranjang DFD level 2**

<b>Nama Proses</b>	<b>Input</b>	<b>Keterangan Proses</b>	<b>Output</b>
Tambah Data	Data tkeranjang	Proses input data tkeranjang	Info data tkeranjang
Ubah Data	Data tkeranjang	Proses input data tkeranjang	Info data tkeranjang
Hapus Data	Data tkeranjang	Proses input data tkeranjang	Info data tkeranjang

### 3.2.15 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tdetiljual 2.12

Proses 3.0 pada *Website Toko Online* Butik Azakrya Palangka Raya, merupakan proses laporan penjualan. Pada proses ini admin mengelola data tdetiljual dan bisa insert, edit dan hapus data. Gambar 3.17 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.12 untuk tdetiljual.



**Gambar 3.17 Data Flow Diagram Level 2 tdeitjual 2.12**

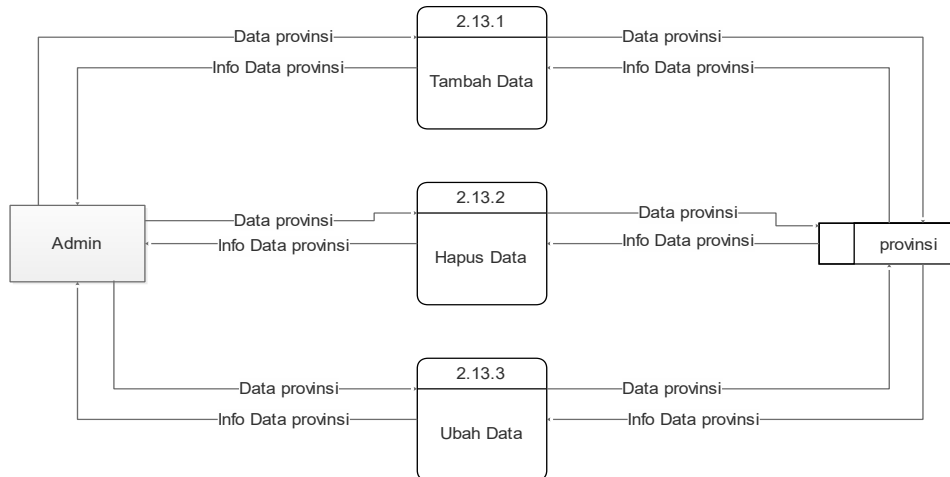
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 tdeitjual proses 2.12 diuraikan pada tabel 3.15 berikut :

**Tabel 3.15 Spesifikasi proses tdeitjual DFD level 2**

<b>Nama Proses</b>	<b>Input</b>	<b>Keterangan Proses</b>	<b>Output</b>
Tambah Data	Data tdeitjual	Proses input data tdeitjual	Info data tdeitjual
Ubah Data	Data tdeitjual	Proses input data tdeitjual	Info data tdeitjual
Hapus Data	Data tdeitjual	Proses input data tdeitjual	Info data tdeitjual

### 3.2.16 Data Flow Diagram Level 2 Kelola provinsi 2.13

Proses 3.0 pada *Website Toko Online* Butik Azakyra Palangka Raya, merupakan proses laporan provinsi. Pada proses ini admin mengelola data provinsi dan bisa insert, edit dan hapus data. Gambar 3.18 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.13 untuk provinsi.



**Gambar 3.18 Data Flow Diagram Level 2 provinsi 2.13**

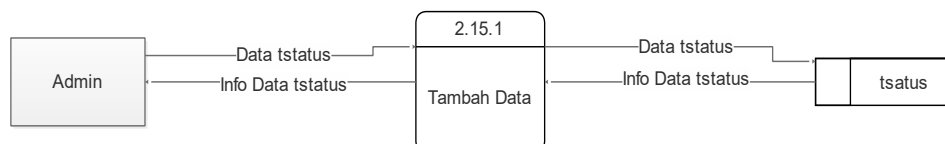
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 provisini proses 2.13 diuraikan pada tabel 3.16 berikut :

**Tabel 3.16 Spesifikasi proses provinsi DFD level 2**

<b>Nama Proses</b>	<b>Input</b>	<b>Keterangan Proses</b>	<b>Output</b>
Tambah Data	Data provinsi	Proses input data provinsi	Info data provinsi
Ubah Data	Data provinsi	Proses input data provinsi	Info data provinsi
Hapus Data	Data provinsi	Proses input data provinsi	Info data provinsi

### 3.2.17 Data Flow Diagram Level 2 Kelola tstatus 2.14

Proses 3.0 pada *Website Toko Online* Butik Azakrya Palangka Raya, merupakan proses laporan status. Pada proses ini admin mengelola data tstatus dan bisa insert data. Gambar 3.19 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 2.14 untuk status.



**Gambar 3.19 Data Flow Diagram Level 2 tstatus 2.14**

Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 tstatus proses 2.14 diuraikan pada tabel 3.17 berikut :

**Tabel 3.17 Spesifikasi proses tdetailjual DFD level 2**

<b>Nama Proses</b>	<b>Input</b>	<b>Keterangan Proses</b>	<b>Output</b>
Tambah Data	Data tstatus	Proses input data tstatus	Info data tstatus

### 3.2.18 Data Flow Diagram Level 2 Registrasi 3.0

Proses 3.0 pada *Website Toko Online* Butik Azakya Palangka Raya, merupakan proses Pada proses ini pengunjung registrasi untuk bergabung menjadi member. Gambar 3.20 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 3.0 untuk registrasi.



**Gambar 3.20 Data Flow Diagram Level 2 Registrasi 3.0**

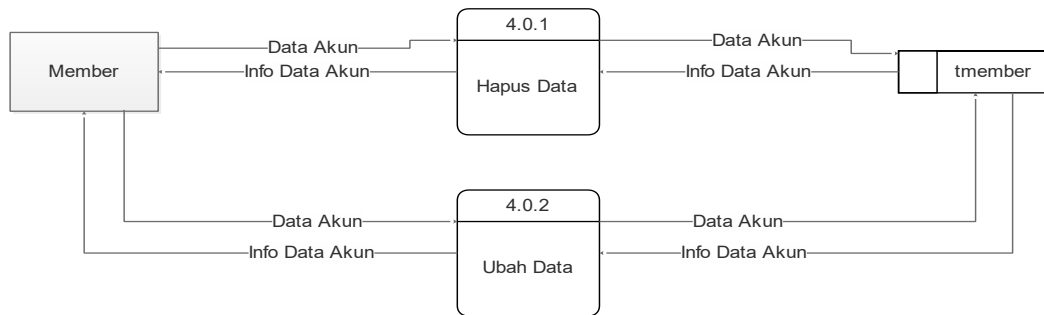
Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 registrasi proses 3.0 diuraikan pada tabel 3.18 berikut :

**Tabel 3.18 Spesifikasi proses Registrasi DFD level 2**

<b>Nama Proses</b>	<b>Input</b>	<b>Keterangan Proses</b>	<b>Output</b>
Tambah Data	Data registrasi	Proses input data registrasi	Info data registrasi

### 3.2.19 Data Flow Diagram Level 2 tmember 4.0

Proses 4.0 pada *Website Toko Online* Butik Azakya Palangka Raya, merupakan proses kelola tmember. Pada proses ini admin mengelola data tmember dan bisa mengedit data. Gambar 3.21 berikut merupakan gambaran DFD level 2 proses 4.0 untuk mengelola tmember.



**Gambar 3.21 Data Flow Diagram Level 2 tmember 4.0**

Proses – proses yang terjadi pada DFD level 2 tmember proses 4.0 diuraikan pada tabel 3.19 berikut :

**Tabel 3.19 Spesifikasi proses tmember DFD level 2**

<b>Nama Proses</b>	<b>Input</b>	<b>Keterangan Proses</b>	<b>Output</b>
Ubah Data	Data tmember	Proses input data tmember	Info data tmember
Hapus Data	Data tmember	Proses input data tmember	Info data tmember

### 3.2.18 Entity Relationship Diagram (ERD)

Bagian ini akan menjelaskan hubungan antar tabel yang ada dalam *database* sistem ini dan bagaimana setiap tabel dapat berhubungan serta entitas apa saja yang digunakan untuk menghasilkan suatu relasi antar tabel. Selain itu juga akan diuraikan masing-masing *field* tabel beserta tipe data yang digunakan. Gambar 3.23 berikut adalah gambaran dari hubungan antar entitasnya.



Berikut penjelasan dan keterangan dari masing-masing field dan tabel yang ada di database *Website Toko Online* Butik Azakrya Palangka Raya.

1. Tabel Buku Tamu

Tabel buku tamu merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data buku tamu. Tabel 3.20 berikut adalah struktur tabel akun :

**Tabel 3.20 Tabel Buku Tamu**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Nou	Int(11)	11	Primary key
2	Nama	Varchar(50)	50	Not null
3	Email	Varchar(100)	100	Not null
4	pesan	text		Not null
5	date	date		

2. Tabel Komentar

Tabel komentar merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data dari komentar. Tabel 3.21 berikut adalah struktur tabel :

**Tabel 3.21 Tabel Komentar**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Nou	Int(11)	11	Primary key
2	Nama	Varchar(50)	50	Not null
3	Email	Varchar(100)	100	Not null
4	pesan	text		Not null
5	date	date		

### 3. Tabel Kota

Tabel kota merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data dari kota. Tabel 3.22 berikut adalah struktur tabel :

**Tabel 3.22 Tabel Kota**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id_kota	Int(11)	11	Primary key
2	Id_prov	Int(11)	11	foreign key
3	Nama_kota	Varchar(50)	50	Not null
4	biaya	Int(10)	10	Not null

### 4. Tabel Provinsi

Tabel provinsi merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data dari provinsi. Tabel 3.23 berikut adalah struktur tabel :

**Tabel 3.23 Tabel Provinsi**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id_prov	Int(11)	11	Primary key
2	Nama_prov	Varchar(50)	50	Not null

### 5. Tabel tadmin

Tabel tadmin merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data dari berita. Tabel 3.24 berikut adalah struktur tabel :

**Tabel 3.24 Tabel tadmin**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	username	Varchar(50)	50	Primary key
2	Pass	Varchar(32)	32	Not null
3	Idkonsumen	Varchar(12)	12	Not null
4	level	Varchar(10)	10	Not null

6. Tabel tbrg

Tabel tbrg merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data dari tbrg. Tabel 3.25 berikut adalah struktur tabel :

**Tabel 3.25 Tabel tbrg**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Kdbrg	int(11)	11	Primary key
2	Kdkat	Varchar(5)	5	foreign key
3	Nmbrg	Varchar(50)	50	Not null
4	kdmerk	Int(11)	11	foreign key
5	Gambar	Text		
6	Hrgbeli	Double		
7	Hrgjual	Double		
8	Stok	Int(5)	5	
9	Berat	Varchar(50)	50	
10	Ket	Text		
11	tglmsk	datetime		

7. Tabel tb\_foto

Tabel tb\_foto merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data dari tb\_foto. Tabel 3.26 berikut adalah struktur tabel :

**Tabel 3.26 Tabel tb\_foto**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id	Int(150)	150	Primary key
2	Name	Varchar(50)	50	Not null
3	Foto	Varchar(50)	50	Not null

8. Tabel tdetiljual

Tabel tdetiljual merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data tdetiljual. Tabel 3.27 berikut adalah struktur tabel

**Tabel 3.27 Tabel tdetiljual**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Iddetil	Int(5)	5	Primary key
2	Nonfaktor	Varchar(13)	13	foreign key
3	jumlah	Int(3)	3	Not null
4	kdbrg	Int(11)	11	Not null
5	subtotal	Double		

9. Tabel tkat

Tabel tkat merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data tkat. Tabel 3.28 berikut adalah struktur tabel

**Tabel 3.28 Tabel tkat**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Kdkat	Varchar(5)	5	Primary key
2	katagori	Varchar(20)	20	Not null

10. Tabel tkeranjang

Tabel tkeranjang merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data tkeranjang. Tabel 3.29 berikut adalah struktur tabel :

**Tabel 3.29 Tabel tkeranjang**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Iddetil	Int(5)	5	Primary key
2	Nonfaktor	Varchar(13)	13	foreign key
3	Jumlah	Int(3)	3	
4	Kdbrg	Int(11)	11	
5	subtotal	double		

### 11. Tabel tkonfirmasi

Tabel tkonfirmasi merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data tkonfirmasi. Tabel 3.30 berikut adalah struktur tabel

**Tabel 3.30 Tabel tkonfirmasi**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id_konfirmasi	Int(11)	11	Primary key
2	Nonfaktor	Varchar(20)	20	foreign key
3	Email	Varchar(50)	50	Not null
4	Tgl	date		

### 12. Tabel tmember

Tabel tmember merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data tmember. Tabel 3.31 berikut adalah struktur tabel

**Tabel 3.31 Tabel tmember**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Idkonsumen	Varchar(13)	13	Primary key
2	Nama	Varchar(50)	50	Not null
3	Alamat	Text		Not null
4	Propinsi	Varchar(20)	20	Not null
5	Kota	Varchar(30)	30	
6	Kodepos	Varchar(5)	5	
7	Telp	Varchar(20)	20	
8	Email	text		

### 13. Tabel tmerk

Tabel tmerk merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data tkonfirmasi. Tabel 3.32 berikut adalah struktur tabel.

**Tabel 3.32 Tabel tmerk**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Kdmerk	Int(11)	11	Primary key
2	Merk	Varchar(20)	20	Not null
3	Mgambar	text		Not null

### 14. Tabel tpesan

Tabel tpesan merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data tpesan. Tabel 3.33 berikut adalah struktur tabel.

**Tabel 3.33 Tabel tpesan**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Nonfaktur	Varchar(13)	13	Primary key
2	Idkonsumen	Varchar(13)	13	foreign key
3	Grandtotal	Double		Not null
4	Tgljual	Varchar(10)	10	
5	Tanggal	Varchar(2)	2	
6	Bulan	Varchar(9)	9	
7	Tahun	Varchar(4)	4	
8	Status	Char(1)	1	
9	Ongkir	Double		
10	Alamat	Varchar(200)		
11	Propinsi	Varchar(100)		
12	kota	Varchar(100)		
13	status_konfirmasi	Varchar(100)		

### 15. Tabel tstatus

Tabel tstatus merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data tstatus. Tabel 3.34 berikut adalah struktur tabel.

**Tabel 3.34 Tabel tstatus**

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1	Id	char(13)	13	Primary key
2	status	Varchar(20)	20	Not null

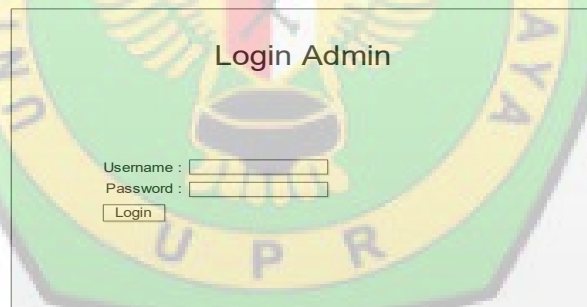
### 3.3 Desain Antarmuka Pengguna

Pada bagian ini akan terlihat bagaimana nantinya antarmuka sistem yang dibangun. Berikut adalah gambar dari masing-masing *form*.

#### 3.3.1 Desain Antarmuka User Admin

#### 3.3.2 Form Login User Admin

*Form login user admin* merupakan halaman pertama *user admin* dimana admin harus mengisi data *username* dan *password* yang benar dan nantinya akan masuk ke halaman kelola data *user admin* melalui *form login*.



**Gambar 3.23 Desain Tampilan Sistem Form Login User Admin**

#### 3.3.3 Halaman Beranda Admin

Beranda Admin merupakan halaman utama untuk *user admin* yang ditampilkan setelah proses *login*



**Gambar 3.24 Desain Tampilan Sistem Beranda Admin**

### 3.3.4 Halaman Admin Kelola Data Produk

Halaman Admin Kelola Data Produk merupakan menampilkan produk yang tersimpan di sistem dan pada halaman ini admin dapat menambahkan produk baru maupun mengubah atau menghapus data yang lama.



**Gambar 3.25 Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Data Produk**

### 3.3.5 Halaman Admin Kelola Data Upload Transaksi

Halaman Admin Kelola Data upload transaksi menampilkan nama, foto dan status delete, di sistem pada halaman ini admin dapat melihat bukti foto dan nama bukti transaksi pengirim.

NAMA	FOTO	DELETE
YU	GAMBAR FOTO BUKTI PEMBAYARAN	DELETE

**Gambar 3.26** Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Data Upload Transaksi

### 3.3.6 Halaman Admin Kelola Data Kota

Halaman Admin Kelola Data Kota menampilkan data yang tersimpan di sistem dan pada halaman ini admin dapat menambahkan kota baru maupun mengubah atau menghapus data yang lama.

Semua Data Pesanan		Pesanan In Proses		Pesanan Siap Kirim		Arsip Pesanan		
Home	Data Kota							
Produk	Jumlah data : 98							
Data Upload Transaksi	-----							
Data Konfirmasi	No	Provinsi	Kota	Action				
Konfirmasi Pengiriman	1	Aceh	Banda Aceh	Edit	Hapus			
Data Kota	2	Sumatra Utara	Medan	Edit	Hapus			
Merk								
Kategori Produk								
Komentar								
Cari Pesanan								
Laporan Penjualan								
Laporan Baju								
Ubah Password								
Logout								

**Gambar 3.27** Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Data Kota

### 3.3.7 Halaman Admin Kelola Merk

Halaman Admin Kelola Merk menampilkan data yang tersimpan di sistem dan pada halaman ini admin dapat menambahkan merk baru maupun mengubah atau menghapus data yang lama.

Semua Data Pesanan   Pesanan In Proses   Pesanan Siap Kirim   Arsip Pesanan																	
Home	<b>Data Merk</b> Jumlah data : 1 ..... <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th><th>Kode Merk</th><th>Nama Merk</th><th>Gambar</th><th colspan="2">Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>49</td><td>Batik Jawa</td><td>gambar</td><td>Edit</td><td>Hapus</td> </tr> </tbody> </table>					No	Kode Merk	Nama Merk	Gambar	Action		1	49	Batik Jawa	gambar	Edit	Hapus
No						Kode Merk	Nama Merk	Gambar	Action								
1						49	Batik Jawa	gambar	Edit	Hapus							
Produk																	
Data Upload Transaksi																	
Data Konfirmasi																	
Konfirmasi Pengiriman																	
Data Kota																	
<b>Merk</b>																	
Katagori Produk																	
Komentar																	
Cari Pesanan																	
Laporan Penjualan																	
Laporan Baju																	
Ubah Password																	
Logout																	

**Gambar 3.28 Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Merk**

### 3.3.8 Halaman Admin Kelola Katagori Produk

Halaman Admin Kelola Katagori Produk menampilkan data yang tersimpan di sistem dan pada halaman ini admin dapat menambahkan merk baru maupun mengubah atau menghapus data yang lama.

Semua Data Pesanan   Pesanan In Proses   Pesanan Siap Kirim   Arsip Pesanan																																									
Home	<b>Data Katagori</b> Jumlah data : 5 ..... <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th><th>Kode Katagori</th><th>Katagori</th><th colspan="3">Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>13</td><td>Baju Pria</td><td>Edit</td><td colspan="2">Hapus</td> </tr> <tr> <td>2</td><td>11</td><td>Baju Wanita</td><td>Edit</td><td colspan="2">Hapus</td> </tr> <tr> <td>3</td><td>12</td><td>Celana Laki-Laki</td><td>Edit</td><td colspan="2">Hapus</td> </tr> <tr> <td>4</td><td>10</td><td>Celana Perempuan</td><td>Edit</td><td colspan="2">Hapus</td> </tr> <tr> <td>5</td><td>9</td><td>Tas</td><td>Edit</td><td colspan="2">Hapus</td> </tr> </tbody> </table>					No	Kode Katagori	Katagori	Action			1	13	Baju Pria	Edit	Hapus		2	11	Baju Wanita	Edit	Hapus		3	12	Celana Laki-Laki	Edit	Hapus		4	10	Celana Perempuan	Edit	Hapus		5	9	Tas	Edit	Hapus	
No						Kode Katagori	Katagori	Action																																	
1						13	Baju Pria	Edit	Hapus																																
2						11	Baju Wanita	Edit	Hapus																																
3						12	Celana Laki-Laki	Edit	Hapus																																
4						10	Celana Perempuan	Edit	Hapus																																
5						9	Tas	Edit	Hapus																																
Produk																																									
Data Upload Transaksi																																									
Data Konfirmasi																																									
Konfirmasi Pengiriman																																									
Data Kota																																									
Merk																																									
<b>Katagori Produk</b>																																									
Komentar																																									
Cari Pesanan																																									
Laporan Penjualan																																									
Laporan Baju																																									
Ubah Password																																									
Logout																																									

**Gambar 3.29 Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Katagori Produk**

### 3.3.9 Halaman Admin Kelola Komentar

Halaman Admin Kelola Komentar menampilkan data yang tersimpan di sistem dan pada halaman ini admin dapat melihat komentar admin pun dapat menghapusnya atau membiarkannya.

Semua Data Pesanan		Pesanan In Proses	Pesanan Siap Kirim	Arsip Pesanan										
Home	Komentar													
Produk	Jumlah data : 1													
Data Upload Transaksi	.....													
Data Konfirmasi	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama</th> <th>Email</th> <th>Komentar</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Yu</td> <td>yuyuyu@gmail.com</td> <td>Hallo...!</td> <td>Hapus</td> </tr> </tbody> </table>				No	Nama	Email	Komentar	Action	1	Yu	yuyuyu@gmail.com	Hallo...!	Hapus
No	Nama	Email	Komentar	Action										
1	Yu	yuyuyu@gmail.com	Hallo...!	Hapus										
Konfirmasi Pengiriman														
Data Kota														
Merk														
Katagori Produk														
<b>Komentar</b>														
Cari Pesanan														
Laporan Penjualan														
Laporan Baju														
Ubah Password														
Logout														

**Gambar 3.30 Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Komentar**

### 3.3.10 Halaman Admin Kelola Cari Pesanan

Halaman Admin Kelola Cari Pesanan menampilkan data yang tersimpan di sistem dan pada halaman ini admin dapat mencari pesanan berdasarkan nama.

Semua Data Pesanan		Pesanan In Proses	Pesanan Siap Kirim	Arsip Pesanan
Home	Cari Pesanan			
Produk	.....			
Data Upload Transaksi				
Data Konfirmasi				
Konfirmasi Pengiriman				
Data Kota				
Merk				
Katagori Produk				
Komentar				
<b>Cari Pesanan</b>	<p>Masukan Keyword : <input type="text"/></p> <p>Cari Berdasarkan : <input type="text" value="Nama"/></p> <p><input type="button" value="Search"/></p>			
Laporan Penjualan				
Laporan Baju				
Ubah Password				
Logout				

**Gambar 3.31 Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Cari Pesanan**

### 3.3.11 Halaman Admin Kelola Laporan Penjualan

Halaman Admin Kelola Laporan Penjualan menampilkan data yang tersimpan di sistem dan pada halaman ini admin dapat melihat laporan dari penjualan produk.



**Gambar 3.32 Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Laporan Penjualan**

### 3.3.12 Halaman Admin Kelola Laporan Pakaian

Halaman Admin Kelola Laporan Pakaian menampilkan data yang tersimpan di sistem dan pada halaman ini admin dapat melihat laporan produk yang ada dan stok barang.



**Gambar 3.33 Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Laporan Pakaian**

### 3.3.13 Halaman Admin Kelola Ubah Password

Halaman Admin Kelola Ubah Password menampilkan data yang tersimpan di sistem dan pada halaman ini admin dapat mengubah password yang ada.

Semua Data Pesanan		Pesanan In Proses	Pesanan Siap Kirim	Arsip Pesanan
Home	Ubah Password			
Produk	.....			
Data Upload Transaksi				
Data Konfirmasi				
Konfirmasi Pengiriman				
Data Kota	Masukkan Password Lama :	<input type="text"/>		
Merk	Masukkan Password Baru :	<input type="text"/>		
Kategori Produk	Masukkan Lagi Password Baru :	<input type="text"/>		
Komentar				<input type="button" value="Simpan"/>
Cari Pesanan				
Laporan Penjualan				
Laporan Baju				
Ubah Password				
Logout				

**Gambar 3.34 Desain Tampilan Sistem Admin Kelola Password**

### 3.4 Desain Interface Halaman Pengunjung

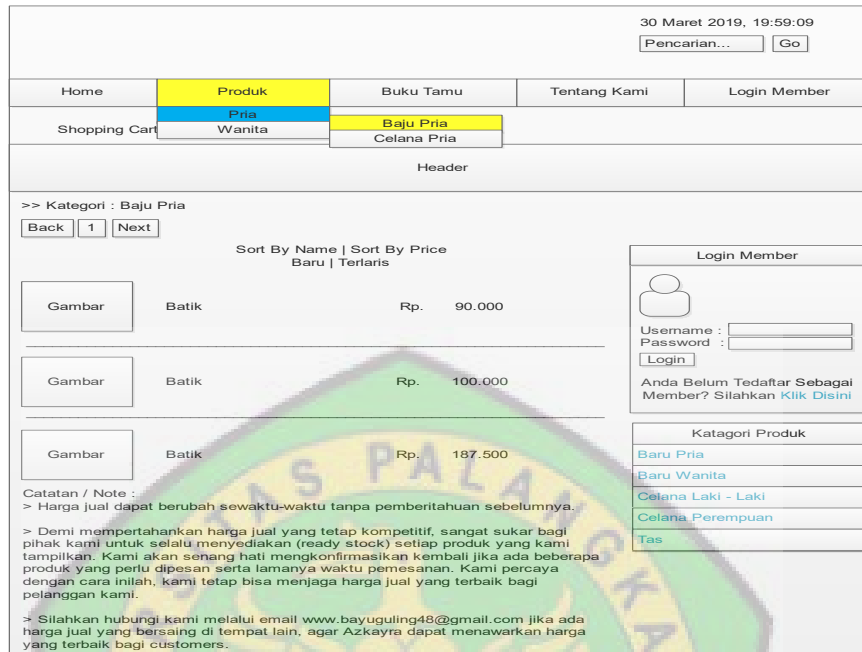
Pada halaman ini pengunjung dapat melihat apa saja yang ada didalam *website* dan juga pengunjung bisa melihat produk, buku tamu, tentang kami dan juga bisa melakukan registrasi jika ingin menjadi member.

30 Maret 2019, 19:59:09				
Pencarian... <input type="button" value="Go"/>				
Home	Produk	Buku Tamu	Tentang Kami	Login Member
Shopping Cart : 0				
Header				
New Products				
<input type="button" value="1"/>	<input type="button" value="2"/>	<input type="button" value="3"/>	<input type="button" value="4"/>	<input type="button" value="5"/>
Gambar				
Keterangan Produk				
Login Member				
<input type="text"/> Username : <input type="text"/> Password : <input type="text"/> <input type="button" value="Login"/>				
Anda Belum Tedaftar Sebagai Member? Silahkan <a href="#">Klik Disini</a>				
Kategori Produk				
<a href="#">Baru Pria</a>				
<a href="#">Baru Wanita</a>				
<a href="#">Celana Laki - Laki</a>				
<a href="#">Celana Perempuan</a>				
<a href="#">Tas</a>				

**Gambar 3.35 Desain Tampilan Sistem Halaman Pengunjung**

### 3.4.1 Desain Interface Pengunjung Produk Pria

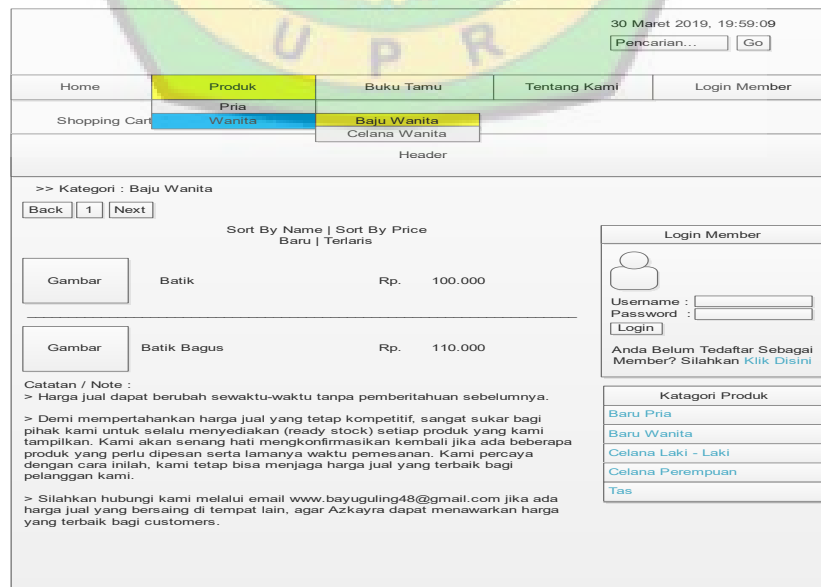
Pada halaman ini pengunjung produk pria dapat melihat apa saja yang ada didalam *website* dan juga pengunjung bisa melihat produk.



Gambar 3.36 Desain Tampilan Sistem Pengunjung Produk Pria

### 3.4.2 Desain Interface Pengunjung Produk Wanita

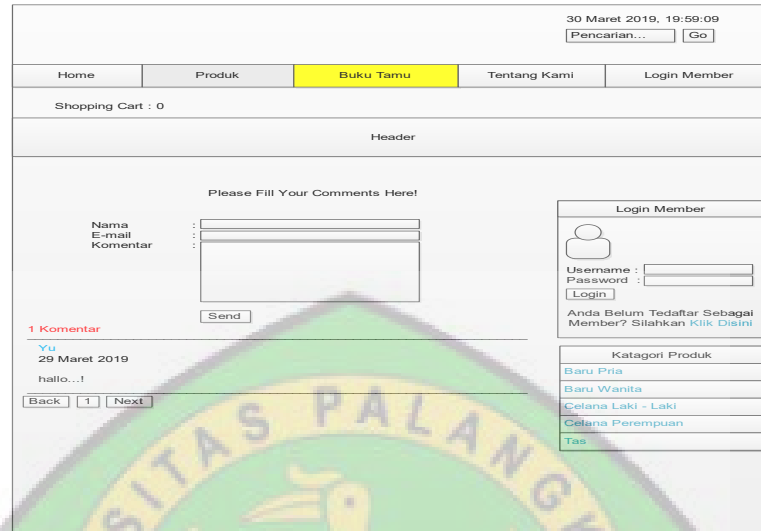
Pada halaman ini pengunjung produk wanita dapat melihat apa saja yang ada didalam *website* dan juga pengunjung bisa melihat produk.



Gambar 3.37 Desain Tampilan Sistem Pengunjung Produk Wanita

### 3.4.3 Desain Interface Pengunjung Buku Tamu

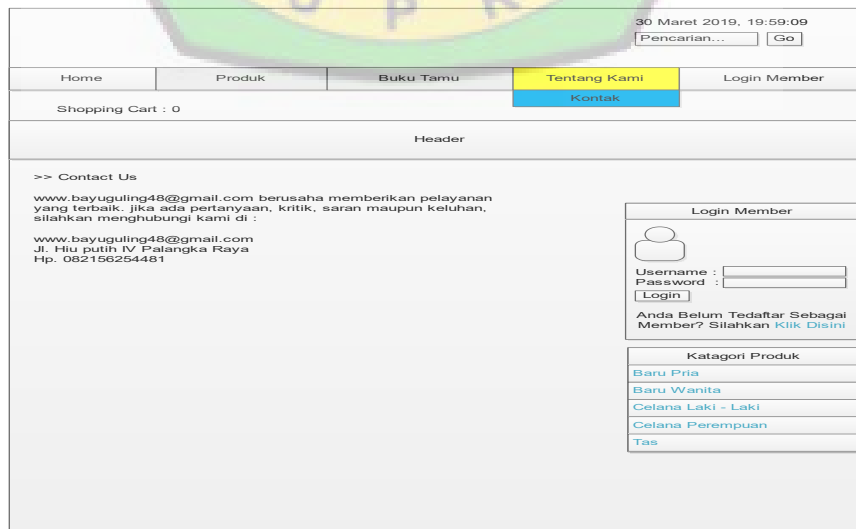
Pada halaman ini pengunjung buku tamu dapat melihat apa saja yang ada didalam *website* dan juga pengunjung bisa menuliskan komentar atau sarannya.



Gambar 3.38 Desain Tampilan Sistem Pengunjung Buku Tamu

### 3.4.4 Desain Interface Pengunjung Tentang Kami

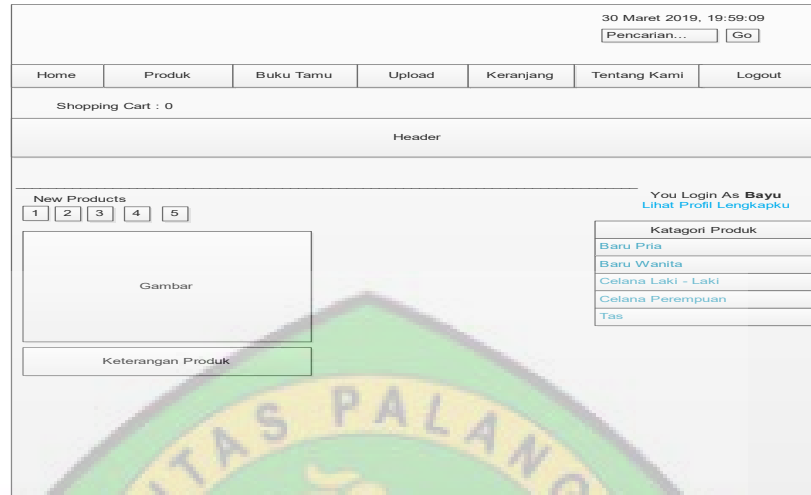
Pada halaman ini pengunjung tentang kamu dapat melihat apa saja yang ada didalam *website* dan juga pengunjung bisa melihat kontak kami yang bisa dihubungi jika ada pertanyaan kritik, saran atau pun keluhan.



Gambar 3.39 Desain Tampilan Sistem Pengunjung Tentang Kami

### 3.5 Desain Interface Halaman Member

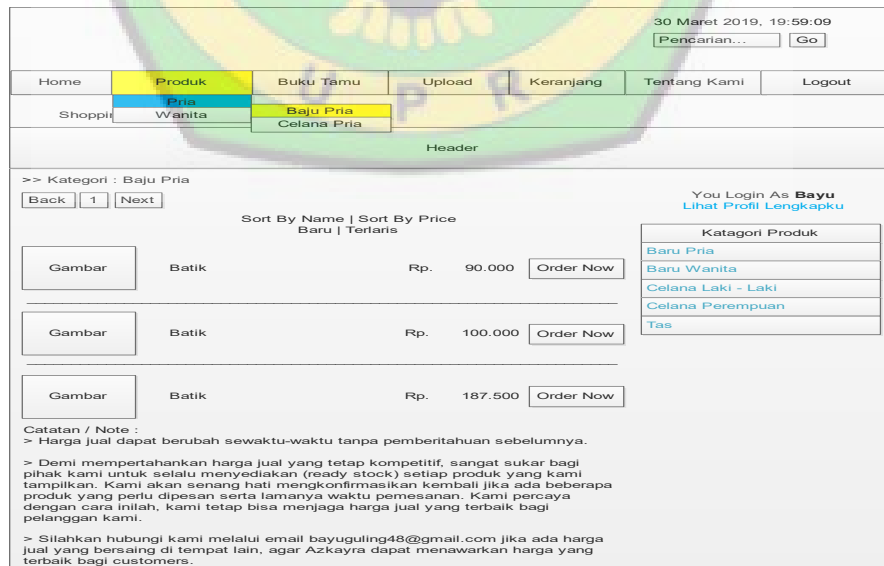
Pada halaman ini member dapat melihat apa saja yang ada didalam *website* dan juga member bisa melihat produk, buku tamu, upload transaksi pembayaran, keranjang belanja, dan tentang kami.



**Gambar 3.40 Desain Tampilan Sistem Halaman Member**

#### 3.5.1 Desain Interface Member Produk Pria

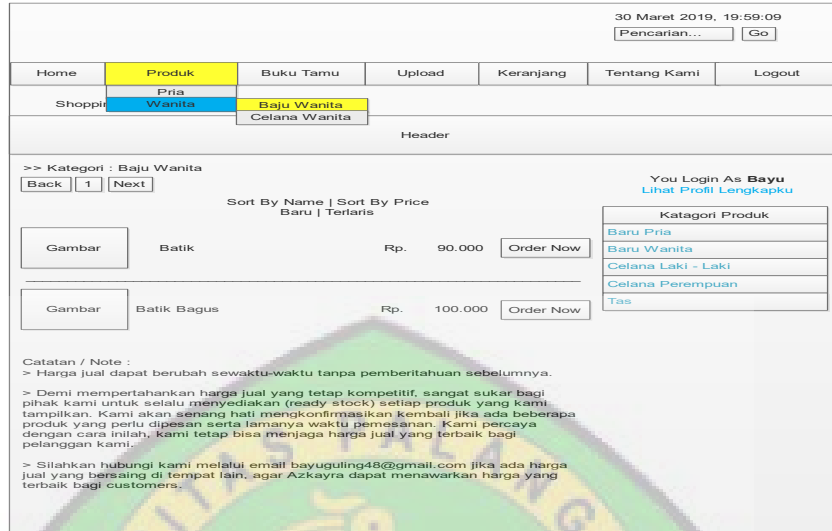
Pada halaman ini member dapat melihat apa saja yang ada didalam *website* dan juga member bisa melihat produk – produk pria seperti baju pria dan celana pria.



**Gambar 3.41 Desain Tampilan Sistem Halaman Member Produk Pria**

### 3.5.2 Desain Interface Member Produk Wanita

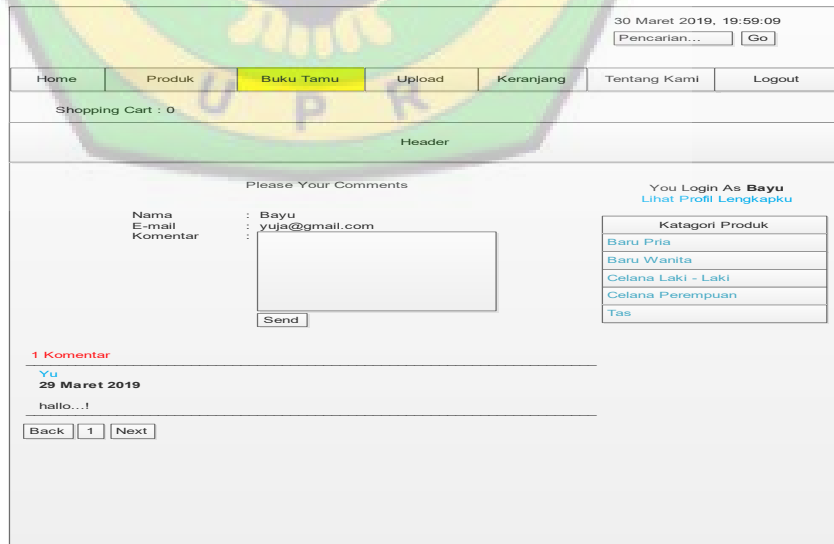
Pada halaman ini member dapat melihat apa saja yang ada didalam *website* dan juga member bisa melihat produk – produk wanita seperti baju wanita dan celana wanita.



Gambar 3.42 Desain Tampilan Sistem Halaman Member Produk Wanita

### 3.5.3 Desain Interface Member Buku Tamu

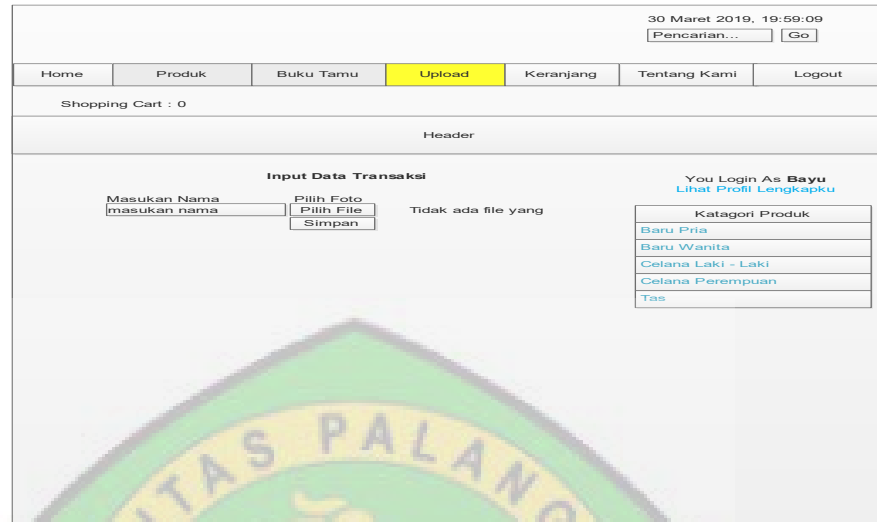
Pada halaman ini member dapat melihat apa saja yang ada didalam *website* dan juga member bisa melihat Buku Tamu yang ada di halaman *website* yang berisikan komentar.



Gambar 3.43 Desain Tampilan Sistem Halaman Member Buku Tamu

### 3.5.4 Desain Interface Member Upload

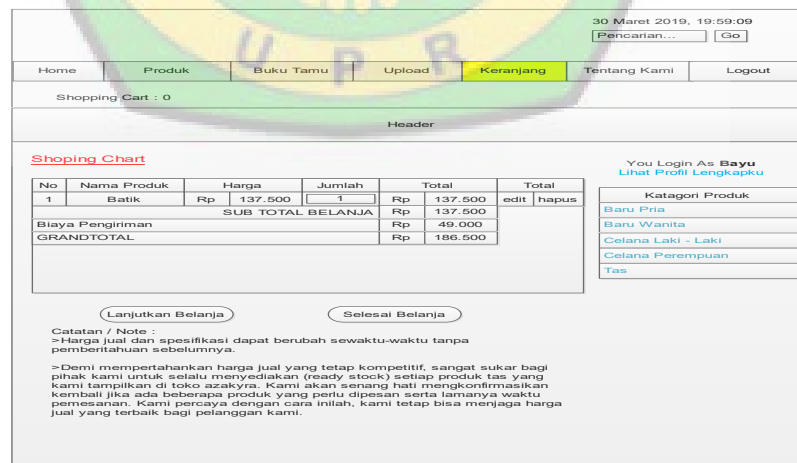
Pada halaman ini member dapat melihat apa saja yang ada didalam *website* dan juga member bisa melihat di halaman untuk mengupload foto bukti pembayaran dan memberika nama agar di cek oleh admin nantinya.



**Gambar 3.44 Desain Tampilan Sistem Halaman Member Upload**

### 3.5.5 Desain Interface Member Keranjang

Pada halaman ini member dapat melihat apa saja yang ada didalam *website* dan juga member bisa melihat di halaman ini apa saja yang sudah dibeli dan juga bersertakan harga dari barang yang dibeli beserta biaya pengirimannya.

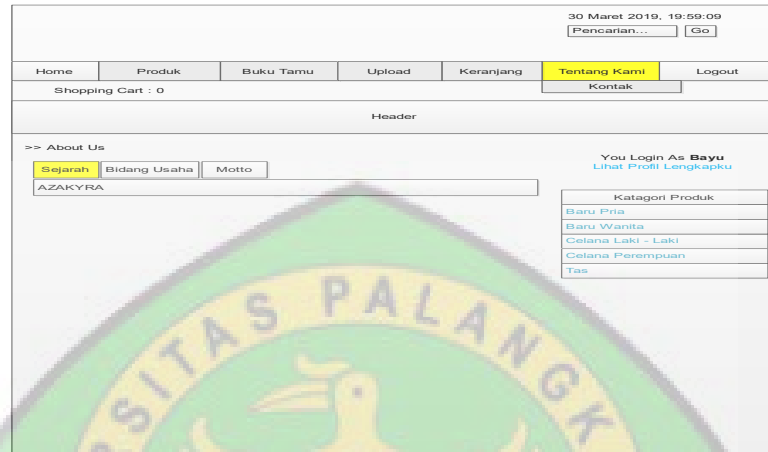


No	Nama Produk	Harga	Jumlah	Total	Total
1	Batik	Rp 137.500	1	Rp 137.500	edit hapus
SUB TOTAL BELANJA				Rp 137.500	
Biaya Pengiriman				Rp 49.000	
GRANDTOTAL				Rp 186.500	

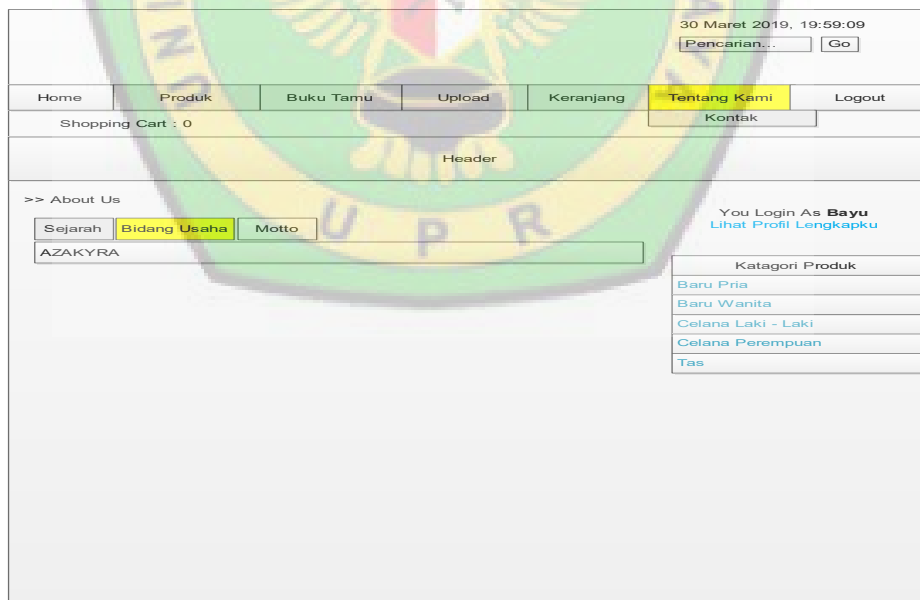
**Gambar 3.45 Desain Tampilan Sistem Halaman Member Keranjang**

### 3.5.6 Desain Interface Member Tentang Kami (Sejarah, Bidang usaha, Motto, dan kontak)

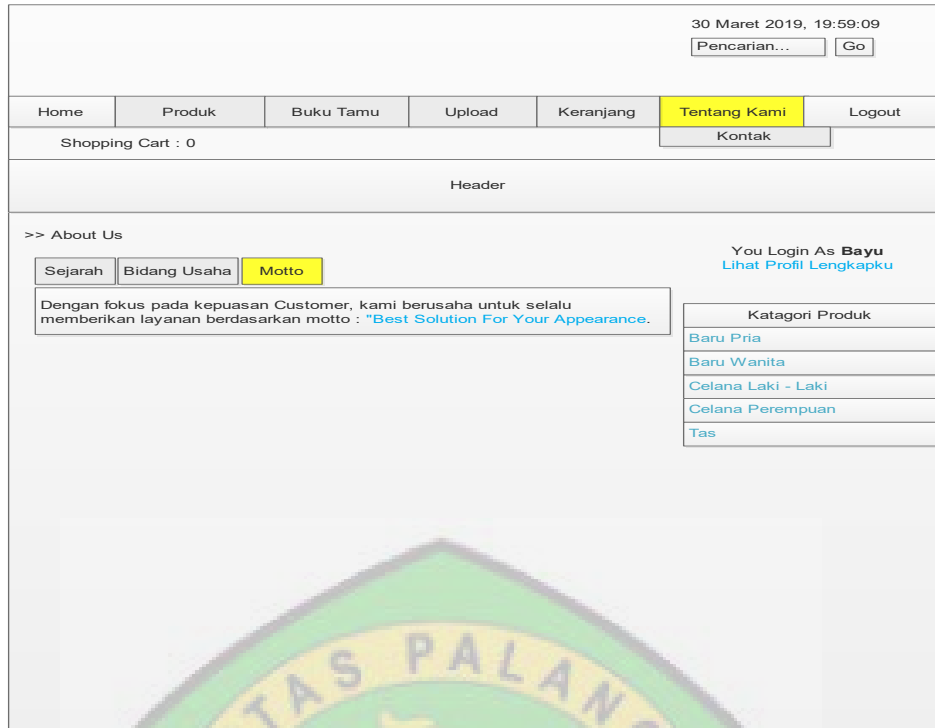
Pada halaman ini member dapat melihat apa saja yang ada didalam *website* dan juga member bisa melihat di halaman ini apa saja yang sudah dibeli dan juga bersertakan harga dari barang yang dibeli beserta biaya pengirimannya.



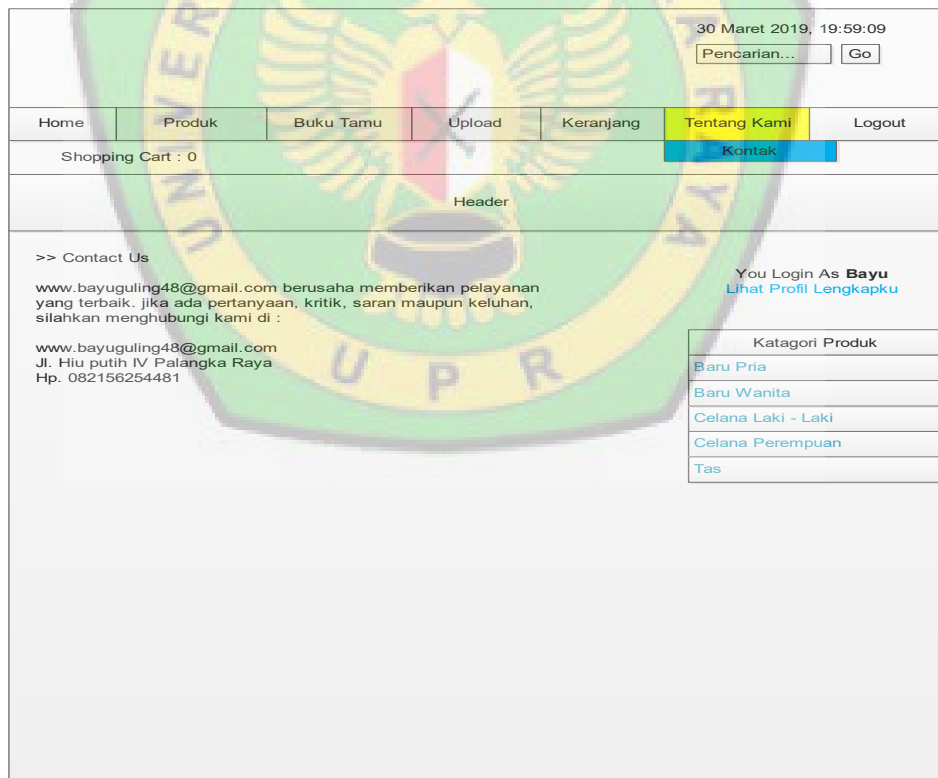
**Gambar 3.46 Desain Tampilan Sistem Halaman Member Tentang Kami (Sejarah)**



**Gambar 3.47 Desain Tampilan Sistem Halaman Member Tentang Kami (Bidang Usaha)**



**Gambar 3.48 Desain Tampilan Sistem Halaman Member Tentang Kami (Motto)**



**Gambar 3.49 Desain Tampilan Sistem Halaman Member Tentang Kami (Kontak)**

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses “Website Toko Online Butik Azakyra Palangka Raya” maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam membangun *website* ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan menyesuaikan dengan Metodologi Waterfall yaitu penentuan kebutuhan elemen system (*software, hardware, user, database*), analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak dan tahap pengumpulan data, desain atau perancangan perangkat lunak yang terbagi dalam 3 tahapan yaitu desain sistem (*Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*), desain *database*, dan desain *interface*, implementasi sistem pengkodean menggunakan notepad++ sebagai editor desain *website* secara virtual, Bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, Javascript, Xampp sebagai *server host* nya, dan Mysql sebagai *databasenya*, serta pengujian menggunakan *Black Box Testing* untuk memastikan program *website* berjalan dengan benar.

#### 5.2. Saran

Saran dari penulis merupakan harapan yang diinginkan oleh penulis apabila nantinya pembaca memiliki minat untuk mengembangkan dan menyempurnakan lebih jauh Website Toko Online Butik Azakyra Palangka Raya ini dan diharapkan kedepanya di *website* ini agar bisa responsi, dan penambahan fitur *chatting* kepada penjual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, Prasetio. 2012. "Buku Pintar Pemrograman Web". Jakarta: Mediakita.
- Al Fatta, Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Darsono, S . 2014. *Flowchart*.(online). Tersedia :  
<http://sdarsono.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/16512/Flowchart.pdf>  
(15 Oktober 2015)
- Febrian, J. 2004. Pengetahuan Komputer dan Teknologi Informasi. Informatika, Bandung
- Fitri Apriani, 2012. "*Makalah Pembuatan Toko Online*". Batam Universitas Maritim Raja Haji
- Jogiyanto Hartono. 2001. Pengenalan Komputer. Andi. Yogyakarta
- Kadir, A. 2003. Pengenalan Sistem Informasi. Andi, Yogyakarta
- Nugroho, B. 2006, Membuat Aplikasi Sistem Pakar dengan PHP dan My SQL dengan PHP dan MySQL dengan Editor Dreamweaver, Ardana Media, Yogyakarta.
- Prihatna, H. 2005. Kiat Praktis Menjadi Webmaste Profesional. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Waljiyanto, (2003), Sistem Basis Data : Analisis dan Pemodelan Data, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Zuhry Ramadhan Muhammad, 2008, Penjualan Online pada Toko Microtech Computer