

SKRIPSI

WEBSITE TOKO ONLINE DEVI COLLECTION PALANGKA RAYA



DISUSUN OLEH :

**M. NIZAM SURYA WIBOWO
DBC 112 073**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
2020**

SKRIPSI

WEBSITE TOKO ONLINE DEVI COLLECTION PALANGKA RAYA

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

OLEH :

M. NIZAM SURYA WIBOWO

NIM. DBC 112 073

Disetujui untuk diajukan dalam Seminar Akhir Skripsi,

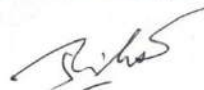
Palangka Raya, Februari 2020

Pembimbing I



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

Pembimbing II



VIKTOR H. PRANATAWIJAYA, ST., MT
NIP. 19810606 200501 1 001

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PALANGKA RAYA

2020

WEBSITE TOKO ONLINE DEVI COLLECTION PALANGKA RAYA

SKRIPSI

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

Oleh


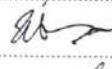
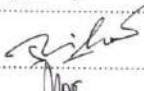


M. NIZAM SURYA WIBOWO

DBC 112 073

Telah dipertahankan didepan tim penguji, pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 18 Februari 2020

Waktu : 09.30-11.00 WIB


- | | | | |
|--|---|---|-----------------|
| 1. WIDIATRY, ST., MT.
NIP. 19820717 200312 2 002 | : |  | (Ketua) |
| 2. ABERTUN SAGIT SAHAY, ST., M.Eng
NIP. 19751212 200312 1 002 | : |  | (Anggota) |
| 3. VIKTOR H. PRANATAWIJAYA, ST., MT.
NIP. 19810606 200501 1 001 | : |  | (Anggota) |
| 4. NOVA NOOR KAMALA SARI, ST., M.Kom
NIP. 19890407 201504 2 004 | : |  | (Anggota) |
| 5. ENNY D. OKTAVIYANI, ST., M.Kom
NIP. 19811003 200604 2 001 | : |  | (Anggota) |

Mengetahui :

Fakultas Teknik
Universitas Palangka Raya
Dekan,

W. WALUYO NUSWANTORO, M.T.
NIP. 19651119 199302 1 001

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


ABERTUN SAGIT SAHAY, S.T., M.Eng
NIP. 19751212 200312 1 002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar - benarnya bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi, serta tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Skripsi ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Palangka Raya, Februari 2020

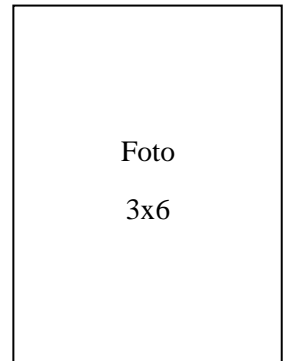


M. NIZAM SURYA WIBOWO
NIM. DBC 112 073

RIWAYAT PENYUSUN

Data Diri

Nama : M. Nizam Surya Wibowo
NIM : DBC 112 073
Fakultas : Teknik
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang : Strata 1 (S-1)
Jenis Kelamin : Laki – laki
Tempat, Tanggal Lahir : Palangka Raya, 05 Mei 1994
Agama : Islam
Status dalam Keluarga : Anak Kandung
Anak ke - : 1 (Pertama)
Alamat : Jl. Jati Komplek Fajar Utama No. 53
No. Telpon/HP : +62 823 5205 6564



Data Orang Tua

Nama Ayah : Nasim Marikh
Pekerjaan Ayah : Pensiunan Swasta
Nama Ibu : Sapnah
Pekerjaan Ibu : Pedagang
Alamat Orang Tua : Jl. Jati Komplek Fajar Utama No. 53
No. Telpon/HP : +62 852 5172 8282

Riwayat Pendidikan *)

SD : MIN Pahandut Palangka Raya (Tahun Lulus 2006)
SMP : MTsN 1 Model Palangka Raya (Tahun Lulus 2009)
SMA : SMAN 2 Palangka Raya (Tahun Lulus 2012)

Palangka Raya, Februari 2020

M. Nizam Surya Wibowo
DBC 112 073

Keterangan:

*) Nama, Tempat, Tahun Lulus

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Website Toko Online Devi Collection Palangka Raya”.

Terwujudnya Skripsi 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. Bapak Putu Bagus A. A. P, ST., M.Kom., selaku Dosen Koordinator Skripsi.
3. Bapak Abertun Sagit Sahay, ST., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
4. Bapak Abertun Sagit Sahay, ST., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing I Skripsi.
5. Bapak Viktor H. Pranatawijaya, ST., MT., selaku Dosen Pembimbing II Skripsi.
6. Ibu Widiatry, ST., MT., Ibu Nova Noor Kamala Sari, ST.,M.Kom, dan Ibu Enny D. Oktaviyani, ST., M.Kom, selaku tim Dosen Penguji.
7. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Unversitas Palangka Raya.
8. Orangtua, keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materi.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi 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 TOKO ONLINE DEVI COLLECTION PALANGKA RAYA
M. NIZAM SURYA WIBOWO (NIM DBC 112 073)

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

Email: b3lls_mau@yahoo.com

ABSTRAK

Tingginya kebutuhan masyarakat memberikan dampak perkembangan teknologi informasi menjadi semakin pesat. Secara umum, masyarakat ingin mendapatkan kebutuhan secara lebih praktis. Sehingga kebutuhan akan mekanisme penjualan secara tidak langsung menjadi lebih atau melalui *online* menjadi lebih banyak. Hal tersebut tentunya tidak lepas dari penggunaan internet. Dalam pengembangan aktifitas bisnis pada masa sekarang banyak pelaku bisnis menggunakan *website* sebagai sarana melakukan penjualan atau biasa disebut *website toko online*.

Website Toko Online Devi Collection 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 Devi Collection Palangka Raya.

Diharapkan *website* ini dapat memberikan tambahan media pembelanjaan untuk di kota Palangka Raya ini. Bagi pemilik toko diharapkan dapat mempermudah dan memperluas pemasaran serta penjualan produk secara *online*.

Kata Kunci : Website, Toko, Online, Waterfall, Devi Collection Palangka Raya

**WEBSITE ONLINE STORE DEVI COLLECTION PALANGKA RAYA
M. NIZAM SURYA WIBOWO (NIM DBC 112 073)**

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

Tanjung Nyaho Jl. Yos Sudarso Palangka Raya 73112

Email: b3lls_mau@yahoo.com

ABSTRACT

The high needs of the community have an impact on the development of information technology is becoming increasingly rapid. In general, people want to get needs more practically. So that the need for sales mechanisms indirectly becomes more or more online. This is certainly not separated from the use of the internet. In the development of business activities at the present time many business people use the website as a means of selling or commonly called an online store website.

The Palangkaraya Devi Collection Online Store website was built using the Waterfall methodology whose stages are Requirements analysis and definition, System and software design, Implementation and unit testing, Integration and system, Operation and maintenance. Design and modeling of data using DFD and ERD. Making is done with the PHP programming language. The test results of this system use black box testing to check functionally from the Palangka Raya Devi Collection Online Store Website.

It is hoped that this website can provide additional media for spending in the city of Palangka Raya. Store owners are expected to simplify and expand their marketing and product sales online.

Keywords : Website, Store, Online, Waterfall, Devi Collection Palangka Raya

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABLE	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi.....	4
1.6.1 Alat Dan Bahan.....	4
1.6.2 Metode Pelaksanaan.....	5
1.6.3 Metode Penelitian	5
1.7.Sistematika Penulisan	7
1.8. Jadwal pelaksanaan.....	9
1.9. Tinjauan Pustaka.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Tinjauan Pustaka.....	14
2.2. Website	18
2.3. <i>Online Shop</i>	18
2.4. PHP	20
2.5. MySQL	21
2.6. XAMPP.....	22
2.7. Notepad++	22
2.8. Flowchart	23
2.9. DFD.....	24
2.10. ERD	26
2.11. Pengujian <i>Black Box</i>	30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metodologi Penelitian	32
3.2. Tahapan Pelaksanaan Waterfall	33
3.2.1. Definisi Kebutuhan	33
3.2.1.1 Analisis Sistem Lama.....	34
3.2.1.2. Kelemahan Sistem Lama.....	34
3.2.1.3. Analisis Sistem Baru	34
3.2.1.4. Flowchart Sistem Baru	35
3.2.1.5. Kesimpulan Sistem Baru.....	37
3.2.2. Desain	37
3.2.2.1. Diagram Konteks	37
3.2.2.2. DFD Level 1.....	41
3.2.2.3. ERD.....	43
3.2.2.4. Desain Tabel.....	44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Code & Testing	49
4.1.1. Code	49
4.1.2. Pengujian.....	49
4.2. Implementasi	50
4.2.1. Implementasi Halaman Admin	50
4.2.2. Implementasi Halaman utama Website	55
4.2.3. Implementasi Halaman Member.....	56

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	59
5.2. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan	10
Tabel 1.2 Tinjauan Pustaka.....	11
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	15
Tabel 3.1 Definisi Sistem Diagram Konteks	38
Tabel 3.2 Tabel tb_admin	44
Tabel 3.3 Tabel tb_barang	44
Tabel 3.4 Tabel tb_bayar	45
Tabel 3.5 Tabel tb_detail	45
Tabel 3.6 Tabel tb_kategori.....	46
Tabel 3.7 Tabel tb_konsumen.....	46
Tabel 3.8 Tabel tb_kota	47
Tabel 3.9 Tabel tb_options	47
Tabel 3.10 Tabel tb_pesan.....	47
Tabel 3.11 Tabel tb_temp	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Alur Metodologi <i>Waterfall</i>	5
Gambar 2.1	Cara Kerja PHP	21
Gambar 2.2	Simbol-Simbol Dasar Flowchart	24
Gambar 2.3	Simbol DFD	25
Gambar 2.4	Simbol Entitas	28
Gambar 2.5	Simbol Hubungan/Relasi.....	28
Gambar 2.6	Simbol Kardinalitas One To One	29
Gambar 2.7	Simbol Kardinalitas Many To One	29
Gambar 2.8	Simbol Kardinalitas Many To Many.....	30
Gambar 3.1	Diagram Alur Metodologi <i>Waterfall</i>	32
Gambar 3.2	Flowchart Sistem Baru	36
Gambar 3.3	Diagram Konteks.....	38
Gambar 3.4	DFD level 1	41
Gambar 3.5	ERD	43
Gambar 4.1	Halaman Login Admin.....	50
Gambar 4.2	Notifikasi Jika Email dan Kata Sandi Salah.....	51
Gambar 4.3	Halaman Dashboard	51
Gambar 4.4	Data Pemesanan	52
Gambar 4.5	Barang Keluar	52
Gambar 4.6	Konfirmasi Pembayaran	53
Gambar 4.7	Data Konsumen	53
Gambar 4.8	Data Kategori	53
Gambar 4.9	Data Barang.....	54
Gambar 4.10	Data Ongkos Kirim	54
Gambar 4.11	Halaman Utama Website.....	55
Gambar 4.12	Menu Daftar	55
Gambar 4.13	Login	56
Gambar 4.14	Halaman Utama Member	56
Gambar 4.15	Halaman Barang	57
Gambar 4.16	Halaman Menu Keranjang	57
Gambar 4.17	Menu Checkout	58
Gambar 4.18	Menu Riwayat Transaksi.....	58

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tingginya kebutuhan masyarakat memberikan dampak perkembangan teknologi informasi menjadi semakin pesat. Secara umum, masyarakat ingin mendapatkan kebutuhan secara lebih praktis. Sehingga kebutuhan akan mekanisme penjualan secara tidak langsung menjadi lebih atau melalui *online* menjadi lebih banyak. Hal tersebut tentunya tidak lepas dari penggunaan internet. Dalam pengembangan aktifitas bisnis pada masa sekarang banyak pelaku bisnis menggunakan *website* sebagai sarana melakukan penjualan atau biasa disebut *website toko online*.

Saat ini banyak perusahaan maupun pelaku bisnis menggunakan toko online untuk menjual produk. Keuntungan toko online beberapanya adalah mempercepat penjualan dan memperbesar pemasaran produk. Contohnya sekarang orang dapat membeli produk dari wilayah yang jauh dengan memesan melalui *website* toko *online*.

Devi Collection merupakan sebuah toko yang menjual barang seperti baju, celana, tas dan sepatu. Toko ini mulai berdiri sekitar tahun 2012 yang berada di daerah Panarung, tepatnya kota Palangka Raya, provinsi Kalimantan Tengah.

Pengelolaan data pada toko ini masih bersifat manual yaitu dengan menggunakan media alat tulis. Data barang masuk dan barang keluar dikelola dengan tulis tangan pada sebuah buku laporan penjualan barang oleh pemilik atau penjaga toko. Oleh karena ingin mempermudah pengelolaan data barang dan transaksi di toko ini maka direncanakanlah pembangunan suatu aplikasi yang dapat menangani semua pendataan pada toko ini, baik data transaksi maupun data barang. Serta dengan adanya keinginan untuk meningkatkan dan melebarkan pemasaran toko ini maka akan dibuat sebuah aplikasi berbasis *website* untuk membantu pemasaran barang-barang yang ada di toko ini.

Maka dari itu dengan adanya penggunaan toko online ini diharapkan mampu mempermudah manajemen dan mengelola toko Devi Collection serta mampu

meningkatkan cakupan pemasaran barang-barang yang ada di toko Devi Collection. *Website* ini juga dapat 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 DEVI COLLECTION PALANGKA RAYA” ini diharapkan dapat menghasilkan *website* yang memudahkan dan meningkatkan pemasaran toko Devi Collection serta memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk membeli dan melihat produk yang tersedia dan di jual.

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan masalah yang diangkat pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dibahas adalah bagaimana membangun dan membuat *Website Toko Online* Devi Collection 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, celana, tas dan sepatu.
2. Metode Pembayaran masih melalui transfer bank.
3. Bukti transfer di *upload* ke *website* kemudian di cek agar barang bisa dikirim.
4. Pengguna website ini adalah admin yg merupakan administrator yang memiliki akses sistem di website ini, user yang merupakan masyarakat yang dapat melihat website dan mengakses fitur yang tersedia buat pengunjung.
5. Fitur utama dan hak akses pengguna yang ada di *website* ini adalah:
 - a. Beranda
 - b. Produk
 - c. Tentang Kami
 - d. Kontak Kami

- e. Cara Pemesanan
- f. Informasi Pengiriman
- g. Keranjang Belanjaan
- h. Registrasi
- i. Login

Hak Akses Pengguna :

1. Admin

- Login
- Kelola Beranda
- Kelola Tentang Kami
- Kelola Kontak Kami
- Kelola Cara Pemesanan
- Kelola Informasi Pengiriman
- Kelola Keranjang Belanja
- Kelola Akun
- Kelola Produk
- Kelola Transaksi

2. User

- Registrasi
- Login
- Kelola Akun
- Akses *Website Toko Online*
- Transaksi
- Pembelian

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian di buatnya *website toko online* Devi Collection Palangka Raya ini yaitu untuk mempermudah dan memperluas pemasaran serta penjualan produk secara *online*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti
Menambah wawasan dan pengetahuan dalam perancangan dan pembuatan *website* toko *online*.
2. Bagi Pemilik Toko
Mempermudah dan memperluas pemasaran serta penjualan produk secara *online*.
3. Bagi Masyarakat
Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan tambahan media pembelanjaan untuk di kota Palangka Raya ini dengan melalui penggunaan *website*.

1.6 Metodologi

1.6.1 Alat Dan Bahan

Alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan *Website* Toko *Online* Devi Collection, sebagai berikut:

1. Laptop *Acer Aspire V3-471G* dengan spesifikasi *Processor Intel Core i5-3210M @2.50 GHz*, RAM 4 GB dengan sistem operasi berbasis *Windows 7 Ultimate 64-bit*.
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

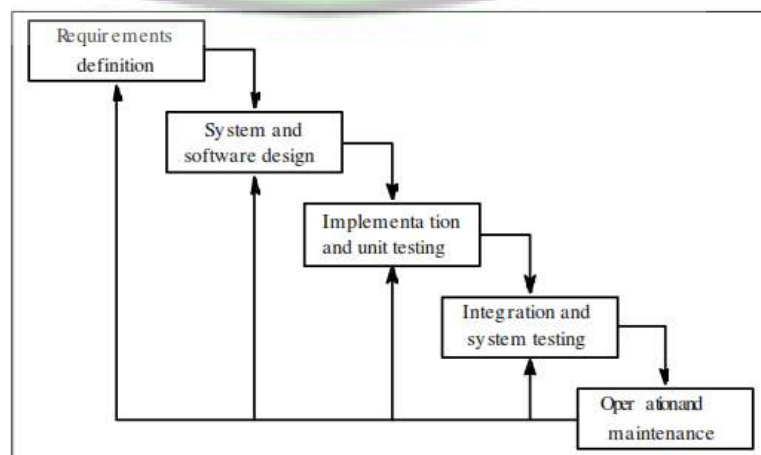
1.6.2 Metode Pelaksanaan

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 toko Devi Collection Palangka Raya guna mendapatkan, dan mengumpulkan data akurat.
- c. Wawancara, melakukan sesi tanya jawab dengan pihak toko Devi Collection Palangka Raya, data diperlukan guna keperluan pembuatan *website online*.

1.6.3 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan *Website Toko Online Devi Collection 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 Devi Collection Palangka Raya*.

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.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber literatur seperti buku, jurnal, laporan, situs internet, dan literatur lainnya yang digunakan sebagai referensi dalam pengerjaan tugas akhir.

LAMPIRAN

Berisi keterangan dan informasi tambahan yang berkaitan dengan laporan tugas akhir.



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
Judul	APLIKASI TOKO ONLINE BERBASIS WEB FURNITURE STORE TOBA	PERANCANGAN APLIKASI TOKO ONLINE DENGAN PHP DAN SQL SERVER	WEBSITE TOKO ONLINE DEVI COLLECTION PALANGKA RAYA
Pembuat	(Noel P. Dhn, Kusuma A. Laksitowening, Alfian A. Gozali, 2012)	(Andre Wibowo, 2015)	(M. Nizam Surya W, 2019)
Pengguna	<ol style="list-style-type: none"> Admin Merupakan pengelola dari website. User Dapat melakukan transaksi pembelian pada website. 	<ol style="list-style-type: none"> User (pengunjung) Informasi yang bisa didapatkan yaitu mengenai produk-produk serta informasinya. User (member) Calon pembeli atau pemesan yang telah memberikan data atau identitas kepada 	Pengguna sistem adalah : <ol style="list-style-type: none"> Admin, adalah pengguna yang dapat mengakses sistem secara menyeluruh pada <i>Website Toko Online</i> dan mengelola maupun mengubah fitur admin yang ada pada <i>Website</i>. User, pengguna yang memiliki hak

		<p>administrator bertujuan mempermudah proses pembelian dan pemesanan.</p> <p>3. Administrator</p> <p>Admin berperan penuh terhadap sistem.</p> <p>Admin mengelola semua aktifitas sistem.</p>	<p>akses terbatas dimana tak dapat mengelola <i>website</i> dan hanya dapat mengaksesnya saja dan berbelanja.</p>
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat suatu aplikasi yang dapat mengelola data-data barang. 2. Membuat suatu aplikasi yang dapat menampilkan barang-barang yang dijual di toko ini. 3. Membuat suatu aplikasi yang dapat mengelola transaksi 	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan kepada para pembeli dalam pembelian produk yang berkaitan dengan IT, seperti laptop, printer, CPU dan beberapa aksesoris komputer lainnya.</p>	<p>Tujuan Penelitian di buatnya <i>website</i> toko <i>online</i> Devi Collection Palangka Raya ini yaitu untuk mempermudah dan memperluas pemasaran serta penjualan produk secara <i>online</i>.</p>
Metodologi	<p>Metode yang di gunakan adalah dengan melakukan studi literature yang dapat membantu pembuatan proyek tugas akhir, analisa masalah yang dan pembangunan menggunakan metode <i>waterfall</i>.</p>	<p>Langkah pertama adalah melakukan pengumpulan data. Langkah kedua adalah melakukan perancangan pembuatan sistem. Setelah itu melakukan perancangan <i>website</i>. Dilanjutkan uji coba terhadap <i>website</i>. Jika sudah sesuai yang diharapkan maka dilakukan analisis terhadap <i>website</i> tersebut.</p>	<p><i>Waterfall</i> Model menurut referensi Sommerville (<i>Sommerville, 2011</i>):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Requirements definition</i> (Definisi Kebutuhan) 2. <i>System and software design</i> (Desain Sistem dan Perangkat Lunak) 3. <i>Implementation and unit testing</i>

			<p>(Implementasi dan Pengujian Unit)</p> <p>4. <i>Integration and system testing</i> (Pengintegrasian dan Pengujian Sistem)</p> <p>5. <i>Operation and maintenance</i> (Pengoperasian dan Pemeliharaan)</p>
Fitur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Home 2. Data Barang 3. Advertisement 4. Registrasi 5. Login 	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Home 2. Data Produk 3. Cara Pembelian 4. Kontak Kami 5. Register 6. Login 	<p>Fasilitas dari <i>Website Toko Online</i> Devi Collection yang akan dirancang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beranda 2. Produk 3. Tentang Kami 4. Kontak Kami 5. Cara Pemesanan 6. Informasi Pengiriman 7. Keranjang Belanjaan 8. Registrasi 9. Login

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka digunakan sebagai pembanding dan acuan untuk pembuatan sistem. Berikut ini adalah rincian data yang digunakan sebagai pembanding dari penelitian atau pembuatan aplikasi :

- a. Noel P. Dhn, Kusuma A. Laksitowening dan Alfian A. Gozali (2012)
Aplikasi Toko Online Berbasis Web Toba Furniture Store.
- b. Andre Wibowo (2015) Perancangan Aplikasi Toko Online dengan Php
Dan Mysql Server.
- c. Laurensi Kurniawati Jakung (2013, Universitas Widyatama Bandung)
Aplikasi Penjualan Pada Butik Sally Lovely Berbasis Web Menggunakan
PHP.

Perbandingan dengan penelitian sebelumnya terlihat pada Tabel 2.1



Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

	I	II	III	IV
Judul	APLIKASI TOKO ONLINE BERBASIS WEB TOBA FURNITURE STORE	PERANCANGAN APLIKASI TOKO ONLINE DENGAN PHP DAN SQL SERVER	APLIKASI PENJUALAN PADA BUTIK SALLY LOVELY BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP	WEBSITE TOKO ONLINE DEVI COLLECTION PALANGKA RAYA
Pembuat	(Noel P. Dhn, Kusuma A. Laksitowening, Alfian A. Gozali, 2012)	(Andre Wibowo, 2015)	(Laurensia Kurniawati Jakung, 2013)	(M. Nizam Surya W, 2019)
Pengguna	1. Admin 2. User	1. User (pengunjung) 2. User (member) 3. Administrator	1. Pengunjung 2. Member	Pengguna sistem adalah : a. Admin. b. User.
Tujuan	1. Membuat suatu aplikasi yang dapat mengelola data-data barang. 2. Membuat suatu aplikasi yang dapat menampilkan barang-	Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan kepada para pembeli dalam pembelian produk yang berkaitan dengan IT, seperti laptop, printer, CPU dan beberapa	1. Untuk mengetahui sistem penjualan yang sedang berjalan pada Butik Sally Lovely. 2. Untuk membuat perancangan Sistem Informasi Penjualan	Tujuan Penelitian di buatnya <i>website</i> toko <i>online</i> Devi Collection Palangka Raya ini yaitu untuk mempermudah dan memperluas pemasaran serta penjualan produk secara <i>online</i> .

	<p>barang yang dijual di toko ini.</p> <p>3. Membuat suatu aplikasi yang dapat mengelola transaksi</p>	<p>aksesoris komputer lainnya.</p>	<p>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>	
Metodologi	<p>Metode yang di gunakan adalah dengan melakukan studi literature yang dapat membantu pembuatan proyek tugas akhir, analisa masalah yang dan pembangunan menggunakan metode <i>waterfall</i>.</p>	<p>Langkah pertama adalah melakukan pengumpulan data. Langkah kedua adalah melakukan perancangan pembuatan sistem. Setelah itu melakukan perancangan <i>website</i>. Dilanjutkan uji coba terhadap <i>website</i>. Jika sudah sesuai yang diharapkan maka</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>

		dilakukan analisis terhadap <i>website</i> tersebut.		
Fitur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Home 2. Data Barang 3. Advertisement 4. Registrasi 5. Login 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Home 2. Data Produk 3. Cara Pembelian 4. Kontak Kami 5. Register 6. Login 	<p>Fasilitas dari Aplikasi Penjualan Pada Butik Ssally Lovely Berbasis Web Menggunakan PHP yang akan dirancang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Home 2. Cara Belanja 3. About 4. Kontak 5. Register 6. Login 	<p>Fasilitas dari <i>Website Toko Online Devi Collection</i> yang akan dirancang :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beranda 2. Produk 3. Tentang Kami 4. Kontak Kami 5. Cara Pemesanan 6. Keranjang Belanjaan 7. Registrasi 8. Login

2.2. Website

Website merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses dimana saja dengan biaya relatif murah. Secara umum, Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Web merupakan bentuk implementasi dari bahasa pemrograman web (*web programming*). Menurut Yuhfizar, Web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah browser.

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).

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

1. Suplier.

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

2. 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. 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.

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)

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.

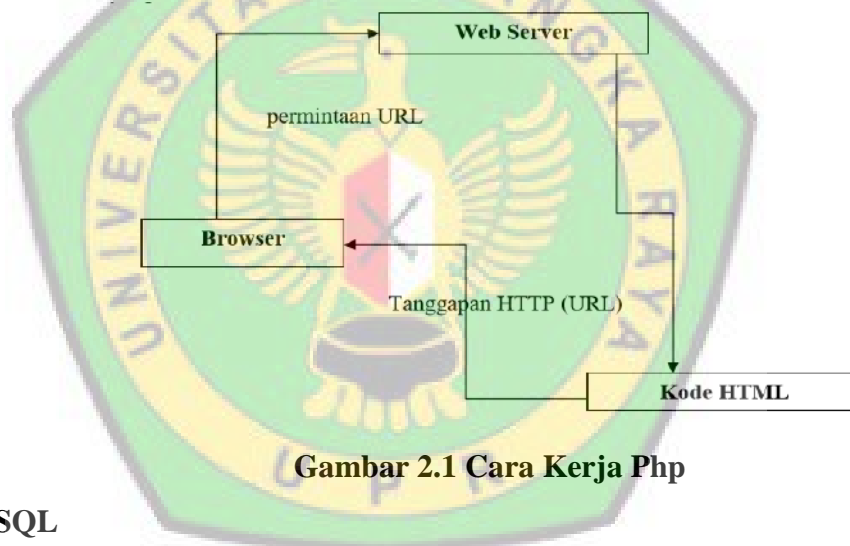
2.4. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum (wikipedia). PHP di kembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh The PHP Group. Situs resmi PHP beralamat di <http://www.php.net>.

PHP disebut bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman client-side seperti JavaScript yang diproses pada web browser (client).

PHP juga dapat berjalan pada berbagai web server seperti IIS (Internet Information Server), PWS (Personal Web Server), Apache, Xitami. PHP juga mampu berjalan di banyak sistem operasi yang beredar saat ini, diantaranya : Sistem Operasi Microsoft Windows (semua versi), Linux, Mac Os, Solaris. PHP dapat dibangun sebagai modul web server Apache dan sebagai binary yang dapat berjalan sebagai CGI (Common Gateway Interface). PHP dapat mengirim HTTP header, dapat mengatur cookies , mengatur authentication dan redirect user.

Salah satu keunggulan yang dimiliki PHP adalah kemampuannya untuk melakukan koneksi ke berbagai macam software sistem manajemen basis data atau Database Management Sistem (DBMS), sehingga dapat menciptakan suatu halaman web dinamis. PHP mempunyai koneksitas yang baik dengan beberapa DBMS seperti Oracle, Sybase, mSQL, MySQL, Microsoft SQL Server, Solid, PostgreSQL, Adabas, FilePro, Velocis, dBase, Unix dbm, dan tidak terkecuali semua database ber-interface ODBC. Hampir seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan utama adalah konektivitas basis data dengan web. Dengan kemampuan ini kita akan mempunyai suatu sistem basis data yang dapat diakses.



Gambar 2.1 Cara Kerja Php

2.5. MySQL

MySQL adalah sebuah database server, dapat juga berperan sebagai client sehingga sering disebut database client/server, yang psource dengan kemampuan dapat berjalan baik di OS (*Operation System*) manapun, dengan platform windows maupun linux (Bunafit Nugroho, 2005, h.3). Pada saat ini MySQL merupakan database server yang sangat terkenal di dunia, semua itu taklain karena bahasa dasar yang digunakan untuk mengakses database yaitu SQL. SQL (*Structured Query Language*) pertama kali diterapkan pada sebuah proyek riset pada laboratorium riset SanJose, IBM yang bernama system R.

Kemudian SQL juga dikembangkan oleh Oracle, Informix dan Sybase. Dengan menggunakan SQL, proses pengaksesan database lebih *user-friendly* dibandingkan dengan yang lain, misalnya dBase atau Clipper karena mereka masih menggunakan perintah-perintah pemrograman murni. SQL dapat digunakan secara berdiri sendiri maupun di lekatkan pada bahasa pemrograman seperti C, dan Delphi.

2.6. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat diunduh langsung dari web resminya.

2.7. Notepad++

Notepad++ adalah sebuah penyunting teks dan penyunting kode sumber yang berjalan di sistem operasi Windows. Notepad++ menggunakan komponen Scintilla untuk dapat menampilkan dan menyuntingan teks dan berkas kode sumber berbagai bahasa pemrograman (wikipedia).

Notepad++ didistribusikan sebagai perangkat lunak bebas. Proyek ini dilayani oleh Sourceforge.net dengan telah diunduh lebih dari 27 juta kali dan dua kali memenangkan penghargaan SourceForge Community Choice Award for Best Developer Tool.

2.8. Flowchart


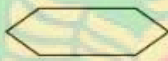

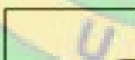

Flowchart atau dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan Diagram Alir ini dipergunakan dalam industri manufakturing untuk menggambarkan proses-proses operasionalnya sehingga mudah dipahami dan mudah dilihat berdasarkan urutan langkah dari suatu proses ke proses lainnya. Flowchart atau Diagram Alir sering digunakan untuk mendokumentasikan standar proses yang telah ada sehingga menjadi pedoman dalam menjalankan proses produksi. Disamping itu, Flowchart atau Diagram Alir ini juga digunakan untuk melakukan Analisis terhadap proses produksi sehingga dapat melakukan peningkatan atau perbaikan proses yang berkesinambungan (secara terus menerus).

Tujuan dari flowchart adalah untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian terhadap suatu masalah secara sederhana, terurai, rapi dan jelas dapat menggunakan simbol-simbol yang standar.

Ada beberapa jenis flowchart diantaranya:

1. Bagan alir sistem (systems flowchart).
2. Bagan alir dokumen (document flowchart).
3. Bagan alir skematik (schematic flowchart).
4. Bagan alir program (program flowchart).
5. Bagan alir proses (process flowchart).

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam menggambarkan algoritma dalam bentuk diagram alir dan kegunaan dari simbol tersebut adalah sebagai berikut.

No.	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
2		<i>Input / Output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya
3		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
4		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya / tidak
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
6		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
7		<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
8		<i>Punched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
9		<i>Punch Tape</i>	
10		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
11		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses





Gambar 2.2 Simbol-Simbol Dasar Flowchart

2.9. DFD

Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. (Pahlevy, 2010). Data Flow Diagram (DFD) awalnya

dikembangkan oleh Chris Gane dan Trish Sarson pada tahun 1979 yang termasuk structured Systems Analysis and Design Methodology (SSADM) yang ditulis oleh Chris 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 Edward Yourdon dan Tom Demarco populer digunakan sebagai model analisis sistem perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan program terstruktur.

DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan logis. Dalam sumber lain dikatakan bahwa DFD ini merupakan salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program. (Pahlevy, 2010)

Gambar	Nama	Keterangan
	Data Flow/Aliran Data	Menjelaskan arah data/informasi entitas, proses, data store
	Process/Proses	Menjelaskan proses dalam sebuah DFD
	Data storage/Simpanan data	Menjelaskan tempat penyimpanan suatu data/informasi
	External entity, boundary	Menjelaskan suatu entitas luar pada sebuah DFD

Gambar 2.3 Simbol DFD

Tingkatan – tingkatan pada DFD adalah sebagai berikut:

1. Diagram konteks : Diagram ini adalah diagram level tertinggi dari DFD yang menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungannya.
2. Diagram level zero : Diagram ini adalah dekomposisi dari diagram konteks. Merupakan diagram yang menggambarkan proses-proses utama sistem dan alur datanya.
3. Diagram level satu : Diagram ini merupakan dekomposisi dari diagram level zero.
4. DFD level dua,tiga, ... : Diagram ini merupakan dekomposisi dari level sebelumnya.
5. Entity Relationship Diagram : Model Entity Relationship adalah suatu penyajian data dengan menggunakan *Entity* dan *Relationship*.

2.10. ERD

Menurut salah satu para ahli, Brady dan Loonam (2010), ERD merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh *System Analys* dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan. ERD bersama-sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirannya digunakan sebagai spesifikasi untuk database.

Model *Entity Relationship* diperkenalkan pertama kali oleh P.P Chen pada tahun 1976. Model ini dirancang untuk menggambarkan persepsi dari pemakai dan berisi obyek-obyek yang disebut *entity* dan hubungan antar entity-entity yang disebut *relationship*. Pada model ER ini semesta data yang ada dalam dunia nyata ditransformasikan dengan memanfaatkan perangkat konseptual menjadi sebuah diagram, yaitu *Entity Relationship* (ER).

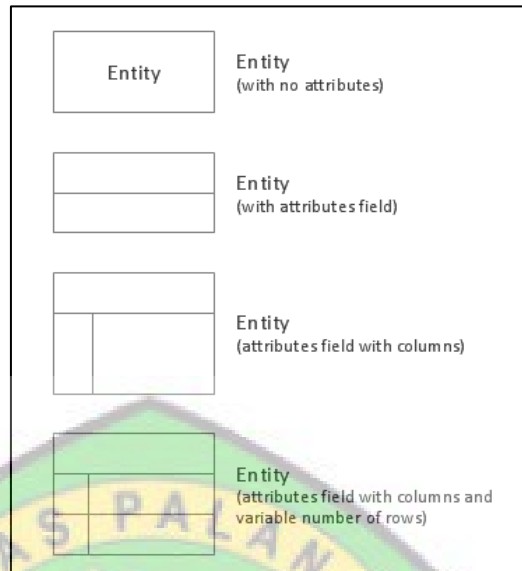
Ada dua notasi untuk ERD: Crow's Foot dan Chen's. Notasi *Crow's Foot* diusulkan oleh Gordon Everest, awalnya disebut *Inverted Arrow*. Menurut notasi ini, entitas diwakili oleh persegi panjang yang berisi namanya. Nama entitas harus unik dalam model ini. Dalam hal ini, nama entitas adalah nama jenis, bukan contoh spesifik dari jenis ini. Perwakilan konkret dari entitas disebut oleh instance entitas. *Crow's Foot* diagram merepresentasikan entitas sebagai kotak dan hubungan sebagai garis di antara kotak. Bentuk yang berbeda di ujung garis mewakili hubungan kardinalitas.

Diagram Entity-Relationship melengkapi penggambaran grafik dari struktur logika. Dengan kata lain Diagram E-R menggambarkan arti dari aspek data seperti bagaimana entity-entity, atribut-atribut, dan relationship-relationship disajikan.

Dalam pembentukan ERD terdapat 4 komponen yang akan dibentuk yaitu:

1. Entitas

Entitas adalah segala sesuatu yang dapat digambarkan oleh data. Entitas juga dapat diartikan sebagai individu yang mewakili sesuatu yang nyata (eksistensinya) dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain (Fathansyah, 1999). Entitas digambarkan dengan bentuk persegi. Simbol entitas terdapat pada Gambar 2.4.



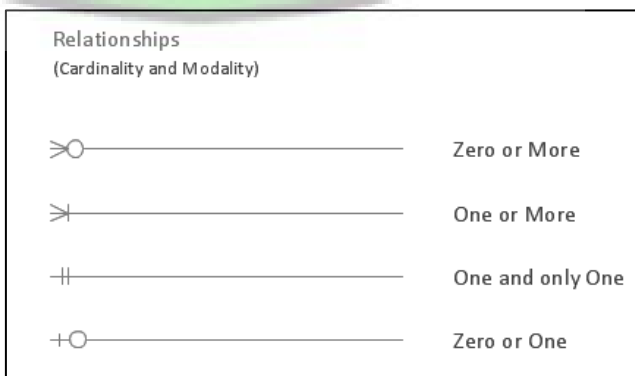
Gambar 2.4 Simbol Entitas

2. Atribut

Atribut merupakan pendeskripsian karakteristik dari entitas. Dalam notasi *Crow's Foot*, atribut dituliskan dalam kotak atribut di bawah kotak entitas.

3. Hubungan (Relasi/Relationship)

Relasi menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Simbol hubungan/relasi terdapat pada Gambar 2.5.



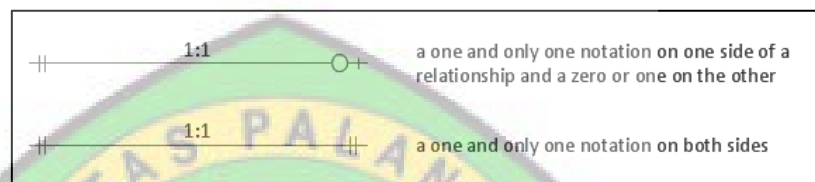
Gambar 2.5 Simbol Hubungan/Relasi

4. Derajat Relasi Atau Kardinalitas Rasio

Kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain. Adapun kardinalitasnya:

a. Satu ke Satu (One to One)

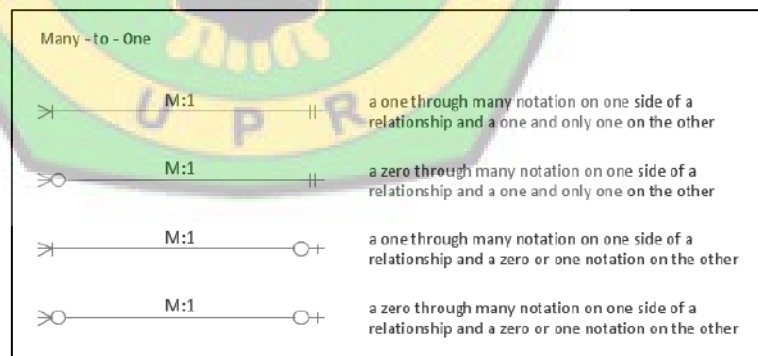
Setiap anggota entitas A hanya boleh berhubungan dengan satu anggota entitas B, begitu pula sebaliknya. Contoh :



Gambar 2.6 Simbol Kardinalitas One To One

b. Satu ke Banyak atau Banyak ke Satu (One to Many atau Many to One)

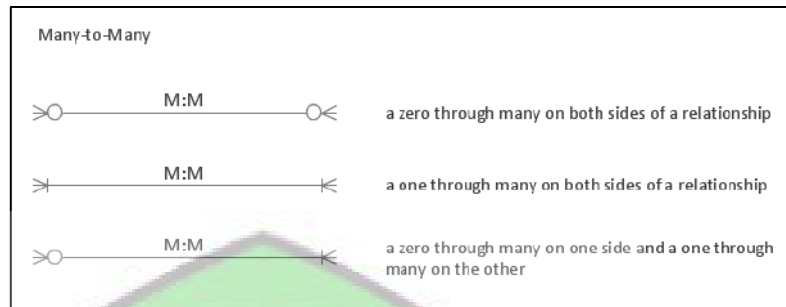
Setiap anggota entitas A dapat berhubungan dengan lebih dari satu anggota entitas B tetapi tidak sebaliknya. Contoh :



Gambar 2.7 Simbol Kardinalitas Many To One

c. Banyak Ke Banyak (Many to Many)

Setiap entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas himpunan entitas B dan demikian pula sebaliknya. Contoh :



Gambar 2.8 Simbol Kardinalitas Many To Many

2.11. Pengujian *Black Box*

Pengujian *Black Box* adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non-fungsional, meskipun biasanya fungsional. Perancang uji memilih input yang valid dan tidak valid dan menentukan output yang benar. Tidak ada pengetahuan tentang struktur internal benda uji itu.

Metode uji dapat diterapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak seperti unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Ini biasanya terdiri dari kebanyakan jika tidak semua pengujian pada tingkat yang lebih tinggi, tetapi juga bisa mendominasi unit testing juga.

Black Box Testing disebut juga dengan *behavioral testing*, pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya, pengujian *black*

box memungkinkan perekayasa perangkat lunak untuk mendapatkan set kondisi masukan yang akan melaksanakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program, kemudian berfokus pada keluaran yang dihasilkan sebagai respon terhadap input atau masukan yang diberikan kepada sistem.

Menurut Nugroho (2011), metode pengujian *black-box* bertujuan untuk menemukan kesalahan dalam hal sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan pada antarmuka (*Interface*).
3. Kesalahan pada struktur data atau akses terhadap basis data.
4. Kesalahan pada perilaku dan performa.
5. Inisialiasasi dan penghentian kesalahan.

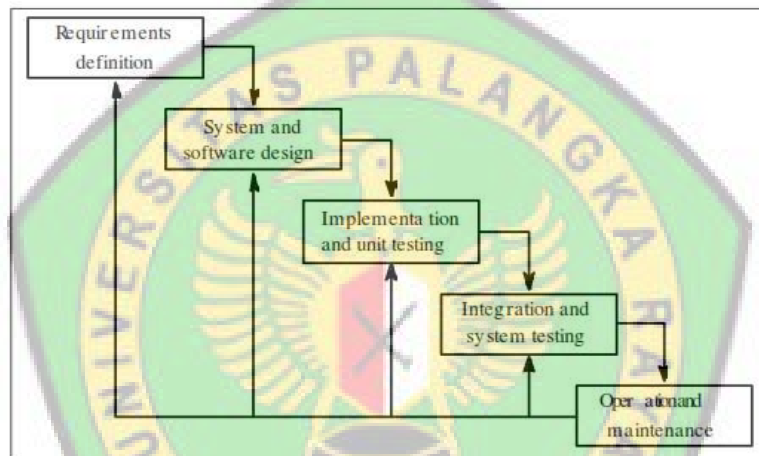
Pengujian *black box* cenderung diterapkan pada akhir suatu proses uji coba perangkat lunak. Melalui pengujian ini, kita dapat menentukan apakah suatu fungsi bekerja sesuai dengan spesifikasinya atau tidak.



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan Website Toko Online Devi Collection Palangka Raya Berbasis Website ini adalah menggunakan metode pengembangan waterfall, metode pengembangan waterfall adalah metode pengembangan yang meliputi beberapa bagian yaitu:



Gambar 3.1 Diagram alur metodologi waterfall

Sumber :Waterfall (Sommerville, 2011)

3.1.1. 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.

3.1.2. 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.

3.1.3. 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.

3.1.4. 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.

3.1.5. 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.

3.2. Tahapan Pelaksanaan Waterfall

3.2.1. Definisi Kebutuhan

Toko Devi Collection Palangka Raya merupakan toko yang menjual produk dengan manual dan sederhana. Agar bisa berkembang maka diupayakan dengan media *website* agar lebih mudah melakukan pemesanan barang dan kebutuhan lainnya.

Analisis sistem ini memberikan gambaran tentang sistem yang akan dibangun pada *Website Toko Online Devi Collection Palangka Raya*. Analisis ini ditujukan agar dapat mengidentifikasi masalah yang ada pada sistem yang sedang berjalan saat ini dan kemudian menarik kesimpulan dari proses analisis yang telah dilakukan guna membangun sebuah sistem baru yang nantinya akan diterapkan.

3.2.1.1. Analisis Sistem Lama

Berikut ini merupakan sistem lama dari Toko Devi Collection :

1. Pengunjung mengunjungi Toko Devi Collection.
2. Pengunjung melihat barang yang dijual.
3. Jika pengunjung tidak menemukan barang yang diinginkan maka pengunjung tidak jadi membeli.
4. Pengunjung menemukan barang yang diperlukan maka pengunjung melakukan transaksi dan membayar barangnya.
5. Pemilik toko mencatat transaksi penjualan

3.2.1.2. Kelemahan Sistem Lama

Dalam sistem lama terdapat beberapa kelemahan yang biasa dijadikan acuan untuk membuat sistem baru, berikut ini adalah kelemahan yang dapat kita temukan berdasarkan sistem lama:

1. Pengunjung harus mengunjungi Toko Devi Collection agar mengetahui barang – barang yang tersedia untuk dijual atau barang baru.
2. Admin harus mencatat semua data transaksi penjualan.

3.2.1.3. Analisis Sistem Baru

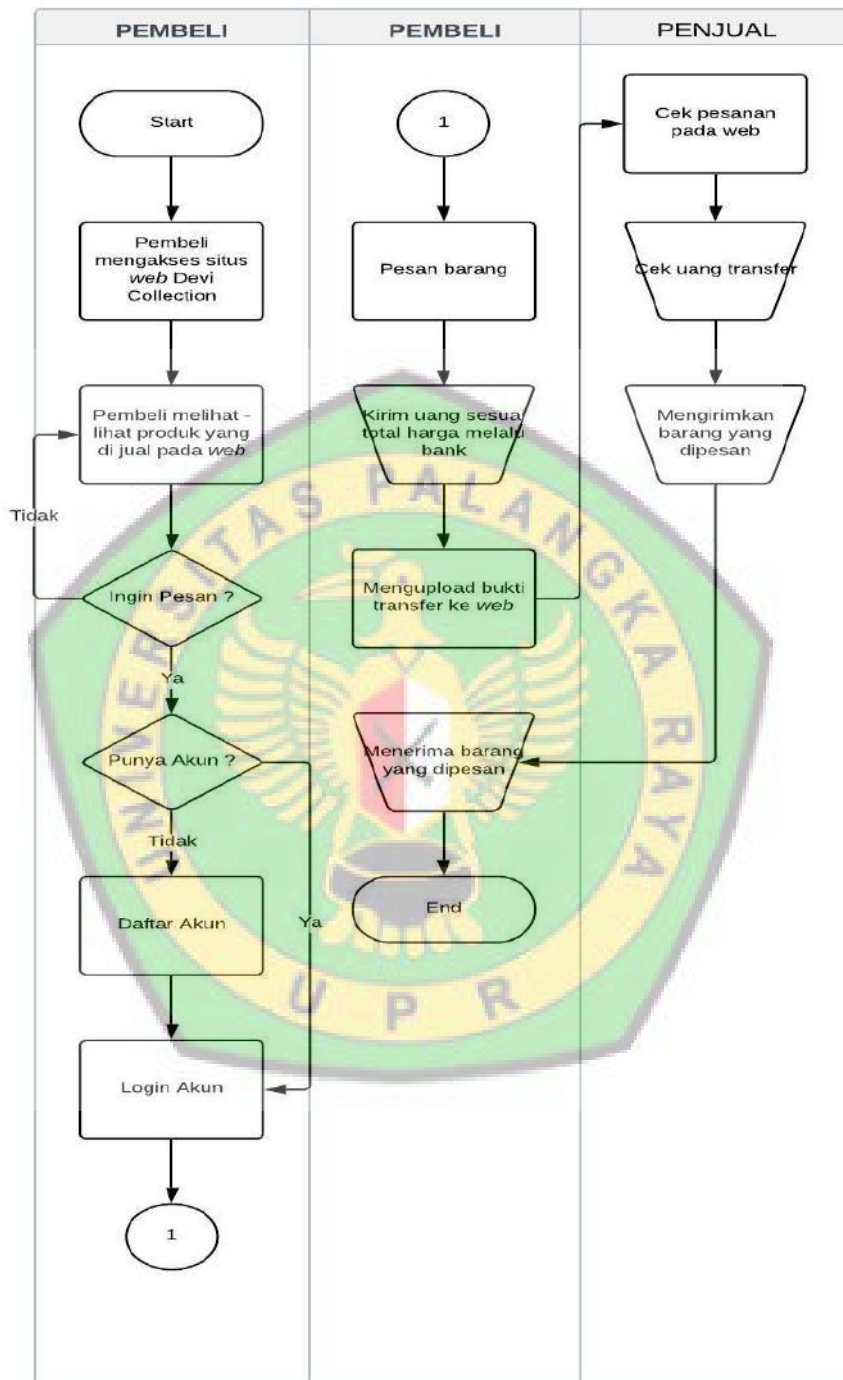
Dari sistem lama diatas kita dapat membuat sistem baru yang lebih menyempurnakan kekurangan pada sistem lama. Berikut ini rekomendasi sistem baru untuk Toko Devi Collection:

1. Admin login.
2. Admin mengelola order.

3. Admin mengelola pembayaran.
4. Admin mengelola pembeli atau member.
5. Admin mengelola kategori barang.
6. Admin mengelola barang.
7. Admin mengelola cara pesan.
8. Admin mengelola kontak.
9. Admin mengelola daftar admin.
10. Admin mengelola biaya pengiriman.
11. Pengunjung membuka website
12. Pengunjung melihat barang yang ada.
13. Jika pengunjung ingin membeli maka harus registrasi.
14. Member dapat melihat barang yang ada.
15. Member mencari barang.
16. Member login.
17. Member memilih produk yang ingin dibeli.
18. Produk yang telah dipilih akan masuk kedalam keranjang pembelian
19. Member membuka menu keranjang pembelian untuk melakukan pemesanan.
20. Member menunggu konfirmasi pemesanan dari Admin
21. Admin memeriksa apakah ada pesanan baru dari member
22. Admin mengkonfirmasi pesanan baru untuk dikirim
23. Member membayar biaya pemesanan produk
24. Admin mengirimkan pesanan
25. Member menerima pesanan

3.2.1.4. Flowchart Sistem Baru

Setelah menganalisis sistem apa yang dibutuhkan, maka berikut ini gambaran *flowchart* system baru yang akan dibuat :



Gambar 3.2 Flowchart Sistem Baru

3.2.1.5. Kesimpulan Sistem Baru

Dengan melihat sistem baru yang nantinya akan diterapkan, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan yaitu :

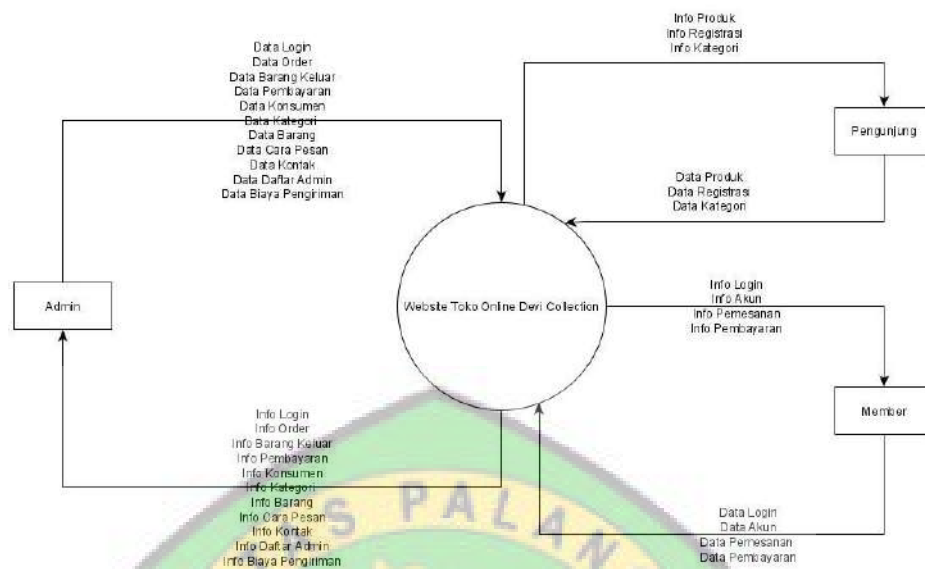
1. Dengan adanya sistem baru tersebut maka admin dapat dengan mudah memberikan informasi produk – produk baru pada pengunjung.
2. Member dapat mengetahui maupun mencari barang yang tersedia atau yang diinginkan.

3.2.2. Desain

Pada tahapan ini dilakukan perancangan dasar program yang akan dibuat sesuai dengan sasaran awal program. Perancangan dasar program meliputi perancangan sistem, perancangan *database* hingga perancangan *interface*. Selain itu desain sistem di sini menggunakan DFD dan ERD akan dibahas satu-persatu seperti berikut :

3.2.2.1. Diagram Konteks

Pemodelan sistem menggunakan DFD diawali dengan pembuatan Diagram Konteks. Pada diagram ini akan terlihat proses bisnis yang terjadi dan menunjukkan entitas yang akan memberikan dan menerima informasi ke sistem.




Gambar 3.3 Diagram Konteks

Pada Gambar 3.3 diagram konteks, terdapat pihak terkait yang digambarkan secara umum pada sistem, dimana pengolahan data dilakukan oleh admin. Entitas yang terlihat pada Gambar 3.3 adalah admin bertindak sebagai pengelola sistem. Admin inilah yang akan memberikan inputan kepada sistem berupa data login, data order, data barang keluar, data pembayaran, data konsumen, data kategori barang, data cara pesan, data kontak, data daftar admin, data biaya pengiriman. Sedangkan member akan memberikan inputan kepada sistem berupa data login, data akun, data pemesanan dan data pembayaran. Pengunjung dapat mengakses halaman utama website untuk melihat produk-produk dari sistem serta melakukan registrasi jika mau.

Tabel 3.1 Definisi Sistem Diagram Konteks

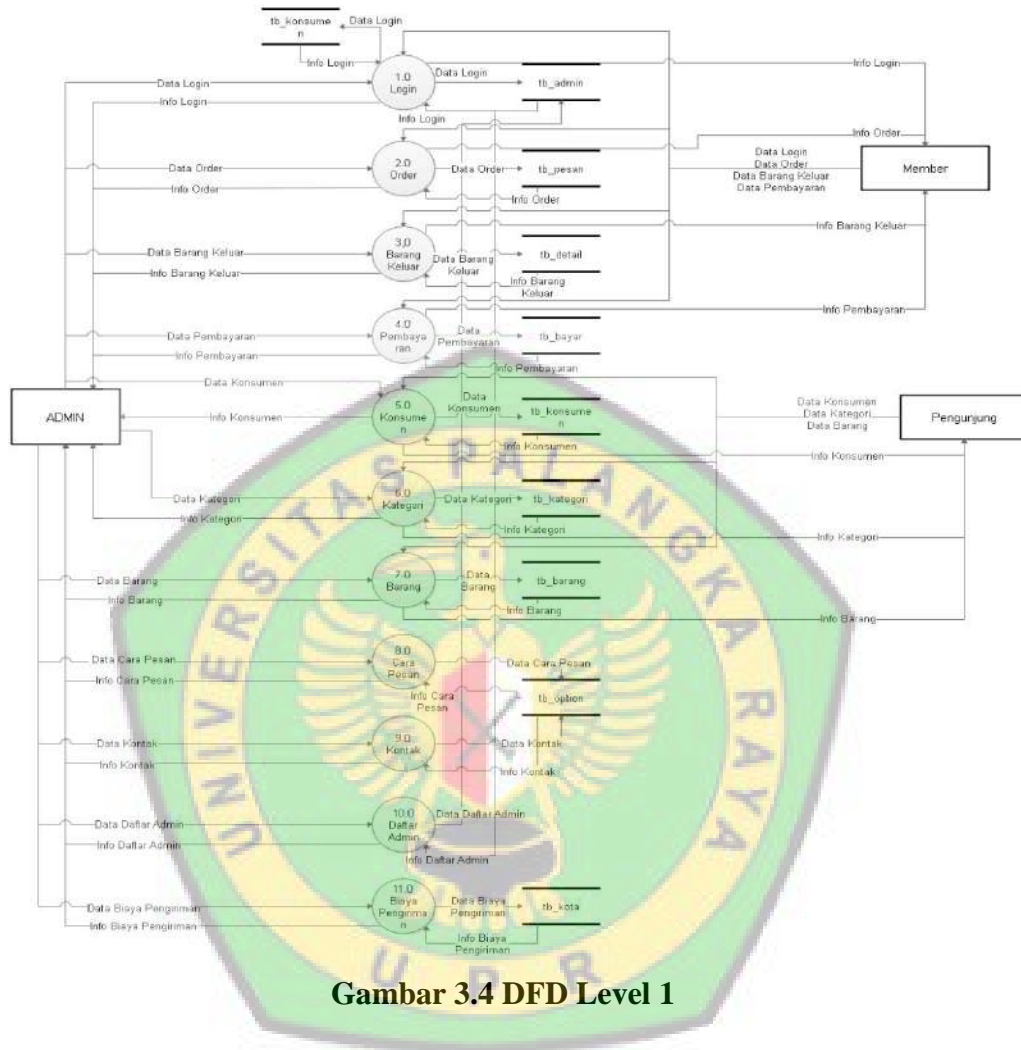
No.	Entitas	Keterangan
1.	Admin	Orang yang bertugas untuk mengelola sistem.

		<p><u>INPUT</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Data Login 2. Data Order 3. Data Barang Keluar 4. Data Pembayaran 5. Data Konsumen 6. Data Kategori 7. Data Barang 8. Data Cara Pesan 9. Data Kontak 10. Data Daftar Admin 11. Data Biaya Pengiriman <p><u>OUTPUT</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Info Login 2. Info Order 3. Info Barang Keluar 4. Info Pembayaran 5. Info Konsumen 6. Info Kategori 7. Info Barang 8. Info Cara Pesan 9. Info Kontak 10. Info Daftar Admin 11. Info Biaya Pengiriman
2.	Member	<p>Orang yang dapat menggunakan sistem.</p> <p><u>INPUT</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Data Login 2. Data Akun 3. Data Pemesanan 4. Data Pembayaran <p><u>OUTPUT</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Data Login 2. Data Akun 3. Data Pemesanan

		4. Data Pembayaran
3.	Pengunjung	Orang yang dapat menggunakan sistem. <u>INPUT</u> 1. Data Produk 2. Data Registrasi 3. Data Kategori <u>OUTPUT</u> 1. Info Produk 2. Info Registrasi 3. Info Kategori



3.2.2.2. DFD Level 1



DFD level 1 pada system diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Login

Dalam proses terjadi pemrosesan login.

b. Kelola Order

Dalam proses ini admin mengelola data order. Admin dapat mencari data, mencetak data, mengkonfirmasi data.

c. Kelola Barang Keluar

Dalam proses ini admin mengelola barang keluar. Admin dapat mencari dan mencetak data barang keluar.

d. Kelola Pembayaran

Dalam proses ini admin mengelola pembayaran. Admin dapat mengkonfirmasi pembayaran yang telah dilakukan oleh pembeli.

e. Kelola Konsumen

Dalam proses ini admin mengelola konsumen. Admin dapat mencari data, mengedit data, menghapus data atau mencetak data.

f. Kelola Kategori

Dalam proses ini admin dapat mengelola kategori. Admin dapat menambah data, mengedit data atau menghapus data.

g. Kelola Barang

Dalam proses ini admin dapat mengelola barang. Admin dapat menambah data, mengedit data, menghapus data atau mencetak data.

h. Kelola Cara Pesan

Dalam proses ini admin dapat mengelola Cara Pesan. Admin dapat mengubah data cara pemesanan.

i. Kelola Kontak

Dalam proses ini admin dapat mengelola kontak. Admin dapat mengubah data kontak nomor yang dapat dihubungi.

j. Kelola Daftar Admin

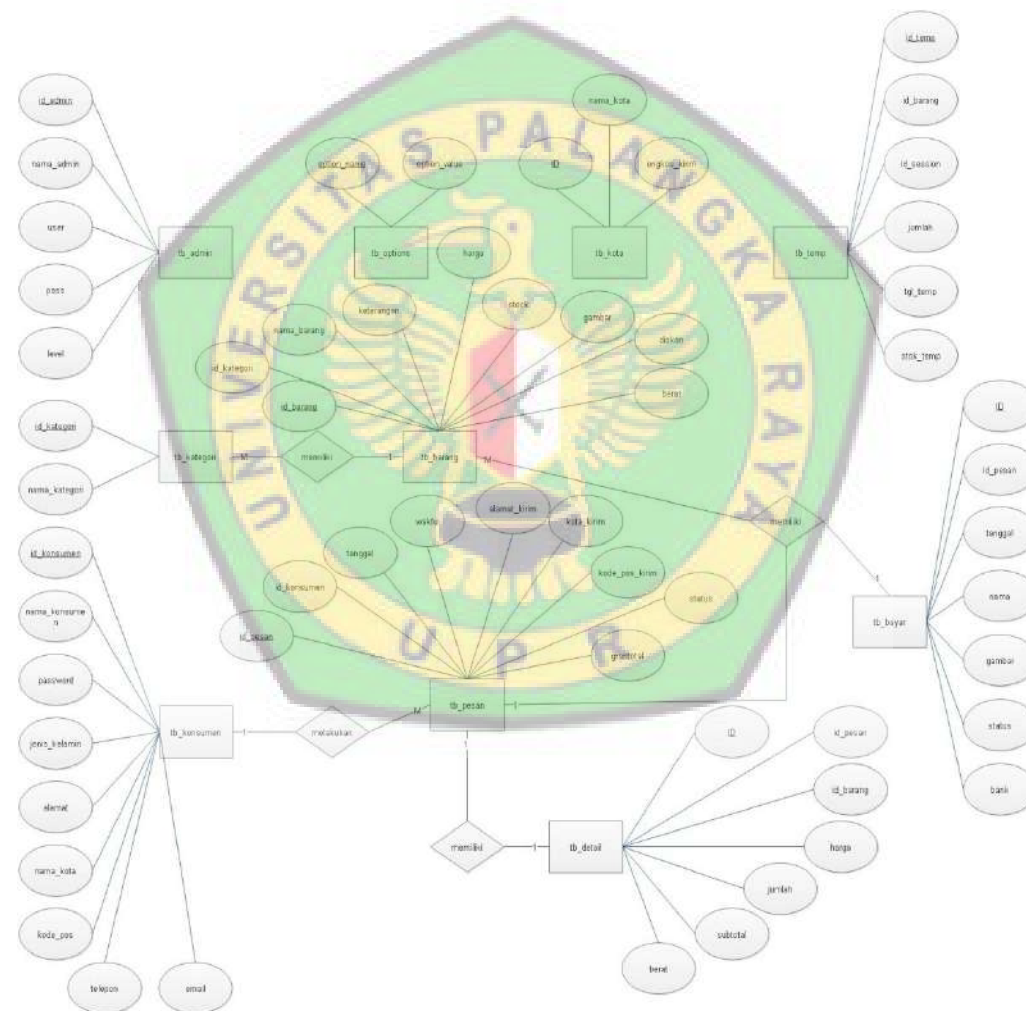
Dalam proses ini admin dapat mengelola data admin. Admin dapat menambah data, menghapus data, mengubah data atau mencetak data

k. Kelola Biaya Pengiriman

Dalam proses ini admin dapat mengelola data biaya pengiriman. Admin dapat menambah data, menghapus data atau mengubah data.

3.2.2.3. ERD

ERD adalah merupakan salah satu model yang digunakan untuk mendesain database dengan tujuan menggambarkan data yang berelasi pada sebuah database. Umumnya setelah perancangan ERD selesai berikutnya adalah mendesain database secara fisik yaitu pembuatan tabel, index dengan tetap mempertimbangkan performance. Kemudian setelah database selesai dilanjutkan dengan merancang aplikasi yang melibatkan database.



Gambar 3.5 ERD

3.2.2.4. Desain Tabel

Dalam Pembuatan sistem kali ini memerlukan database untuk menyimpan data. Desain Tabel adalah model data yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut dengan penyimpanan (dalam DFD). Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom. Berikut ini penjelasan dari field, dan tabel yang terdapat pada database:

1. Tabel tb_admin

Tabel tb_admin merupakan tabel yang akan menyimpan data akun admin yang dapat mengakses sistem.

Tabel 3.2 Tabel tb_admin

Nama field	Tipe data	Keterangan
id_admin	int	Primary Key
nama_admin	varchar	
user	varchar	
pass	varchar	
level	varchar	

2. Tabel tb_barang

Tabel tb_barang merupakan tabel yang akan menyimpan data barang/

Tabel 3.3 Tabel tb_barang

Nama field	Tipe data	Keterangan
id_barang	int	Primary Key
id_kategori	int	
nama_barang	varchar	
keterangan	text	
harga	double	
stock	int	
gambar	varchar	

diskon	int	
bank	varchar	

3. Tabel tb_bayar

Tabel tb_bayar merupakan tabel yang akan menyimpan data barang pesanan yang telah dibayar.

Tabel 3.4 Tabel tb_bayar

Nama field	Tipe data	Keterangan
ID	int	Primary Key
id_pesanan	int	
tanggal	datetime	
nama	varchar	
gambar	varchar	
status	varchar	
bank	varchar	

4. Tabel tb_detail

Tabel tb_detail merupakan tabel yang akan menyimpan data rincian dari data barang keluar.

Tabel 3.5 Tabel tb_detail

Nama field	Tipe data	Keterangan
Id	int	Primary Key
id_pesanan	int	
id_barang	int	
harga	double	
jumlah	int	
subtotal	int	
berat	double	

5. Tabel tb_kategori

Tabel tb_kategori merupakan tabel yang akan menyimpan data kategori yang akan digunakan pada sistem.

Tabel 3.6 Tabel tb_kategori

Nama field	Tipe data	Keterangan
id_kategori	int	Primary Key
nama_kategori	varchar	

6. Tabel tb_konsumen

Tabel tb_konsumen merupakan tabel yang akan menyimpan data member yang telah mendaftar pada sistem.

Tabel 3.7 Tabel tb_konsumen

Nama field	Tipe data	Keterangan
id_konsumen	int	Primary Key
nama_konsumen	varchar	
password	varchar	
jenis_kelamin	varchar	
alamat	varchar	
nama_kota	varchar	
kode_pos	varchar	
telepon	varchar	
email	varchar	

7. Tabel tb_kota

Tabel tb_kota merupakan tabel yang akan menyimpan data kota yang nanti akan digunakan pada ongkos kirim.

Tabel 3.8 Tabel tb_kota

Nama field	Tipe data	Keterangan
ID	int	Primary Key
nama_kota	varchar	
ongkos_kirim	double	

8. Tabel tb_options

Tabel tb_options merupakan tabel yang akan digunakan untuk menyimpan option atau fungsi tambahan dalam sistem.

Tabel 3.9 Tabel tb_options

Nama field	Tipe data	Keterangan
option_name	varchar	Primary Key
option_value	text	

9. Tabel tb_pesanan

Tabel tb_pesanan merupakan tabel yang akan digunakan untuk menyimpan data barang yang dipesan atau diorder dalam sistem.

Tabel 3.10 Tabel tb_pesanan

Nama field	Tipe data	Keterangan
id_pesanan	int	Primary Key
id_konsumen	int	
tanggal	date	
waktu	time	
alamat_kirim	varchar	
kota_kirim	int	
kode_pos_kirim	varchar	
ongkos_kirim	double	
status	varchar	

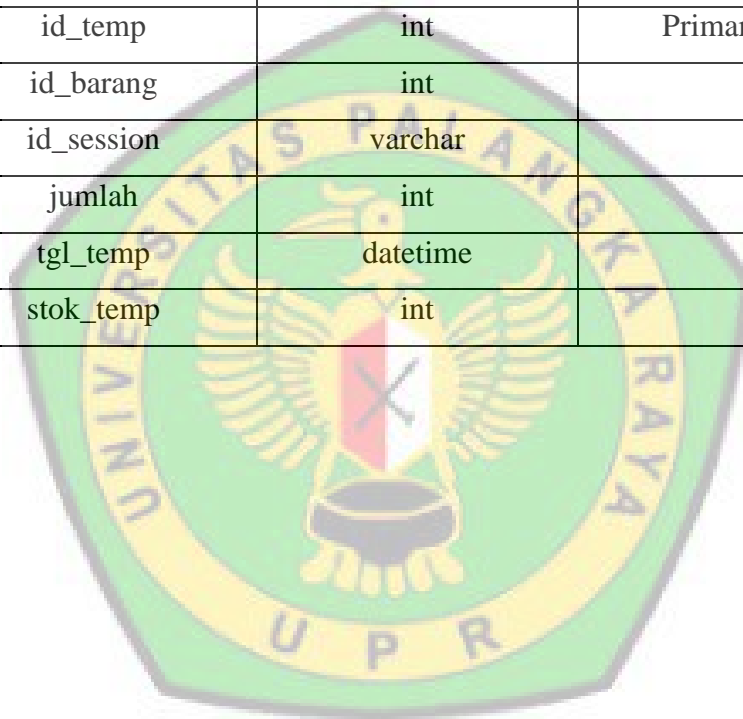
grantotal	int	
-----------	-----	--

10. Tabel tb_temp

Tabel tb_temp merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data keranjang belanja atau yang bersifat temporary (sementara) dalam sistem.

Tabel 3.11 Tabel tb_temp

Nama field	Tipe data	Keterangan
id_temp	int	Primary Key
id_barang	int	
id_session	varchar	
jumlah	int	
tgl_temp	datetime	
stok_temp	int	



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV ini akan dibahas mengenai kelanjutan pelaksanaan tahapan pengembangan sistem yang telah dibuat pada Bab III. Setelah desain sistem dan perangkat lunak selesai dibuat maka desain direalisasikan ke dalam bahasa pemrograman PHP dan kemudian setelah sistem selesai perlu dilakukan pengujian sistem.

4.1. Code & Testing

4.1.1. Code

Pada tahap ini yang dilakukan adalah pengodean sistem. Untuk melakukan pengodean sistem pada Website Toko Online Devi Collection Palangka Raya ini diperlukan beberapa alat dan bahan sebagai berikut:

- a. *Laptop* dengan prosesor Intel i5-3210M, memori RAM 4 GB serta hard disk 500 GB serta sistem operasi yang digunakan berbasis Microsoft Windows 7.
- b. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah sebagai berikut:
 1. MySQL sebagai *database server*.
 2. XAMMP sebagai *server*.
 3. PHP sebagai bahasa pemrograman.
 4. Notepad++ sebagai web editor.

4.1.2. Pengujian

Dalam pengujian perangkat lunak pada Website Toko Online Devi Collection Palangka Raya ini menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* ini digunakan untuk menguji fungsi-fungsi dari aplikasi yang telah dibuat.

4.2. Implementasi

Pada tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain sistem yang telah dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data *MySQL*.

4.2.1. Implementasi Halaman Admin

1. Implementasi Halaman Login



Gambar 4.1 Halaman Login Admin



Gambar 4.2 Notifikasi Jika Email dan Kata Sandi Salah

2. Implementasi Halaman Dashboard



Gambar 4.3 Halaman Dashboard

3. Implementasi Order atau Data Pemesanan

Data Pemesanan

No	ID Pemesanan	Tanggal	Konsumen	Kota	Total	Status	Aksi
1	2	14 Februari 2020	Tester	Seputaran Jl. A Yani	Rp 316.000	Cancel	Detail
2	1	14 Februari 2020	Tester	Karang Bangkai	Rp 160.000	Online	Detail
3	4	17 Februari 2020	Tester	Karang Bangkai	Rp 600.000	Online	Detail
4	3	17 Februari 2020	Tester	Seputaran Jl. Tamsungung Tilang	Rp 185.000	Online	Detail
5	3	17 Februari 2020	Tester	Karang Bangkai	Rp 190.000	Online	Detail
6	9	17 Februari 2020	Tester	Seputaran Jl. Rajawali dan Jl. Tjilik Riwut	Rp 190.000	Online	Detail

Gambar 4.4 Data Pemesanan

4. Implementasi Barang Keluar

Barang Keluar

No	Tanggal	Konsumen	Barang	Harga	Jumlah	Total
1	17 Februari 2020	Tester	Sandal Sophia Hitam	Rp 200.000	1	Rp 200.000
2	17 Februari 2020	Tester	Sandal Sophia Hitam	Rp 200.000	1	Rp 200.000
3	17 Februari 2020	Tester	Sandal Sophia Hitam	Rp 200.000	1	Rp 200.000
4	17 Februari 2020	Tester	Gemis Zebra Speri	Rp 450.000	1	Rp 450.000
5	17 Februari 2020	Tester	Tas Gucci Hitam	Rp 200.000	1	Rp 200.000
6	14 Februari 2020	Tester	Dompot LV	Rp 150.000	1	Rp 150.000
7	14 Februari 2020	Tester	Dompot LV	Rp 150.000	2	Rp 300.000

Gambar 4.5 Barang Keluar

5. Implementasi Konfirmasi Pembayaran



DEVI COLLECTION Administrator

Halaman Utama

- Order
- Barang Keluar
- Pembayaran
- Konsumen
- Kategori
- Barang
- Cara Pesan
- Kontak
- Admin
- Biaya Pengiriman

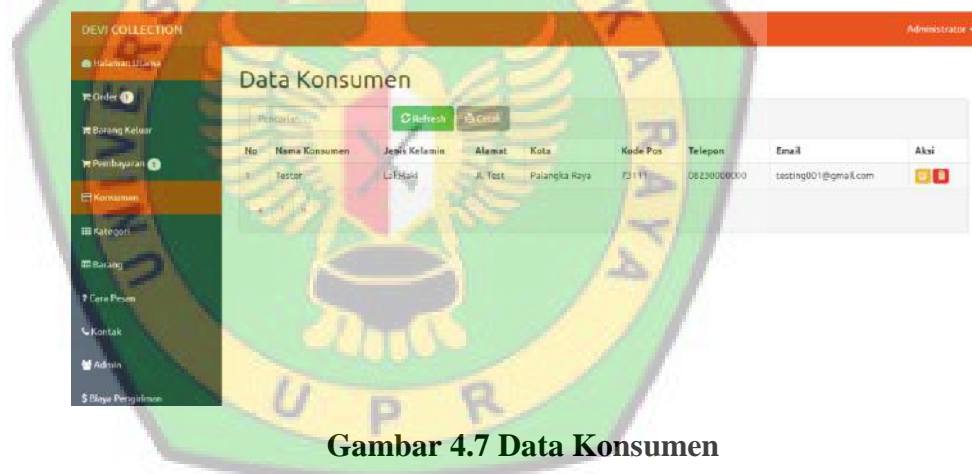
Data Konfirmasi Pembayaran

Refresh

No	Bank	Bukti Bayar	Atas Nama	Tanggal Pesan	Konsumen	Kota	Total	Aksi
1	Mandiri		tes pembayaran	17 Februari 2020	Testar	Sepatanan Jl. Rajawali dan Jl. Tjiik Riwut	Rp 150.000	 

Gambar 4.6 Konfirmasi Pembayaran

6. Implementasi Data Konsumen




DEVI COLLECTION Administrator

Halaman Utama

- Order
- Barang Keluar
- Pembayaran
- Konsumen
- Kategori
- Barang
- Cara Pesan
- Kontak
- Admin
- Biaya Pengiriman

Data Konsumen

Refresh Add

No	Nama Konsumen	Jenis Kelamin	Alamat	Kota	Kode Pos	Telepon	Email	Aksi
1	testar	Laki-laki	A. Test	Palangka Raya	73111	08230000000	testar001@gmail.com	 

Gambar 4.7 Data Konsumen

7. Implementasi Kategori



DEVI COLLECTION Administrator

Halaman Utama

- Order
- Barang Keluar
- Pembayaran
- Konsumen
- Kategori
- Barang
- Cara Pesan
- Kontak
- Admin
- Biaya Pengiriman

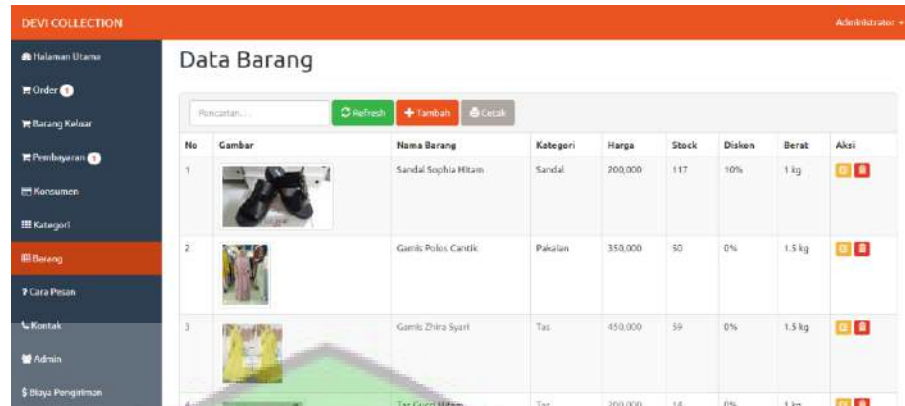
Data Kategori













Refresh + Tambah

No	Nama Kota	Aksi
1	Dempat	 
2	Pekalan	 
3	santal	 
4	Tai	 

Gambar 4.8 Data Kategori

8. Implementasi Data Barang




No	Gambar	Nama Barang	Kategori	Harga	Stock	Diskon	Berat	Aksi
1		Sandal Sophia Hitam	Sandal	200.000	117	10%	1 kg	 
2		Gamis Polos Cantik	Pakaian	350.000	50	0%	1,5 kg	 
3		Gamis Zara Syari	Tas	450.000	59	0%	1,5 kg	 
4		Tas Gucci Hitam	Tas	200.000	14	0%	1 kg	 

Gambar 4.9 Data Barang

9. Implementasi Data Ongkos Kirim



No	Nama Area	Ongkos Kirim	Aksi
1	Kerinci Bonokiri	Rp 7.000	 
2	Penerung	Rp 6.000	 
3	Seputaran Jl. A Yani	Rp 6.000	 
4	Seputaran Jl. Adonis Samud	Rp 6.000	 
5	Seputaran Jl. G.Obos	Rp 6.000	 
6	Seputaran Jl. Ribuati dan Jl. Tik Rivut	Rp 10.000	 
7	Seputaran Jl. RTA Millano	Rp 6.000	 
8	Seputaran Jl. Tamongang Tiling	Rp 5.000	 

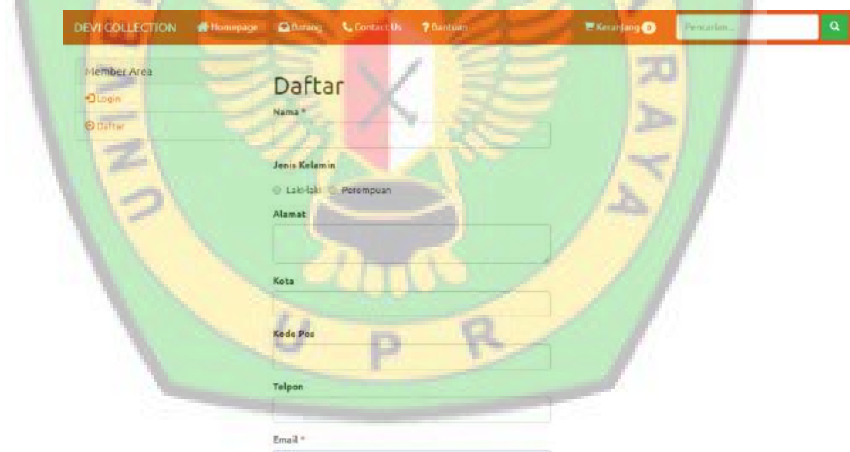
Gambar 4.10 Data Ongkos Kirim

4.2.2. Implementasi Halaman Utama Website

Halaman Utama Website ini dapat dilihat oleh member dan juga pengunjung yang belum menjadi member.



Gambar 4.11 Halaman Utama Website



Gambar 4.12 Menu Daftar

4.2.3. Implementasi Halaman Member

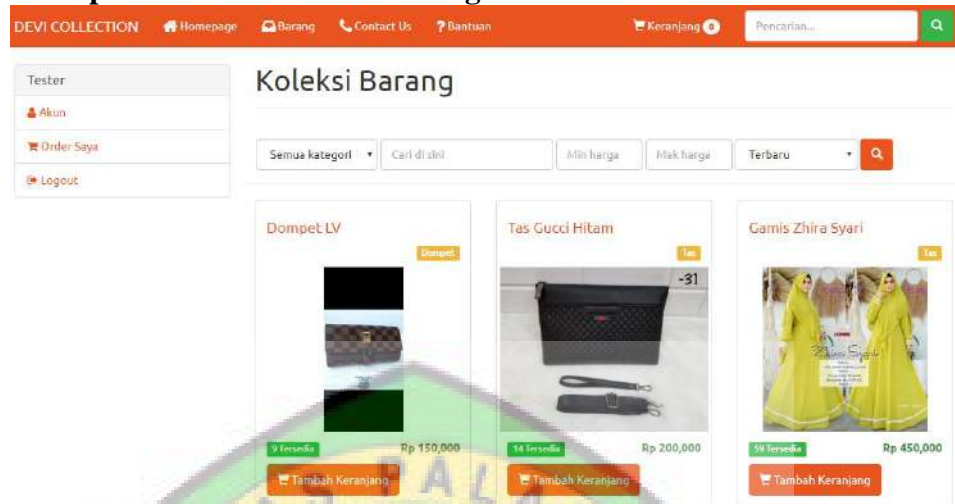
1. Implementasi Login

Gambar 4.13 Login

2. Implementasi Halaman Utama Member

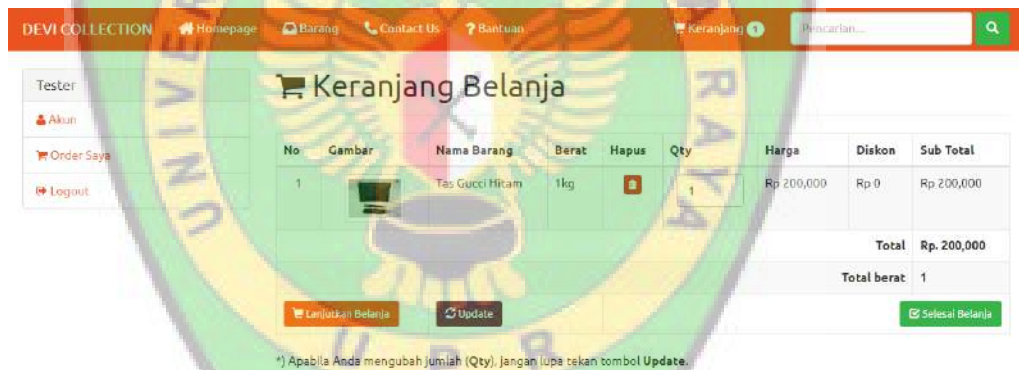
Gambar 4.14 Halaman Utama Member

3. Implementasi Halaman Barang



Gambar 4.15 Halaman Barang

4. Implementasi Halaman Keranjang



Gambar 4.16 Halaman Menu Keranjang

5. Implementasi Halaman Konfirmasi Pembayaran

DEVI COLLECTION | [Homepage](#) | [Barang](#) | [Contact Us](#) | [Bantuan](#) | [Keranjang](#) |

Tester

- [Akun](#)
- [Order Saya](#)
- [Logout](#)

Checkout

Detail Order Barang

Nama	Tester
Alamat	Jl. Test
Kota	Palangka Raya
Email	testing001@gmail.com
Telepon	08230000000

No	Nama Barang	Berat	Jumlah	Harga	Diskon	Subtotal
1	tas Cucul Hitam	1kg	1	Rp 200,000	Rp 0	Rp 200,000
Grandtotal:						Rp 200,000
Total Berat:						1

Area * Penabung [Rp 5,000]

Alamat * Jl. Test

Kode Pos * 73111

Gambar 4.17 Menu Checkout

6. Implementasi Halaman Riwayat Transaksi

DEVI COLLECTION | [Homepage](#) | [Barang](#) | [Contact Us](#) | [Bantuan](#) | [Keranjang](#) |

Order Saya

Semua Status

No	ID Pemesanan	Tanggal	Kota	Total	Status	Aksi
1	1	14 Februari 2020	Kereng Bengkiri	Rp 160,000	Success	<input type="button" value="Detail"/>
2	2	14 Februari 2020	Seputaran Jl. A Yanil	Rp 316,000	Cancel	<input type="button" value="Detail"/>
3	3	17 Februari 2020	Kereng Bengkiri	Rp 190,000	Success	<input type="button" value="Detail"/>
4	4	17 Februari 2020	Kereng Bengkiri	Rp 650,000	Success	<input type="button" value="Detail"/>
5	5	17 Februari 2020	Seputaran Jl. Temengung Tilung	Rp 185,000	Success	<input type="button" value="Detail"/>
6	6	17 Februari 2020	Seputaran Jl. Rajawali dan Jl. Tjilik Riwut	Rp 190,000	Pending	<input type="button" value="Detail"/>

Gambar 4.18 Menu Riwayat Transaksi

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses “Website Toko Online Devi Collecction 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, desain *database*, dan desain *interface*, implementasi sistem pengkodean menggunakan notepad++ sebagai editor desain *website* secara virtual, Bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, Javascript, Wamp Server sebagai *server host* nya, dan Mysql sebagai *datasenya*, 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 Devi Collection Palangka Raya ini dengan menambahkan fitur yang lebih interaktif seperti sistem chat real time dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, Prasetio. 2012. "Buku Pintar Pemrograman Web". Jakarta: Mediakita.
- Anonim. 2013. "Pengertian dan Definisi Web".
<http://raghibnuruddin217.blogspot.com/2013/01/pengertian-definisi-web.html>
- Dhn, Noel P., Kusuma A. Laksitowening, Alfian A. Gozali. 2012. *Aplikasi Toko Online Berbasis WEB TOBA FURNITURE STORE*.
https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/57847411/613070030_resume.pdf?X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190626%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20190626T000509Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=59c9c22a77069e56ca2734c70a072ffd096796da5013915cdb3843874dbbcd9a. Tanggal akses 24 Juni 2019.
- Fitri Apriani, 2012. "Makalah Pembuatan Toko Online". Batam : Universitas Maritim Raja Haji.
- 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.
- Susanto, Adian. (2011) "Definisi Flowchart".
<http://adiansusanto.blogspot.co.id/2011/12/definisi-flowchart.html> ,
- Wahyudiardi, Nur . (2014) "Data Flow Diagram".
<Http://Wahyudiardi.Blogspot.Co.Id/2014/01/Data-Flow-Diagram-Dfd.Html>.
- Waljiyanto, (2003), Sistem Basis Data : Analisis dan Pemodelan Data, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Wibowo, Andre. 2015. *Perancangan Aplikasi Toko Online dengan PHP dan SQL*.
<https://nscpolteksby.ac.id/library/index.php?p=fstream-pdf&fid=298&bid=1878>. Tanggal akses 24 Juni 2019.