

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *E-COMMERCE SPARE*
PARTS MOTOR PADA UD. *NEW 234* MOTOR**

Oleh:

Ibnu Gunawan

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA



FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS KRISTEN PETRA

2013

LAPORAN PENELITIAN

NO: 02021203/INF/2012

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *E-COMMERCE SPARE*
PARTS MOTOR PADA UD. *NEW 234* MOTOR**

Oleh:

Ibnu Gunawan

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA



FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS KRISTEN PETRA

2012

LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN
LAPORAN HASIL PENELITIAN

-
1. a. Judul Penelitian : PERANCANGAN DAN PEMBUATAN
E-COMMERCE SPARE PARTS MOTOR
PADA UD. *NEW 234* MOTOR.
- b. No Penelitian
- c. Jalur Penelitian : 116/Pen/Informatika/I/2012
: I/H/III/IV
2. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Ibnu Gunawan, M.MT.
- b. Jenis Kelamin : Laki - laki
- c. Pangkat / Golongan / NIP : Asisten Ahli/ Gol. 3C/ 02-055
- d. Bidang Ilmu yang Diteliti : Teknologi Informasi
- e. Jabatan Akademik : Asisten Ahli
- f. Fakultas/Jurusan : Fakultas Teknologi Industri, Jurusan
Teknik Informatika
- g. Universitas : Universitas Kristen Petra
- Anggota Tim Peneliti
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Made Rendy
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki
- c. Pangkat / Golongan / NIP : -
- d. Bidang Ilmu yang Diteliti : Teknologi Informasi
- e. Jabatan Akademik : -
- f. Fakultas/Jurusan : Fakultas Teknologi Industri, Program
Studi Teknik Informatika
- g. Universitas : Universitas Kristen Petra
3. Lokasi Penelitian : Surabaya
4. Kerjasama dengan Instansi Lain : -
5. Tanggal Penelitian : 12 Oktober 2012 s/d 22 Desember 2012
6. Biaya : -

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika

Surabaya, 4 Januari 2013
Ketua Tim Peneliti,

Yulia, M.Kom
NIP. 99036

Ibnu Gunawan, M.MT
NIP. 02055

Menyetujui,
Dekan Fakultas Teknologi Industri

Djoni Haryadi Setiabudi
NIP.85009

ABSTRAK

UD. New 234 Motor ini usaha daganag bergerak di bidang penjualan spare parts dan variasi sepeda motor di desa Tinga – Tinga kota Seririt. Proses penjualanya masih menggunakan sistem manual dimana customer hanya bisa datang langsung untuk mengetahui barang-barang terbaru. Untuk sistem pembayaran yang digunakan masih menggunakan secara manual yaitu customer melakukan pembayaran dengan langsung datang ke UD. New 234 Motor. Dengan adanya website e-commerce ini diharapkan akan memberikan perubahan dari sistem penjualan offline menjadi sistem penjualan online yang lebih terkomputerisasi maka masalah-masalah seperti promosi barang terbaru dan proses pembayaran akan lebih mudah. Aplikasi e-commerce ini diharapkan dapat membuat proses penjualan menjadi lebih baik dan tentu diharapkan juga dapat meningkatkan penjualan dan memberikan banyak keuntungan bagi UD New 234 Motor.

Perancangan desain sistem menggunakan *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*. *Database* dibuat dengan menggunakan *phpmyadmin*. Program yang dibuat meliputi pembuatan *database* master untuk *member*, barang, penjualan, *retur barang*.

Dari hasil pengujian, program yang dibuat dapat memproses data penjualan yang berhubungan dengan transaksi pada UD New 234 Motor.

Kata Kunci:

Website, e-commerce, buku.

ABSTRACT

UD. New 234 motor is businesses engaged in the sale of spare parts and a variety of motorcycles in the village of Tinga - Tinga. Sales process still using manual system where the customer can only come directly to find out the latest stuff. In order to use the payment system still uses manual that customers make payments directly come to UD. New 234 Motor. With the e-commerce website is expected to provide a change of the system offline sales to online sales systems are computerized over issues such as the promotion of new goods and the payment process will be easier. Application of e-commerce is expected to make the sales process for the better and of course also expected to increase sales and provide many benefits for UD New 234 Motor. System design's scheme use Data Flow Diagram and Entity Relationship Diagram. Database made by using PHPMyadmin. Program which has been made cover database master for members, books, book category, publisher, selling process transaction, and time-based report.

Designing the system using the Data Flow Diagram and Entity Relationship Diagram. Database created using phpmyadmin. Program that includes creating a master database created for members, goods, sales, returns.

From the test results, a program created to process sales data relating to the transaction at UD New 234 Motor.

Keywords:

Website, e-Commerce ,book

PRAKATA

Puji Tuhan Yesus Kristus atas segala rahmat dan kasih karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini.

Akhir kata, penyusun menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini masih terdapat kekurangan-kekurangan yang memerlukan penyempurnaan lagi sehingga penulis sangat mengharapkan dan dengan senang hati menerima segala kritik dan saran yang diberikan oleh siapapun yang bersifat membangun demi kebaikan dan kesempurnaan penelitian ini.

Surabaya, Mei 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PUBLIKASI | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR SEGMENT | xv |
| 1. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Tujuan Skripsi | 1 |
| 1.3. Perumusan Masalah | 1 |
| 1.4. Ruang Lingkup | 2 |
| 1.5. Metodologi Penelitian | 6 |
| 1.6. Sistematika Penelitian | 7 |
| 1.7. Relevansi | 7 |
| 2. DASAR TEORI | 8 |
| 2.1. Definisi Sistem Informasi | 8 |
| 2.2. Pengertian E-Commerce | 9 |
| 2.2.1. E-Commerce Menurut Para Ahli | 11 |
| 2.2.2. Manfaat E-Commerce | 11 |
| 2.2.3. Kelemahan E-Commerce | 14 |
| 2.2.4. Keuntungan E-Commerce | 16 |
| 2.2.5. Jenis – Jenis transaksi E-Commerce | 17 |
| 2.2.6. PHP | 18 |
| 3. DESAIN SISTEM | 22 |
| 3.1. Analisis Sistem Saat ini | 22 |

| | |
|---|----|
| 3.2. Desain Sisetem Penjualan <i>Online</i> | 22 |
| 3.2.1. Proses Penambahan Stok oleh Admin Toko | 22 |
| 3.2.2. Proses Melihat Catalog oleh <i>Customer</i> | 23 |
| 3.2.3. Proses Penjualan | 24 |
| 3.2.4. Proses Pembayaran oleh <i>customer</i> | 25 |
| 3.2.5. Proses Retur Penjualan | 26 |
| 3.3. Permasalahan Yang Dihadapi | 27 |
| 3.4. Kebutuhan Sistem | 27 |
| 3.5. Desain Database | 30 |
| 3.6. Desain Interface | 36 |
| 3.6.1. Desain <i>Interface</i> Halaman <i>Member</i> dan <i>Guest</i> | 36 |
| 3.6.1.1. Desain Halaman Utama..... | 37 |
| 3.6.1.2. Desain Halaman <i>About Us</i> | 38 |
| 3.6.1.3. Desain Halaman <i>Product</i> | 38 |
| 3.6.1.4. Desain Halaman <i>Login</i> | 39 |
| 3.6.1.5. Desain Halaman <i>Register</i> | 39 |
| 3.6.1.6. Desain Halaman <i>Forum</i> | 40 |
| 3.6.1.7. Desain Halaman <i>Contact Us</i> | 40 |
| 3.6.1.8. Desain Halaman <i>Tips&Trik</i> | 41 |
| 3.6.1.9. Desain Halaman <i>View Cart</i> | 41 |
| 3.6.1.10. Desain Halaman <i>History</i> Penjualan | 42 |
| 3.6.1.11. Desain Halaman Cek Stok Barang..... | 42 |
| 3.6.1.12. Desain Halaman <i>Upload</i> Pembayaran | 43 |
| 3.6.1.13. Desain Halaman <i>Edit Profile</i> | 43 |
| 3.6.1.14. Desain Halaman Retur Barang..... | 44 |
| 3.6.2. Desain Interface Halaman Administrator..... | 44 |
| 3.6.2.1. Desain Halaman <i>Login</i> | 44 |
| 3.6.2.2. Desain Halaman Utama..... | 45 |
| 3.6.2.3. Desain Halaman Master Merk | 45 |
| 3.6.2.4. Desain Halaman Master Jenis | 46 |
| 3.6.2.5. Desain Halaman Insert Barang..... | 46 |
| 3.6.2.6. Desain Halaman Cek Pembayaran | 47 |
| 3.6.2.7. Desain Halaman <i>Update</i> Ongkir | 47 |
| 3.6.2.8. Desain Halaman <i>Insert Diskon</i> | 48 |
| 3.6.2.9. Desain Halaman Status Pembayaran..... | 48 |
| 3.6.2.10. Desain Halaman <i>List</i> Barang..... | 49 |
| 3.6.2.11. Desain Halaman <i>Minimum</i> Stok..... | 49 |
| 3.6.2.12. Desain Halaman Retur Penjualan..... | 50 |

| | | |
|----------|--|-----|
| 4. | IMPLEMENTASI SISTEM | 51 |
| 4.1. | Setting Awal | 51 |
| 4.1.1. | Setting XAMPP | 51 |
| 4.1.2. | Setting My SQL | 52 |
| 4.2. | Koneksi Database | 54 |
| 4.2.1. | Konfigurasi Database Server | 54 |
| 4.3. | Implementasi Program | 54 |
| 4.3.1. | Halaman Admin | 55 |
| 4.3.2. | Halaman Untuk <i>Guest</i> | 68 |
| 4.3.3. | Halaman Untuk <i>Member Area</i> | 74 |
| 5. | PENGUJIAN SISTEM | 83 |
| 5.1. | <i>Desain Interface</i> | 83 |
| 5.2. | Menu <i>About Us</i> | 84 |
| 5.3. | Desain Menu <i>Spare Parts</i> | 84 |
| 5.3.1. | Halaman Merk Parts | 85 |
| 5.3.2. | Halaman Jenis Onderdil | 85 |
| 5.3.3. | Halaman Parts | 86 |
| 5.3.4. | Halaman <i>Detail Parts</i> | 86 |
| 5.3.5. | Halaman Merk Variasi | 87 |
| 5.3.6. | Halaman Jenis Variasi..... | 87 |
| 5.3.7. | Halaman Variasi..... | 88 |
| 5.3.8. | Halaman <i>Detail Variasi</i> | 88 |
| 5.3.9. | Menu <i>Login</i> | 89 |
| 5.3.10. | Menu <i>Register</i> | 89 |
| 5.3.11. | Menu Forum..... | 90 |
| 5.3.12. | Menu <i>Contact</i> | 90 |
| 5.3.13. | Menu <i>Tips&Trik</i> | 91 |
| 5.4. | Desain Sistem Baru Member | 92 |
| 5.4.1. | Menu Register Member | 92 |
| 5.4.2. | Menu <i>Login Member</i> | 92 |
| 5.4.3. | Menu Cart | 93 |
| 5.4.3.1. | Halaman <i>Cart</i> | 93 |
| 5.4.3.2. | Halaman <i>Cart Lanjutan</i> | 94 |
| 5.4.3.3. | Halaman <i>Checkout</i> Barang..... | 94 |
| 5.4.3.4. | Halaman Konfirmasi Pemesanan | 95 |
| 5.5. | Member Area | 96 |
| 5.5.1. | Menu <i>History</i> Penjualan | 96 |
| 5.5.2. | Menu Cek Stok Barang..... | 97 |
| 5.5.3. | Menu <i>Upload</i> Bukti Pembayaran..... | 97 |
| 5.5.4. | Menu <i>Edit Profile</i> | 98 |
| 5.6. | Menu Admin | 99 |
| 5.6.1. | Menu Master Merk | 99 |
| 5.6.2. | Menu Master Jenis | 100 |
| 5.6.3. | Menu <i>Insert</i> Barang | 100 |
| 5.6.4. | Menu Cek Pembayaran | 101 |
| 5.6.5. | Menu <i>Update</i> Ongkir | 101 |
| 5.6.6. | Menu <i>Insert</i> Diskon | 102 |

| | | |
|----------|------------------------------------|-----|
| 5.6.7. | Menu List Barang | 102 |
| 5.6.7.1. | Menu <i>Edit</i> Barang | 103 |
| 5.6.7.2. | Menu Tambah Stok Barang | 103 |
| 5.6.7.3. | Menu Halaman Retur Penjualan | 104 |
| 6. | KESIMPULAN DAN SARAN | 107 |
| 6.1. | Kesimpulan | 107 |
| 6.2. | Saran..... | 107 |
| | DAFTAR REFERENSI | 108 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| 3.1. <i>Flowchart</i> Lihat <i>Catalog</i> | 23 |
| 3.2. <i>Flowchart</i> Penjualan Oleh Toko | 24 |
| 3.3. <i>Flowchart</i> Pembayaran Oleh <i>Customer</i> | 25 |
| 3.4. <i>Flowchart</i> Retur Barang <i>Customer</i> | 26 |
| 3.5. <i>Conceptual Data Modeling</i> | 28 |
| 3.6. <i>Physical Data Modeling</i> | 29 |
| 3.7 Desain Halaman Utama | 37 |
| 3.8. Desain Halaman <i>About us</i> | 38 |
| 3.9. Desain Halaman <i>Product</i> | 38 |
| 3.10. Desain Halaman Forum | 39 |
| 3.11. Desain Halaman <i>Register</i> | 39 |
| 3.12. Desain Halaman Forum | 40 |
| 3.13. Desain Halaman <i>Contact Us</i> | 40 |
| 3.14. Desain Halaman <i>Tips&Trik</i> | 41 |

| | |
|---|----|
| 3.15. Desain Halaman <i>View Cart</i> | 41 |
| 3.16. Desain Halaman <i>History</i> Penjualan | 42 |
| 3.17. Desain Halaman Cek Stok Barang..... | 42 |
| 3.18. Desain Halaman <i>Upload</i> Pembayaran | 43 |
| 3.19. Desain Halaman <i>Edit Profile</i> | 43 |
| 3.20. Desain Halaman Retur Barang..... | 44 |
| 3.21. Desain Halaman <i>Login</i> | 44 |
| 3.22. Desain Halaman Utama | 45 |
| 3.23. Desain Halaman Mater Merk..... | 45 |
| 3.24. Desain Halaman Mater Jenis | 46 |
| 3.25. Desain Halaman <i>Insert</i> Barang | 46 |
| 3.26. Desain Halaman Cek Pembayaran..... | 47 |
| 3.27. Desain Halaman <i>Update</i> Ongkir | 47 |
| 3.28. Desain Halaman <i>Insert</i> Diskon | 48 |
| 3.29. Desain Halaman Status Pembayaran..... | 48 |

| | |
|--|----|
| 3.30. Desain Halaman <i>List</i> Barang..... | 49 |
| 3.31. Desain Halaman Minimum Stok..... | 49 |
| 3.32. Desain Halaman Retur Penjualan | 50 |
| 4.1. Halaman Utama | 83 |
| 4.2. Halaman Menu <i>About Us</i> | 84 |
| 4.3. Halaman Merk Parts | 85 |
| 4.4. Halaman Jenis Onderdil..... | 85 |
| 4.5. Halaman <i>Parts</i> | 86 |
| 4.6. Halaman <i>Detail Parts</i> | 86 |
| 4.7. Halaman Merk Variasi..... | 87 |
| 4.8. Halaman Jenis Variasi..... | 87 |
| 4.9. Halaman Variasi..... | 88 |
| 4.10. Halaman <i>Detail Variasi</i> | 88 |
| 4.11. Halaman <i>Login</i> | 89 |

| | |
|--|----|
| 4.12. Halaman <i>Register</i> | 89 |
| 4.13. Halaman Forum | 90 |
| 4.14. Halaman <i>Contact</i> | 90 |
| 4.15. Halaman Tips&Trik | 91 |
| 4.16. Halaman Desain Menu Register | 92 |
| 4.17. Halaman Menu <i>Login</i> | 92 |
| 4.18. Halaman <i>Cart</i> | 93 |
| 4.19. Halaman <i>Cart</i> Lanjutan..... | 94 |
| 4.20. Halaman <i>Checkout</i> Barang | 94 |
| 4.21. Halaman Konfirmasi Pemesanan | 95 |
| 4.22. Halaman <i>History</i> Penjualan | 96 |
| 4.23. Halaman Cek Stok | 97 |
| 4.24. Halaman <i>Upload</i> Bukti Pembayaran | 97 |
| 4.25. Halaman <i>Edit Profile</i> | 98 |
| 4.26. Halaman Master Merk | 99 |

| | |
|--|-----|
| 4.27. Halaman Mater Jenis..... | 100 |
| 4.28. Halaman <i>Insert</i> Barang | 100 |
| 4.29. Halaman Cek Pembayaran..... | 101 |
| 4.30. Halaman <i>Update</i> Ongkir | 101 |
| 4.31. Halaman <i>Insert</i> Diskon | 102 |
| 4.32. Halaman <i>List</i> Barang..... | 102 |
| 4.33. Halaman <i>Edit</i> Barang | 103 |
| 4.34. Halaman Tambah Stok Barang | 103 |
| 4.35. Halaman Retur Penjualan..... | 104 |
| 4.36. Halaman Cek Retur | 104 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| 3.1. Barang | 30 |
| 3.2. <i>Cart</i> | 30 |
| 3.3.Detail Penjualan | 31 |
| 3.4. Retur Penjualan | 31 |
| 3.5. Diskon | 31 |
| 3.6. Jenis..... | 32 |
| 3.7. <i>Kompatibility</i> Barang | 32 |
| 3.8. <i>Login</i> Admin | 32 |
| 3.9. Member | 33 |
| 3.10. Merk | 33 |
| 3.11. Nomer | 33 |
| 3.12. Ongkir | 34 |
| 3.13. Penjualan..... | 34 |
| 3.14.Retur Penjualan..... | 35 |

| | |
|---------------------------------|----|
| 3.15. <i>Upload</i> | 35 |
| 3.16. Minimum Stok | 35 |
| 3.17. <i>Upload Retur</i> | 36 |

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

UD. *New 234 Motor* adalah unit usaha di bidang jasa *service* motor dan penjualan onderdil yang terletak di kota Seririt, Bali. Barang – barang yang dijual meliputi onderdil, oli, variasi motor, dan lain – lain. UD *New 234 Motor* membeli barang dagangan melalui supplier yang berada di Surabaya. UD. *New 234 Motor* melayani penjualan secara grosir dan eceran.

Seringnya *customer* kesulitan dalam bertransaksi apabila berada di luar kota Seririt yang ingin melakukan pemesanan onderdil dan variasi motor. *Customer* juga terkadang kesulitan dalam bagaimana system pembayaran yang dilakukan apabila berada di luar kota Seririt. *Customer* juga dapat melakukan pengecekan barang baru yang sudah ter-*update* .

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah di atas yaitu dibuat aplikasi *e-commerce* penjualan dan pemesanan berbasis *web* yang diharapkan dapat membantu mengatasi hambatan-hambatan yang dimiliki oleh UD. *New 234 Motor*.

1.2 Tujuan Skripsi

Tujuan dari pembuatan skripsi ini untuk membantu membuat aplikasi *web* kepada pemilik usaha UD. *New 234 Motor*. Sehingga UD. *New 234 Motor* dapat meng-*update* produk - produk terbaru dan bagi customer sangat penting untuk membantu dalam proses pemesanan barang dan proses pembayaran melalui system online.

1.3 Perumusan Masalah

Melakukan transaksi pembayaran yang dilakukan oleh UD. *New 234 Motor* secara manual. Dan sistem pemasaran produknya juga dilakukan secara manual dan tidak berbasis *web*.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup skripsi dibatasi pada:

1. Pengguna Terdiri dari *Guest, Member, Admin*.
2. Membuat batasan hak akses *user* yakni
 - a. *Guest*
 - *Guest* dapat mengakses menu *Home*.
Guest dapat melihat fitur – fitur yang ada di dalam *web UD. New 234 Motor*.
 - *Guest* dapat mengakses menu *About New 234 Motor*.
Guest dapat melihat sejarah tentang UD. *New 234 Motor*.
 - *Guest* dapat mengakses menu *Product Catalog*.
Guest dapat melihat produk - produk yang akan dijual yang terbagi dari beberapa item yang dibedakan berdasarkan merk sepeda motor.
 - *Guest* dapat mengakses menu *Tips & Tricks*.
Guest dapat melihat tips – tips dan trik bagaimana cara merawat motor maupun memodifikasi motor.
 - *Guest* dapat mengakses menu *Contact Us*.
Menu *Contact Us* ini dapat membantu *guest* apabila terjadi tidak pengertian dalam bertransaksi dengan menghubungi nomer telepon yang akan tertera di web UD. *New 234 Motor*.
 - *Guest* dapat mengakses menu *Search Barang*.
Guest dapat mencari barang yang akan diinginkan dengan menu *search*.
 - *Guest* dapat mengakses menu *Customer Service*.
Berfungsi hampir sama dengan menu *Contact Us* namun dalam menu *customer service* ini *guest* akan diberikan link gambar *Yahoo* yang menghubungkan dengan *Yahoo Mesengger*.
 - b. *Member*
 - *Member* dapat mengakses menu *Home*.
Member dapat melihat fitur – fitur yang ada di dalam *web UD. New 234 Motor*.
 - *Member* dapat mengakses menu *About New 234 Motor*.

- Member* dapat melihat sejarah tentang UD. New 234 Motor.
- **Member** dapat mengakses menu *Product Catalog*.
Member dapat melihat produk - produk yang akan dijual yang terbagi dari beberapa item yang dibedakan berdasarkan merk sepeda motor.
 - **Member** dapat mengakses menu *Tips & Tricks*.
Member dapat melihat tips – tips dan trik bagaimana cara merawat motor maupun memodifikasi motor.
 - **Member** dapat mengakses menu *Contact Us*.
Menu *Contact Us* ini dapat membantu *member* apabila terjadi tidak pengertian dalam bertransaksi dengan menghubungi nomer telepon yang akan tertera di web UD. New 234 Motor.
 - **Member** dapat mengakses menu *Search Barang*.
Member dapat mencari barang yang akan diinginkan dengan menu *search*.
 - **Member** dapat mengakses menu *Customer Service*.
Berfungsi hampir sama dengan menu *Contact Us* namun dalam menu *customer service* ini *member* akan diberikan link gambar *Yahoo* yang menghubungkan dengan *Yahoo Mesenger*.
 - **Member** dapat mengakses menu Status Transaksi.
Menu Status barang ini dibuat untuk *member* agar dapat mengecek apakah barang yang sudah dipesan sudah terkirim atau tidak.
 - **Member** dapat mengakses menu *Pembayaran*.
Menu *Pembayaran* yang berupa gambar yang dihubungkan dengan link *Klik BCA* ini dibuat untuk *member* untuk mempermudah *member* dalam proses transaksi pembayaran.

 - **Member** dapat menggunakan fungsi upload bukti transfer.
Di dalam web ini akan disediakan untuk mengupload bukti transaksinya ke form yang telah disediakan.
 - **Member** dapat mengakses menu *Total Transaksi*.

Pada menu ini *member* dapat melihat total pemesanan barang dan total biaya yang harus dibayar.

- **Member** dapat mengakses menu *Cek Stok Barang*.

Dalam fitur ini *member* dapat melakukan pendataan apakah barang yang dipesan stoknya masih ada atau tidak.

- **Member** dapat mengakses menu *Jasa Pengiriman*.

Member dapat melihat biaya pengiriman apabila melakukan pemesanan barang yang berada di luar kota Seririt Bali. *Member* akan diberikan link Gambar Tiki dan JNE untuk menuju di web perusahaan tersebut.

c. Admin

- *Manage* barang.

Admin dapat menambahkan dan meng-update stock barang (ada *filed* minimal stok).

- Melihat *report* penjualan.

Jika terjadi penjualan barang, sistem akan mencatatnya di report penjualan, sehingga admin dapat melihat dan mengatur tampilannya.

- Pencatatan no resi pengiriman

Memberikan pencatatan no resi pengiriman kepada *member* setelah barang sudah terkirim melalui via ekspedisi yang sudah ditentukan.

- Pencatatan retur jual.

Jika *customer* ingin melakukan retur, *customer* dapat mengembalikan barangnya, dan customer akan mendapatkan barang yang baru, admin akan mencatat ini di dalam stok barang.

- Pencatatan retur Beli.

Jika barang dari supplier terdapat kerusakan maka barang tersebut akan dikembalikan kepada supplier dan admin akan mencatat di dalam stok barang.

- Pencatatan pembayaran.

Admin dapat memberikan informasi terhadap customer dengan memberikan form total pembayaran yang harus dilakukan oleh *customer* beserta jatuh tempo pembayarannya.

➤ Pencatatan piutang.

Setiap Customer yang ingin melakukan pembayaran secara kredit maka admin akan mencatat pembayaran tersebut dengan menulis jatuh tempo pembayaran yang dilakukan oleh *customer*.

➤ Pencatatan Hutang

Admin dapat melakukan pencatatan hutang yang akan dilakukan oleh UD New 234 Motor terhadap supplier dengan diberi penjelasan tentang jatuh tempo pembayaran hutang.

➤ *Reminder* stok

Berfungsi sebagai pengingat terhadap admin apabila ada stok barang yang mencapai minimal stok dan ditampilkan saat *login*.

➤ *Reminder* piutang

Berfungsi untuk mengingatkan admin apabila pembayaran piutang yang sudah mendekati lima hari setelah jatuh tempo jatuh tempo yang ditampilkan saat *login*.

➤ *Reminder* hutang

Berfungsi untuk mengingatkan admin apabila pembayaran hutang sudah mendekati lima hari setelah jatuh tempo yang ditampilkan saat *login*.

1.5 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah dalam pengerjaan skripsi:

1. Studi Literatur tentang:

- Mempelajari teori penggunaan *PHP*.
- Mempelajari teori penggunaan *PHP Myadmin*.
- Mempelajari teori penggunaan *Photoshop*.

2. Studi lapangan.

- Mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk pembuatan skripsi.
- 3. Analisis dan desain.
 - Merancang dan menganalisa sistem baru sesuai kebutuhan toko.
- 4. Pembuatan aplikasi program.
 - Membuat *database* dan mulai membuat program aplikasi berdasarkan sistem baru yang telah dirancang.
- 5. Pengujian aplikasi program yang telah dibuat kepada toko.
 - Pengujian dilakukan dengan memasukkan data-data sehari-hari toko.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan pembahasan, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, relevansi, sistematika penulisan.

BAB II: DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dan prinsip-prinsip dasar yang digunakan sebagai landasan atau pedoman yang menunjang pembuatan skripsi.

BAB III: DESAIN SISTEM

Bab ini berisi perencanaan pembuatan keseluruhan sistem serta basis data penunjangnya.

BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang proses implementasi sistem dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V: PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang pengujian dan cara penggunaan program yang telah diselesaikan.

BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan pembuatan skripsi dan saran-saran pengembangan lebih lanjut dari skripsi.

2. DASAR TEORI

Pada bab ini dibahas dasar teori yang mendukung pengerjaan skripsi ini. Adapun dasar teori yang dibahas adalah pengertian sistem informasi, *e-commerce*, *PHP*

2.1 Sistem informasi

Sistem Informasi menurut Jogiyanto H.M (2005 : 1). Sering sekali terdengar saat ini seiring dengan maraknya komputer. Orang sering mengaitkan Sistem Informasi dengan Sistem Informatika, padahal secara pengertian sangatlah berbeda. Definisi Sistem Informasi dapat dibedakan menjadi dua, berdasarkan Elemen dan Prosedur.

- Sistem Berdasarkan Prosedur: Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Sistem Berdasarkan Prosedur lebih menekankan pada urutan proses/operasi dalam jaringan kerja (*network*).
- Sistem Berdasarkan Elemen: kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Definisi Sistem berdasarkan Komponen ini adalah Definisi Sistem yang paling banyak digunakan dan diterima karena Definisi Sistem berdasarkan Komponen ini adalah Definisi Sistem yang luas, sehingga lebih mudah dimengerti dan diaplikasikan.

2.1.1 Komponen sistem informasi

Menurut Tata Sutabri (2005) Sistem informasi berbasis komputer terdiri dari komponen-komponen berikut :

- Perangkat keras
 - Untuk perangkat keras komponen untuk melengkapi data kegiatan memasukkan data, memproses data dan keluarkan data.
- Perangkat lunak
 - Program dan intruksi yang diberikan ke computer.
- *Database*
 - Kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna system informasi.
- Telekomunikasi
 - Yaitu komputer yang menghubungkan antara pengguna system dengan system computer secara bersama-sama ke dalam suatu jaringan kerja yang efektif.
- Manusia
 - Personel dari system informasi, seperti manajer, analis, programmer dan operator

2.2 Pengertian *e-commerce*

Pengertian e-commerce menurut Onno W. Purbo(2002) *E-commerce* atau bisa disebut Perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. E-commerce dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Industri teknologi informasi melihat kegiatan e-dagang ini sebagai aplikasi dan penerapan dari e-bisnis (e-business) yang berkaitan dengan transaksi komersial, seperti: transfer dana secara elektronik, SCM (supply chain

management), e-pemasaran (e-marketing), atau pemasaran online (online marketing), pemrosesan transaksi online (online transaction processing), pertukaran data elektronik (*electronic data interchange* /EDI), dll.

E-dagang atau *e-commerce* merupakan bagian dari e-business, di mana cakupan e-business lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan www, e-dagang juga memerlukan teknologi basisdata atau pangkalan data (databases), e-surat atau surat elektronik (*e-mail*), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk e-dagang ini.

E-commerce pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 pada saat pertama kali banner-elektronik dipakai untuk tujuan promosi dan periklanan di suatu halaman-web (website). Menurut Riset Forrester, perdagangan elektronik menghasilkan penjualan seharga AS\$12,2 milyar pada 2003. Menurut laporan yang lain pada bulan oktober 2006 yang lalu, pendapatan ritel online yang bersifat non-travel di Amerika Serikat diramalkan akan mencapai seperempat trilyun dolar US pada tahun 2011.

Dalam banyak kasus, sebuah perusahaan e-commerce bisa bertahan tidak hanya mengandalkan kekuatan produk saja, tapi dengan adanya tim manajemen yang handal, pengiriman yang tepat waktu, pelayanan yang bagus, struktur organisasi bisnis yang baik, jaringan infrastruktur dan keamanan, desain situs web yang bagus, beberapa faktor yang termasuk:

- Menyediakan harga kompetitif
- Menyediakan jasa pembelian yang tanggap, cepat, dan ramah.
- Menyediakan informasi barang dan jasa yang lengkap dan jelas.
- Menyediakan banyak bonus seperti kupon, penawaran istimewa, dan diskon.
- Memberikan perhatian khusus seperti usulan pembelian.
- Menyediakan rasa komunitas untuk berdiskusi, masukan dari pelanggan, dan lain-lain.

- Mempermudah kegiatan perdagangan

Beberapa aplikasi umum yang berhubungan dengan e-commerce adalah:

- *E-mail dan Messaging*
- *Content Management Systems*
- Dokumen, *spreadsheet, database*
- Akunting dan sistem keuangan
- Informasi pengiriman dan pemesanan
- Pelaporan informasi dari klien dan enterprise
- Sistem pembayaran domestik dan internasional
- *Newsgroup*
- *On-line Shopping*
- *Conferencing*
- *Online Banking*

2.2.1 E-commerce menurut para ahli

Menurut *Mariza Arfina dan Robert Marpaung* *e-commerce* atau yang lebih dikenal dengan *e-com* dapat diartikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau direct selling yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan "get and deliver"

Menurut David Baum, pengertian *e-commerce* adalah: "*E-Commerce is a dynamic set of technologies, applications, and business process that link enterprise, consumers, and communities through electronic transactions and the electronic exchange of goods, services, and information*". *E-Commerce* merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

Roger Clarke dalam "*Electronic Commerce Definitions*" menyatakan bahwa *e-commerce* adalah "*The conduct of commerce in goods and services, with the assistance of telecommunications and telecommunications-based tools*" (*e-*

commerce adalah tata cara perdagangan barang dan jasa yang menggunakan media telekomunikasi dan telekomunikasi sebagai alat bantu)

2.2.2 Manfaat *e-commerce*

Manfaat *e-commerce* menurut M. Suyanto. (2005)

Manfaat *e-commerce* bagi konsumen :

- *Electronic commerce* memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi lain selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi.
- *Electronic commerce* memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan; mereka bisa memilih berbagai produk dari banyak vendor.
- *Electronic commerce* menyediakan produk - produk dan jasa yang tidak mahal kepada pelanggan dengan cara mengunjungi banyak tempat dan melakukan perbandingan secara cepat.
- Dalam beberapa kasus, khususnya pada produk-produk yang digitized, EC menjadikan pengiriman menjadi sangat cepat.
- Pelanggan bisa menerima informasi relevan secara detail dalam hitungan detik, bukan lagi hari atau minggu.
- *Electronic commerce* memungkinkan partisipasi dalam pelelangan maya (*virtual auction*).
- *Electronic commerce* memberi tempat bagi para pelanggan untuk berinteraksi dengan pelanggan lain di *electronic community* dan bertukar pikiran serta berbagai pengalaman.
- *Electronic commerce* memudahkan persaingan, yang pada akhirnya akan menghasilkan diskon secara substansial.

Manfaat *e-commerce* bagi masyarakat :

- *Electronic commerce* memungkinkan orang untuk bekerja di dalam rumah dan tidak banyak keluar untuk berbelanja, akibatnya ini akan menurunkan arus kepadatan lalu lintas di jalan serta mengurangi polusi udara.

- Electronic commerce memungkinkan sejumlah barang dagangan dijual dengan harga lebih rendah, sehingga orang yang kurang mampu bisa membeli lebih banyak dan meningkatkan taraf hidup mereka.
- Electronic commerce memungkinkan orang di negara-negara Dunia ketiga dan wilayah pedesaan untuk menikmati aneka produk dan jasa yang akan susah mereka dapatkan tanpa EC. Ini juga termasuk peluang untuk belajar berprofesi serta mendapatkan gelar akademik.
- Electronic commerce memfasilitasi layanan publik, seperti perawatan kesehatan, pendidikan, dan pemerataan layanan sosial yang dilaksanakan pemerintah dengan biaya yang lebih rendah, dan / atau dengan kualitas yang lebih baik. Layanan perawatan kesehatan, misalnya, bisa menjangkau pasien di daerah pedesaan.

Manfaat *e-commerce* bagi bisnis :

- Perusahaan-perusahaan dapat menjangkau pelanggan diseluruh dunia. Oleh karena itu dengan memperluas bisnis mereka, sama saja dengan meningkatkan keuntungan.
- *e-commerce* menawarkan pengurangan sejumlah biaya tambahan. Sebuah perusahaan yang melakukan bisnis diinternet akan mengurangi biaya tambahan karena biaya tersebut tidak digunakan untuk gedung dan pelayanan pelanggan (customer service), jika dibandingkan dengan jenis bisnis tradisional.

Keuntungan e-commerce bagi UD. New 234 Motor

- Ud New 234 Motor ini menggunakan system bisnis yaitu *Bussines to Cunsumer* dimana system penjualanya dengan berjualan langsung melalui internet dan pemesananya dapat langsung dilakukan oleh konsumen melalui web yang dibuat oleh UD New 234 Motor. Dan pembayaranya juga dapat dilakukan melalui via internet beserta pengirimanya. Namun dalam pengertian *Bussines to Cunsume* adalah kegiatan E-businesses dalam pelayanan secara langsung kepada konsumen melalui barang atau jasa.

Keuntungan e-commerce bagi penjual :

- Kemampuan grafis internet mampu memperlihatkan produk apa adanya (natural) serta dapat membuat brosur berwarna dan menyebarkannya tanpa ongkos/biaya cetak.
- Lebih aman membuka toko online dibanding membuka toko biasa.
- Berjualan di dunia maya internet tidak mengenal hari libur, dan hari besar, semua transaksi bisa dilakukan kapan saja dimana saja.
- Tanpa batas-batas wilayah dan waktu, sehingga memberikan jangkauan pemasaran yang luas dan tak terbatas oleh waktu.
- Meningkatkan *market exposure* (pangsa pasar), dimana dengan penggunaan *e-commerce* memungkinkan untuk meningkatkan pangsa pasar yang semula mempunyai pangsa pasar di dalam negeri saja, dengan adanya *e-commerce* maka pangsa pasar menjangkau luar negeri.
- Menurunkan biaya operasi (*operating cost*), penggunaan teknologi internet memungkinkan untuk melakukan kegiatan perdagangan selama 24 jam sehari, 7 hari seminggu, dimana hal tersebut tidak berpengaruh terhadap biaya yang dikeluarkan untuk biaya lembur untuk karyawan atau pegawai, karena segala sesuatunya dikerjakan oleh komputer yang tidak membutuhkan operator untuk menjalankan proses perdagangan, cukup hanya dengan penggunaan software tertentu maka segala aktivitas dalam transaksi perdagangan dapat dilakukan.
- Penghematan besar yang dimungkinkan melalui *e-mail*, penghematan ini terjadi karena berkurang atau bahkan tidak ada sama sekali adanya penggunaan kertas dalam segala proses transaksi, dimana segala sesuatunya di dalam *e-commerce* menggunakan suatu data digital sehingga tidak membutuhkan kertas sebagai media, yang pada akhirnya memberikan penghematan besar terhadap pengeluaran dalam proses transaksi.

2.2.3 Kelemahan *E-Commerce*

Kelemahan yang ada dalam *e-commerce* menurut Onno W. Purbo(2002), yakni:

- Ada kekurangan sistem keamanan, kehandalan, standar, dan beberapa protokol komunikasi
- Ada *bandwidth* telekomunikasi yang tidak mencukupi.
- Alat pengembangan perangkat lunak masih dalam tahap perkembangan dan sedang berubah dengan cepat.
- Sulit menyatukan perangkat lunak Internet dan EC dengan aplikasi dan database yang ada sekarang ini .
- Vendor - vendor kemungkinan perlu server web yang khusus serta infrastruktur lainnya, selain server jaringan.
- Beberapa perangkat lunak EC mungkin tidak akan cocok bagi hardware tertentu, atau tidak bisa dipasang bersama dengan beberapa sistem pengoperasian atau komponen-komponen lain.

Beberapa isu dalam hal ini kelemahan *E-Commerce* yang perlu segera dibenahi adalah :

- Pemerintahan sebaiknya menyediakan lingkungan yang secured dan save dibidang *e-commerce* disebabkan semakin besarnya ketergantungan pengguna terhadap sistem komputer dan *open networks dalam cyberspace transaction*.
- Perbaiki infrastruktur terutama jaringan internet khususnya di Indonesia, karena lebar bandwidth yang masih dirasakan kurang.
- Sudah saatnya pemerintah membuat kebijaksanaan dan kerangka legislasi yang dapat beradaptasi dan dapat digunakan dalam praktek *e – commerce* sehingga akhirnya perkembangan *e- commerce* tidak memiliki kendala hukum bahkan didukung oleh hokum yang ada.
- Pemberdayaan kepada unit-unit usaha kecil menengah diseluruh wilayah Indonesia yang berpotensi tinggi untuk pasar global untuk

menjual produk-produk unggulan daerahnya agar dapat diberikan insentif yang mendorong ke arah perdagangan elektronik.

2.2.4 Keuntungan dari E-commerce

Menurut Onno W. Purbo(2002) apa yang bisa Anda dapatkan melalui *E-commerce*? Istilah ini menawarkan sebuah pemasaran global dan meningkatkan penjualan serta keuntungan. Hal ini sangat berarti karena melalui *E-commerce*, Anda dapat meminimalkan berbagai biaya dalam hal manajemen persediaan, pemasaran dan bahan promosi, serta dalam proses pemesanan.

E-commerce dapat menjadi alat ekonomis untuk meningkatkan bisnis Anda. Dimana Anda memiliki kesempatan untuk memperbesar wilayah pemasaran Anda menjadi pemasaran global. Selain itu, Anda juga dapat menekan ke pasar yang lebih tersegmentasi. Bahkan usaha berskala kecil pun dapat bersaing dengan pesaing terkemuka lainnya dengan menawarkan kualitas dan kehandalan.

Dalam kaitannya dengan mitra bisnis Anda, *E-commerce* memudahkan Anda untuk meminimalkan persediaan yang tidak terlalu efisien, mengurangi biaya persediaan serta mengurangi keterlambatan dalam hal pengiriman. Metode ini mengotomatisasikan proses bisnis Anda dengan mengedepankan efisiensi dan kecepatan lalu lintas kegiatan bisnis Anda.

E-commerce memberikan Anda kesempatan untuk mengembangkan database inklusif yang penting dari pelanggan Anda untuk kegiatan pemasaran. Melalui *E-commerce*, pengalaman belanja pelanggan Anda tentu menjadi lebih konsisten dalam waktu dibandingkan dengan belanja *offline*.

2.2.5 Jenis – jenis transaksi E-Commerce

Menurut Munir Onno W. Purbo (2000) e – commerce dibedakan menjadi *Bussines to Bussines*(B2B)

- Trading partners yang sudah diketahui dan umumnya memiliki hubungan (*relationship*) yang cukup lama. Informasi hanya diperlukan dengan patner tersebut, dikarenakan sudah mengenal

lawan komunikasi, maka jenis informasi yang dikirimkan dapat disusun sesuai dengan kebutuhan.

- Pertukaran data (*data exchange*) berlangsung berulang-ulang dan secara berkala, misalkan setiap hari, dengan format yang sudah disepakati bersama. dengan kata lain, servis yang digunakan sudah ditentukan. Ini memudahkan pertukaran data untuk dua etituy yang menggunakan standar yang sama.
- Salah satu pelaku dapat melakukan inisiatif untuk mengirimkan data, tidak harus menggunakan patnernya.
- Model yang digunakan adalah *peer-to-peer* dimana *processing interlligence* dapat didistribusikan dikedua pelaku bisnis.

Bussines to Customer(B2C)

- Terbuka untuk umum, dimana informasi disebarakan untuk umum.
- Servis yang diberikan bersifat umum (*generik*) dengan mekanisme yang dapat digunakan oleh kalayak ramai. Sebagai contoh servis menggunakan basis web karen sistem web sudah umum digunakan.
- Servis diberikan berdasarkan pesanan (*on demand*) konsumen melakukan inisiatif dan produser harus siap memberikan respon sesuai dengan permohonan.
- Pendekatan client / server sering digunakan dimana diambil asumsi client (consumer) menggunakan sistem yang minimal (berbasis web) dan processing (business prosedur) diletakkan disisi server.

Customer to Customer(C2C)

- *Customer to Customer* (C2C) merupakan transaksi dimana *konsumen* menjual produk secara langsung kepada konsumen lainnya. Seorang individu yang mengiklankan produk barang atau jasa, pengetahuan
- Pada lingkup konsumen ke konsumen bersifat khusus karena transaksi yang dilakukan hanya antar konsumen saja, seperti Lelang Barang.

- Internet dijadikan sebagai sarana tukar menukar informasi tentang produk, harga, kualitas dan pelayanannya.
- Konsumen juga membentuk komunitas pengguna atau penggemar suatu produk. Sehingga jika ada ketidak puasan suatu produk, maka akan segera tersebar luas melalui komunitas tersebut.

Customer to Bussines (C2B)

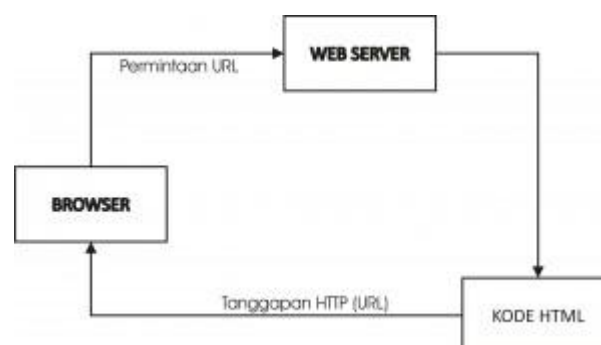
- *Customer to Bussines (C2B)* merupakan individu yang menjual produk atau jasa kepada organisasi dan individu yang mencari penjual dan melakukan transaksi.

2.2.6 PHP

Menurut Yudi Purwanto (2006) *PHP (Hypertext Preprocessor)* pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Setiap satu statement (perintah) biasanya diakhiri dengan titik-koma (;). *CASE SENSITIVE* untuk nama identifier yang dibuat oleh user (variable, konstanta, fungsi dll), namun *TIDAK CASE SENSITIVE* untuk identifier *built-in* dari *PHP*.

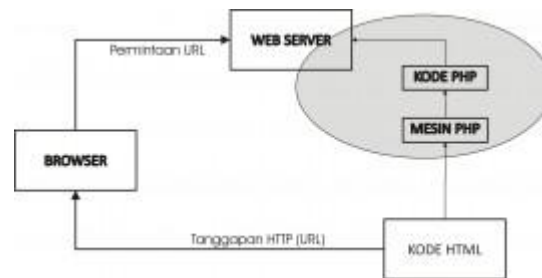
Konsep kerja *PHP* :

Konsep atau cara kerja *HTML* itu sangat sederhana, yaitu berawal dari *client* yang memanggil berdasarkan *URL (Uniform Resource Locator)* melalui *browser*, kemudian *browser* mendapat alamat dari *web server*, yang nantinya akan memberikan segala informasi yang dibutuhkan *web browser*. *Web browser* yang sudah mendapat informasi segera melakukan proses penterjemahan kode *HTML* dan menampilkannya ke layar pemakai.



Gambar 2.1. Konsep HTML

Hampir sama dengan konsep kerja *HTML*, konsep kerja *PHP* hanya perlu penterjemahan khusus untuk kode-kode *PHP* yang nantinya akan diterjemahkan oleh mesin *PHP* ke kode *HTML* terlebih dahulu sebelum diterjemahkan browser untuk ditampilkan di layar klien. Untuk lebih jelasnya lihat skema yang ada untuk membandingkan konsep kerja *HTML* dengan *PHP*.



Gambar 2.2. Konsep PHP

Sintaks PHP :

Kode PHP di tulis di teks editor, sama halnya seperti HTML. Kode PHP bisa digabung atau disisipkan dengan kode HTML, Javascript, CSS dan script lainnya untuk membuat halaman web.

- Penulisan kode PHP harus diawali dengan `<?php` dan diakhiri dengan `?>`.
- Untuk mengakhiri baris kode PHP harus diberi tanda titik koma (;) di akhir baris kode PHP.
- Untuk penulisan komentar diawali tanda // atau antara /* dan */.

Operator Aritmatika

| Operator | Deskripsi | Contoh | Hasil |
|----------|--------------------------------|---------------------------|-------------|
| + | Penambahan | 3 + 4 | 7 |
| - | Pengurangan | 12 - 6 | 6 |
| * | Pengalian | 3 * 3 | 9 |
| / | Pembagian | 4 / 2 | 2 |
| % | Modulus (sisa hasil pembagian) | 5 % 2 10 % 8 10 % 2 | 1 2 0 |
| ++ | Penambahan satu satu | x = 6 x++ | x = 7 |
| -- | Pengurangan satu satu | x = 9 x-- | x = 8 |

Gambar 2.3. Operator Aritmatika PHP

Sumber : <http://blog.codingwear.com/panduanphp/pengenalanphp.html>

Operator Perbandingan

| Operator | Deskripsi |
|----------|-------------------------|
| == | Sama dengan |
| != | Tidak sama dengan |
| > | Lebih besar dari |
| < | Lebih kecil dari |
| >= | Lebih besar sama dengan |
| <= | Lebih kecil sama dengan |

Gambar 2.4. Operator Perbandingan PHP

Sumber : <http://blog.codingwear.com/panduanphp/pengenalanphp.html>

Operator Logika

| Operator | Description | Example |
|----------|-------------|--|
| && | and | x=6 y=3 (x < 10 && y > 1) returns true |
| | or | x=6 y=3 (x==5 y==5) returns false |
| ! | not | x=6 y=3 !(x==y) returns true |

Gambar 2.4. Operator Logikal PHP

Sumber : <http://blog.codingwear.com/panduanphp/pengenalanphp.html>

3. METODE PENELITIAN

3.1 Analisis Sistem Saat Ini

UD. New 234 Motor berdiri pada tanggal 2 Mei 2012 berlokasi di depan PLTU Celukan Bawang desa Tinga – Tinga. Toko ini bergerak di bidang penjualan *spare parts* dan variasi sepeda motor. Awal berdirinya toko ini dikarenakan prospek yang besar dalam usaha ini. Faktor – faktor yang mendukung usaha ini adalah banyaknya anak muda yang suka melakukan modifikasi motor, selain itu masih banyak orang yang kurangnya kesadaran dalam merawat kendaraan bermotor karena akan kesibukannya. Untuk sistem pembayaran yang dilakukan saat ini masih menggunakan sistem manual. Customer melakukan pembayaran langsung datang ke toko dan tidak bisa melakukan pembayaran melalui transfer. Customer hanya bisa mengetahui barang terbaru apabila langsung datang ke toko New234 Motor. Untuk membantu dalam pembuatan *web e-commerce* akan diberikan referensi dari web TGP-Store yang link webnya yaitu <http://www.tgp-store.co.id/>.

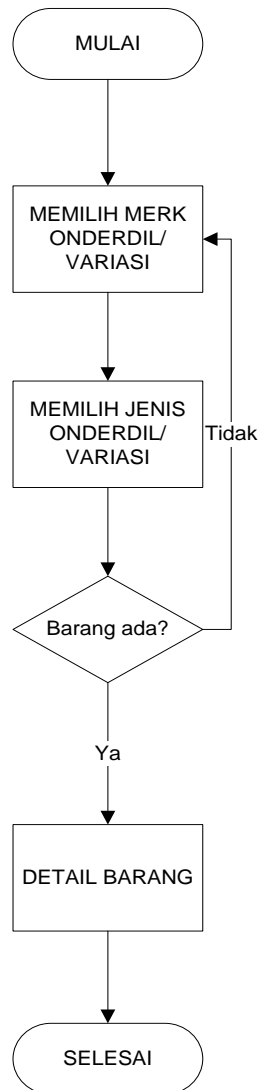
3.2 Desain sistem penjualan online

3.2.1 Proses Penambahan Stok Barang Oleh Admin Toko

Pada Sub Bab ini dibahas apabila stok barang baru dengan jenis yang sama yang datang dari supplier, maka admin akan menambahkan ke dalam stok barang dengan jumlah barang yang datang. Dan apabila ada produk terbaru yang masuk ke dalam gudang maka admin mencatat dan menambahkan ke database sebagai produk terbaru dengan jumlah stok yang sesuai dengan produk masuk dan gambar produk tersebut ditampilkan ke dalam web dengan stok yang sesuai dengan produk baru yang masuk.

3.2.2 Proses Melihat Catalog oleh Customer

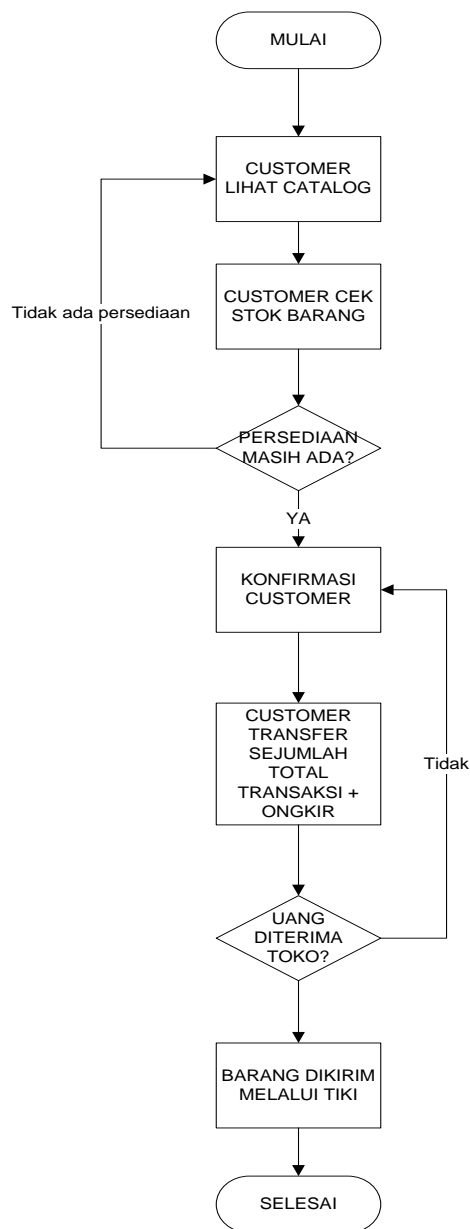
Untuk mempermudah customer dalam melihat catalog barang maka dalam menu catalog akan dibagi menjadi dua bagian yaitu bagian spareparts dan variasi motor. Dibagian spareparts sendiri akan dibedakan berdasarkan merk spareparts, jenis, nama kendaraan yang dipergunakan dan detail barang yang di dalamnya terdapat nama kendaraan yang dipergunakan, kompatibel, stok, dan harga. Dibagian variasi sendiri akan dibedakan berdasarkan merk variasi, jenis, nama kendaraan yang dipergunakan dan detail barang yang di dalamnya terdapat nama kendaraan yang dipergunakan, kompatibel, stok, dan harga. Proses *flowcharts* melihat catalog dapat dilihat digambar 3.1



Gambar 3.1. *Flowchart* Lihat Catalog

3.2.3 Proses Penjualan

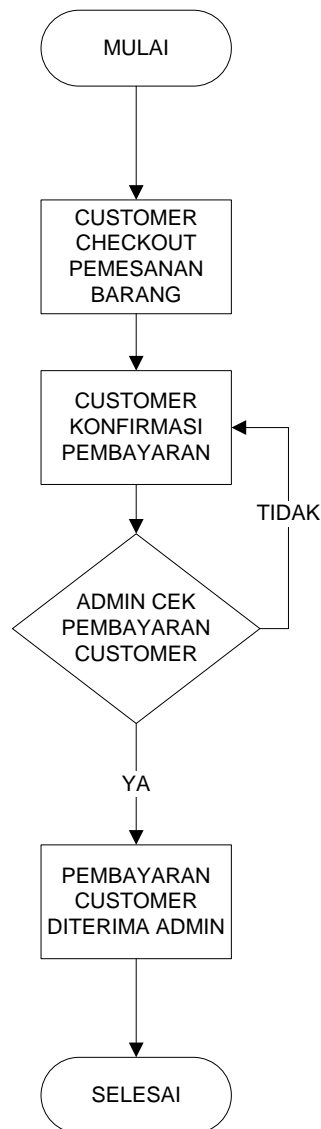
Pada Sub Bab ini dibahas proses penjualan, UD. New 234 Motor melayani penjualan dengan pihak *customer* secara eceran dengan meminta jenis dan jumlah barang yang ingin dibeli, setelah setuju maka barang diserahkan ke *customer*. *Customer* langsung melakukan pembayaran secara tunai dan diberi nota penjualan dan dicatat di buku penjualan toko. Proses *flowcharts* melihat catalog dapat dilihat digambar 3.2



Gambar 3.2. *Flowchart* Penjualan Oleh Toko

3.2.4 Proses Pembayaran Oleh Customer

Pembayaran yang dilakukan oleh *customer* yaitu melalui sistem transfer dimana *customer* akan melakukan pembayaran setelah melakukan pemesanan dan merubah quantity barang yang ingin dipesan. Untuk pembayaran akan disediakan link website menuju klik-BCA atau Mandiri yang digunakan untuk mempermudah melakukan transfer *via online*. Proses *flowcharts* pembayaran oleh *customer* dapat dilihat digambar 3.3



Gambar 3.3. *Flowchart* Pembayaran Customer

3.2.5 Proses Retur Penjualan

Retur penjualan terjadi apabila barang yang diterima customer tidak berfungsi sebagaimana mestinya maka dapat dikembalikan, tetapi harus dengan perjanjian terlebih dahulu kalau tidak dengan perjanjian maka barang yang tidak berfungsi tidak dapat dikembalikan. Retur penjualan akan diganti dengan barang yang sama, jika stok barang kosong maka barang tersebut akan diganti dengan uang seharga barang yang di retur..Proses *flowcharts* retur barang oleh *customer* dapat dilihat digambar 3.3



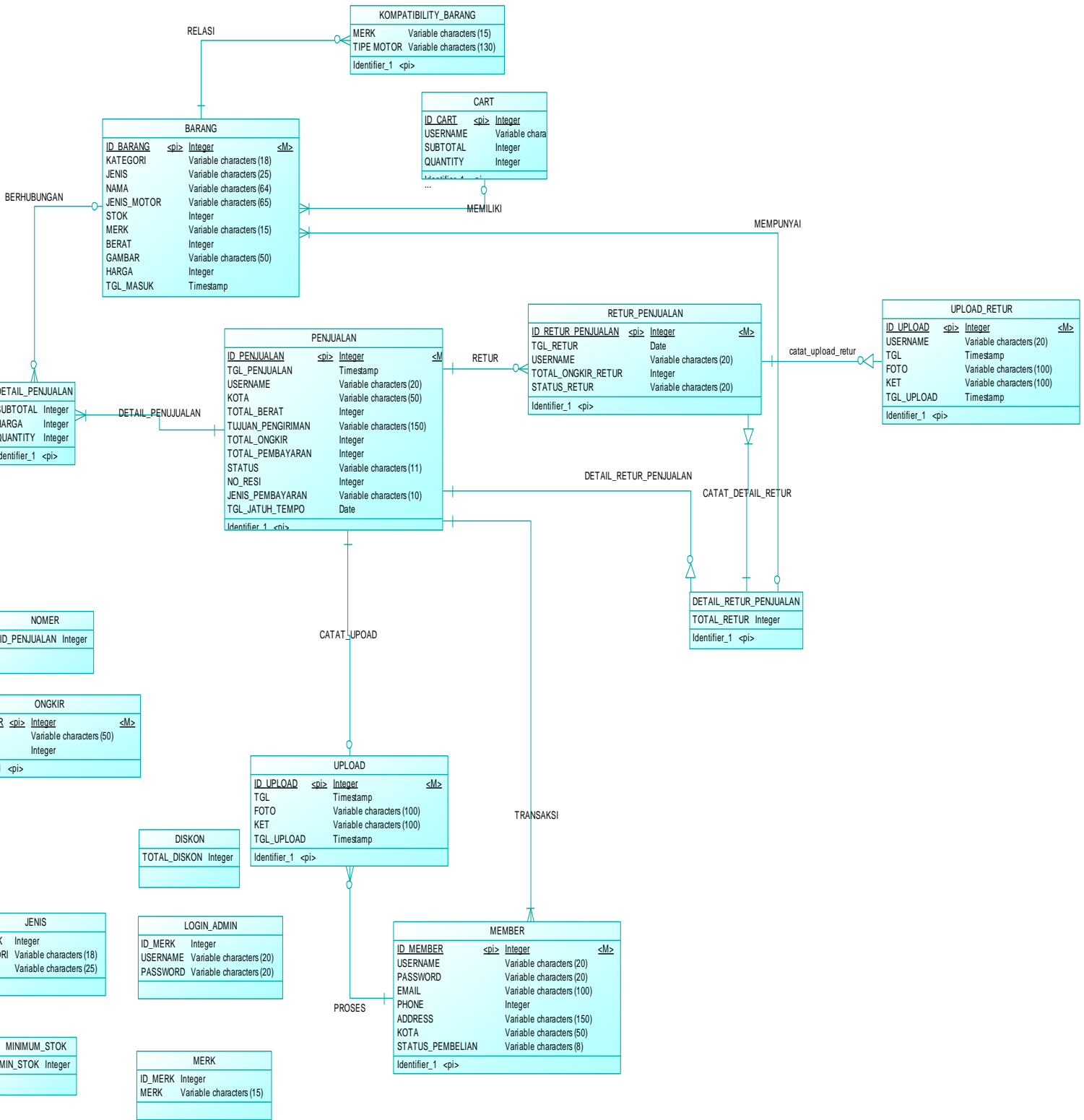
Gambar 3.4. *Flowchart* Retur Barang Customer

3.3 Permasalahan yang Dihadapi

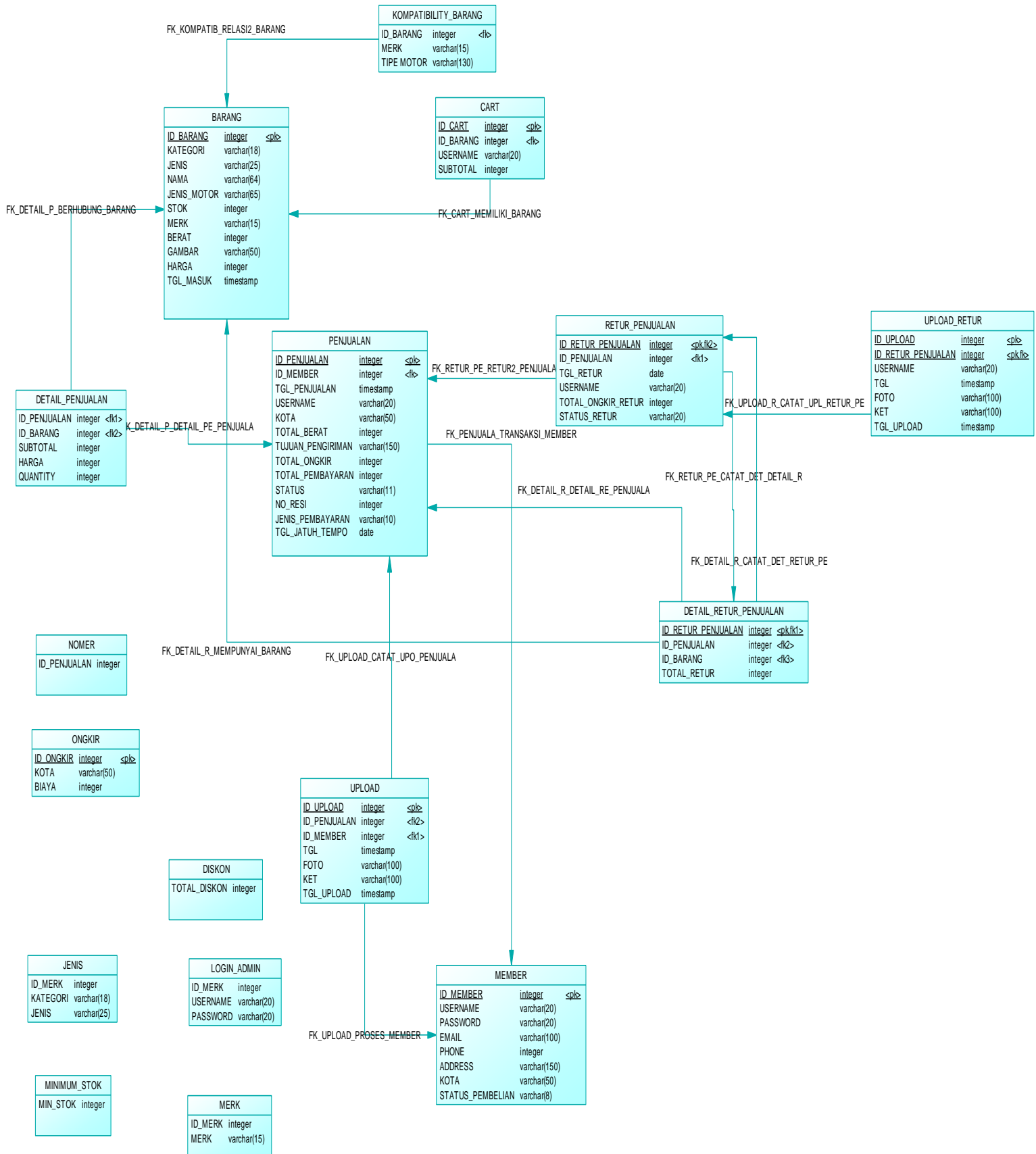
- Bagaimana *customer* dapat melakukan transaksi melalui via *online* dan tidak perlu lagi untuk datang langsung ke toko.
- Bagaimana *customer* dapat melakukan pemesanan melalui via *online*.
- Bagaimana *customer* dapat mengetahui barang terbaru dan terlaris di dalam penjualan UD. New 234 Motor.

3.4 Kebutuhan sistem

- Diperlukan sistem yang dapat berjalan dengan cepat dan dapat menghitung dengan akurat semua pencatatan.
- Diperlukan sistem yang dapat membantu *customer* dalam melakukan transaksi penjualan via *online*.
- Diperlukan sistem yang dapat meng-*update* stok barang yang ada digudang secara otomatis jika terjadi pembelian dan penjualan.



Gambar 3.5. Conceptual Data Modeling (CDM)



Gambar 3.6. Physical Data Modeling (PDM)

3.5 Desain Database

Berikut ini adalah daftar tabel yang digunakan untuk skripsi ini beserta tipe datanya:

1. Tabel Barang, digunakan untuk menyimpan semua data barang yang dibuat.

Tabel 3.1 Tabel Barang

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|---------------------------------|-------------|----------------------|
| Id_barang(<i>primary key</i>) | INTEGER | ID barang |
| Merk | VARCHAR(25) | Merk |
| Kategori | VARCHAR(18) | Kategori |
| Jenis | VARCHAR(30) | Jenis |
| Nama | VARCHAR(64) | Nama |
| Jenis_motor | VARCHAR(65) | Jenismotor |
| Stok | INTEGER | Stok |
| Harga | INTEGER | harga |
| Berat | INTEGER | Berat |
| Gambar | VARCHAR(50) | Gambar |
| Tgl_masuk_barang | TIMESTAMP | Tanggal masuk barang |

2. Tabel Cart barang berisi tentang cart barang dan dapat dilihat pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Tabe lCart

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|--|--------------|-----------------|
| Id_barang(<i>primarykey</i>) | INTEGER | ID barang |
| Id_Cart(<i>foreign key</i>) | VARCHAR(200) | Id <i>Cart</i> |
| <i>Username</i> (<i>foreign key</i>) | VARCHAR(100) | <i>Username</i> |
| <i>Quantity</i> | INTEGER | <i>Quantity</i> |
| <i>Subtotal</i> | INTEGER | <i>Subtotal</i> |

3. Tabel Detail Penjualan berisi detail Penjualan dan dapat dilihat pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Tabel Detail Penjualan

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|---------------------------------|-----------|--------------|
| Id_Penjualan(primary key) | INTEGER | ID Penjualan |
| Id_Barang(<i>foreign key</i>) | INTEGER | ID Barang |
| Harga | INTEGER | Harga |
| Subtotal | INTEGER | Subtotal |
| Quantity | INTEGER | Quantity |

4. Tabel Detail retur penjualan berisi detail retur penjualan dan dapat dilihat pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Tabel Detail Retur Penjualan

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|--|-----------|-------------------|
| Id_retur_penjualan(<i>primary key</i>) | INTEGER | Idretur penjualan |
| Id_Penjualan(<i>foreign key</i>) | INTEGER | Id Penjualan |
| Id_Barang(<i>foreign key</i>) | INTEGER | Id barang |
| Total_retur | INTEGER | Total retur |

5. Tabel Diskon mengenai diskon pembelian dan dapat dilihat pada Tabel 3.5

Tabel 3.5 Tabel Diskon

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|-------------------|-----------|--------------|
| Total_diskon | INTEGER | Total diskon |

6. Tabel Jenis berisi informasi mengenai jenis barang dan dapat dilihat pada Tabel 3.6

Tabel 3.6 Tabel Jenis

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|--------------------------|-------------|--------------|
| Id(<i>primary key</i>) | INTEGER | IdTabelJenis |
| Kategori | VARCHAR(25) | Kategori |
| Jenis | VARCHAR(25) | Jenis barang |

7. Tabel Kompatibility Barang berisi informasi mengenai Kompatibility Barang dan dapat dilihat pada Tabel 3.7

Tabel 3.7 Kompatibility Barang

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|---------------------------------|--------------|---------------|
| Id_barang(<i>primary key</i>) | INTEGER | Id_barang |
| Tipe_motor | VARCHAR(130) | Tipe_motor |
| Kompatibility | VARCHAR(100) | Kompatibility |

8. Tabel Login Admin berisi informasi mengenai Login Admin dan dapat dilihat pada Tabel 3.8

Tabel 3.7 Login Admin

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|--------------------------|-------------|-----------------|
| Id(<i>primary key</i>) | INTEGER | Id Admin |
| <i>Username</i> | VARCHAR(20) | <i>Username</i> |
| <i>Password</i> | VARCHAR(20) | <i>Password</i> |

9. Tabel Detail Member berisi informasi mengenai Member dan dapat dilihat pada Tabel 3.9

Tabel 3.9 Tabel Member

| <i>Nama Field</i> | <i>Tipe Data</i> | <i>Keterangan</i> |
|------------------------|------------------|-------------------|
| <i>Id(primary key)</i> | INTEGER | Idmember |
| <i>Username</i> | VARCHAR(150) | <i>Username</i> |
| <i>Password</i> | VARCHAR(30) | <i>Password</i> |
| <i>Email</i> | VARCHAR(150) | <i>Email</i> |
| <i>Phone</i> | VARCHAR(15) | <i>Phone</i> |
| <i>Address</i> | VARCHAR(150) | <i>Address</i> |
| Kota | VARCHAR(50) | Kota |
| Status_pembelian | VARCHAR(8) | Status pembelian |

10. Tabel Merk berisi informasi mengenai Merk dan dapat dilihat pada Tabel 3.10

Tabel 3.10 Tabel Merk

| <i>Nama Field</i> | <i>Tipe Data</i> | <i>Keterangan</i> |
|-----------------------------|------------------|-------------------|
| <i>Id_merk(primary key)</i> | INTEGER | Idmerk |
| Merk | VARCHAR(15) | Merk Motor |

11. Tabel Nomer berisi informasi mengenai Nomer dan dapat dilihat pada Tabel 3.11

Tabel 3.11 Tabel Nomer

| <i>Nama Field</i> | <i>Tipe Data</i> | <i>Keterangan</i> |
|-------------------|------------------|-------------------|
|-------------------|------------------|-------------------|

| | | |
|------------------------------------|---------|-------------|
| Id_Penjualan(<i>primary key</i>) | INTEGER | IdPenjualan |
|------------------------------------|---------|-------------|

12. Tabel Ongkir berisi informasi mengenai Ongkir dan dapat dilihat pada Tabel 3.12

Tabel 3.12 Tabel Ongkir

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|---------------------------------|-------------|------------|
| Id_ongkir(<i>primary key</i>) | INTEGER | Id ongkir |
| Kota | VARCHAR(50) | Kota |
| Biaya | INTEGER | Biaya |

13. Tabel Penjualan berisi informasi mengenai Penjualan dan dapat dilihat pada Tabel 3.13

Tabel 3.13 Tabel Penjualan

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|------------------------------------|--------------|--------------------|
| Id_penjualan(<i>primary key</i>) | VARCHAR(5) | Idpenjualan |
| Tgl_penjualan | TIMESTAMP | Tglpenjualan |
| <i>Username</i> | VARCHAR(100) | <i>Username</i> |
| Kota | VARCHAR(50) | Kota |
| Total_berat | INTEGER | Total BeratBarang |
| Tujuan_pengiriman | VARCHAR(150) | Tujuanpengiriman |
| Total_ongkir | INTEGER | Total ongkir |
| Total_pembayaran | INTEGER | Total pembayaran |
| Status | VARCHAR(20) | Status |
| No_resi | INTEGER | No resipengiriman |
| Jenis_pembayaran | VARCHAR(10) | Jenispembayaran |
| Tgl_jatuh_tempo | DATE | Tanggaljatuh tempo |

14. Tabel ReturPenjualan berisi informasi mengenai ReturPenjualan dan dapat dilihat pada Tabel 3.14

Tabel 3.14 Retur Penjualan

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|--|-------------|-------------------|
| Id_retur_penjualan(<i>primary key</i>) | INTEGER | Id returpenjualan |
| Id_penjualan | INTEGER | Idpenjualan |
| Tgl_retur | TIMESTAMP | Tanggalretur |
| <i>Username</i> | VARCHAR(50) | <i>Username</i> |

15. Tabel Upload berisi informasi mengenai Upload dan dapat dilihat pada Tabel 3.15

Tabel 3.15 Upload

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|--------------------------|--------------|------------------|
| Id(<i>primary key</i>) | INTEGER | Id <i>upload</i> |
| <i>Username</i> | VARCHAR(100) | <i>Username</i> |
| Id_penjualan | TIMESTAMP | Id penjualan |
| Foto | VARCHAR(35) | Foto |
| Ket | VARCHAR(100) | Keterangan |
| Tgl | TIMESTAMP | Tanggal |

16. Tabel Minimum Stok berisi informasi mengenai Minimum Stok dan dapat dilihat pada Tabel 3.16

Tabel 3.16 Minimum Stok

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|-------------------|-----------|--------------|
| Min_stok | INTEGER | Minimum Stok |

17. Tabel Upload Retur berisi informasi mengenai UploadRetur dan dapat dilihat pada Tabel 3.17

Tabel 3.17 *Upload Retur*

| Nama <i>Field</i> | Tipe Data | Keterangan |
|---------------------------------------|--------------|-------------------|
| Id_Upload_Retur(<i>primary key</i>) | INTEGER | Id upload |
| Id_retur_penjualan | VARCHAR(100) | Id ReturPenjualan |
| Username | VARCHAR(100) | <i>Username</i> |
| Foto | VARCHAR(35) | Foto |
| Ket | VARCHAR(100) | Keterangan |
| Tgl_Upload | TIMESTAMP | Tanggal |

3.6 *Desain Interface*

Desain *interface* untuk halaman – halaman website yang ada dan dikategorikan menjadi dua bagian, yaitu halaman untuk member dan guest, serta halaman untuk *administrator*.

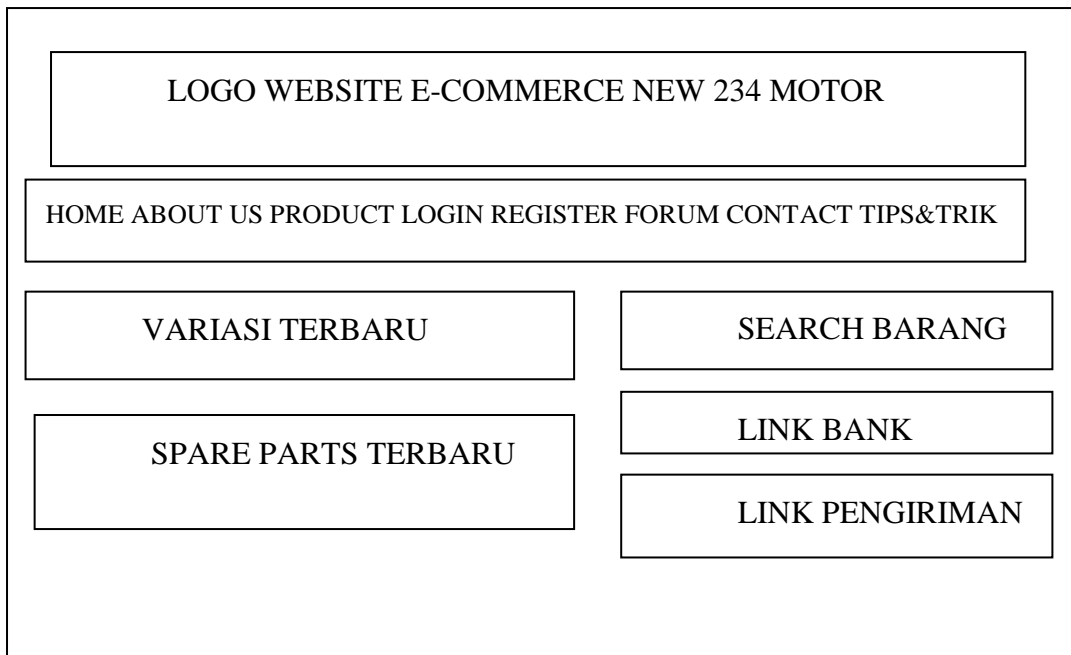
3.6.1 *Desain Interface Halaman Member dan Guest*

Halaman *member* dan *guest* merupakan halaman yang diakses oleh para pengunjung *website* yang telah menjadi *member* ataupun yang belum menjadi *member (guest)*

3.6.1.1 Desain Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman yang pertama kali diakses oleh pengunjung *website*. Menu atas berisi *link – link* umum yang dapat diakses oleh *use*, *guest*, dan *member*.

Menu *login* atau menu *member* artinya apabila *user* ingin menjadi member maka user harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk bisa melakukan pemesanan dan user dapat melakukan login apabila user sudah menjadi member.

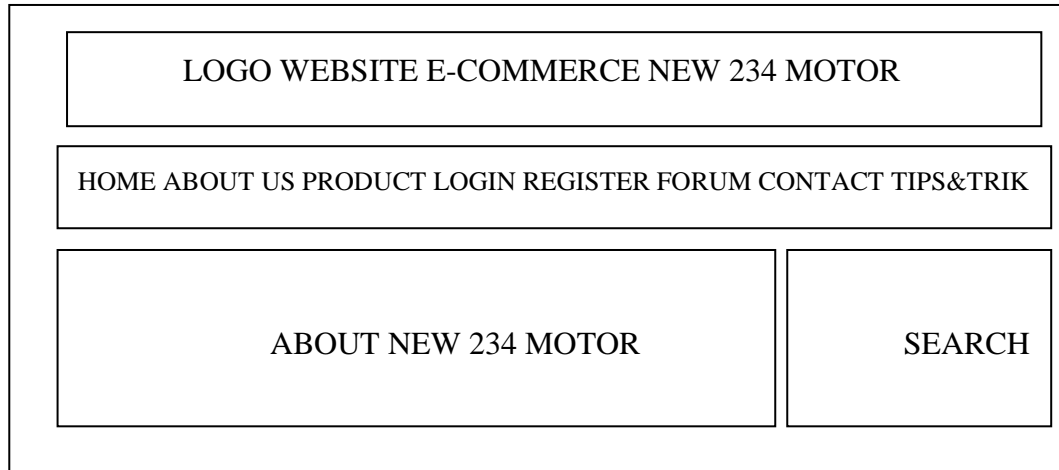


Gambar 3.7. Desain Halaman Utama

Untuk halaman- halaman berikutnya, desain *interface* hamper sama, baik logo dan menu – menunya. Tampilan di tengah yang akan membedakan untuk halaman – halaman berikutnya.

3.6.1.2 Desain Halaman *About Us*

Halaman ini digunakan oleh *user guest* untuk mengetahui tentang New 234 Motor.

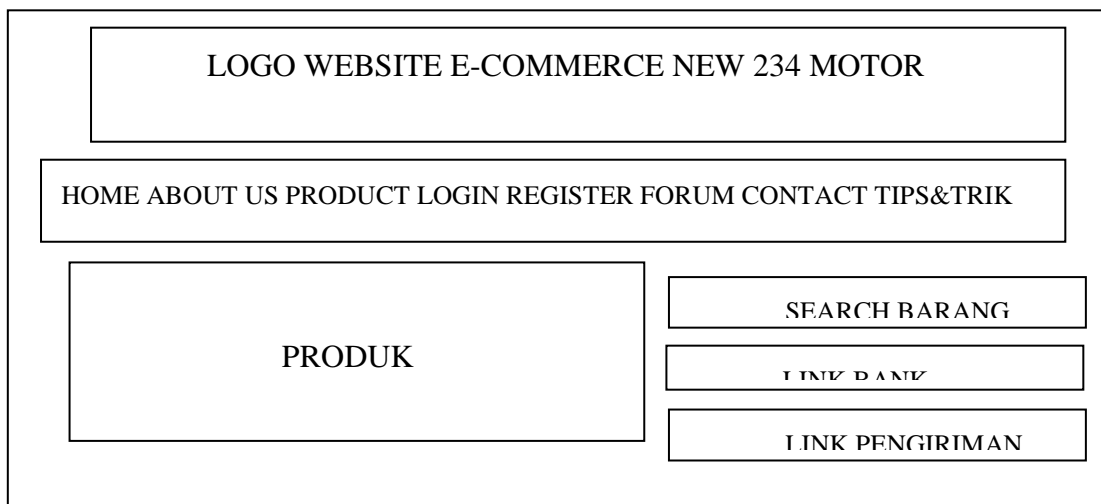


Gambar 3.8. Desain Halaman *About Us*

Halaman ini juga menampilkan visi dan misi dari New 234 Motor sehingga *member* ataupun *guest* dapat mengetahui visi misi dari New 234 Motor.

3.6.1.3 Desain Halaman *Product*

Halaman ini akan menampilkan produk yang akan dijual namun dalam menu halaman ini akan dibedakan menjadi dua menu yaitu menu variasi dan *spareparts*



Gambar 3.9. Desain Halaman *Product*

Halaman menu variasi dan spare parts memiliki tampilan yang sama namun yang membedakan hanya dari tampilan suatu produk dimana dibedakan menjadi beberapa merk

3.6.1.4 *Desain Halaman Login*

Halaman ini akan menampilkan forum untuk member sehingga member dapat melakukan komunikasi dengan member – member yang lainya.



Gambar 3.10. Desain Halaman *Login*

3.6.1.5 *Desain Halaman Register*

Halaman ini dapat diakses oleh *guest* yang berfungsi untuk register menjadi member dimana di dalamnya terdapat form *register*



Gambar 3.11. Desain Halaman *Register*

Di dalam form register terdapat *input username, password, email*, telepon, alamat, kota.

3.6.1.6 *Desain Halaman Forum*

Halaman ini dapat ini berfungsi untuk mempermudah dalam bertukar informasi. Di halaman ini menggunakan aplikasi PHPBB.



Gambar 3.12. *Desain Halaman Forum*

3.6.1.7 *Desain Halaman Contact Us*

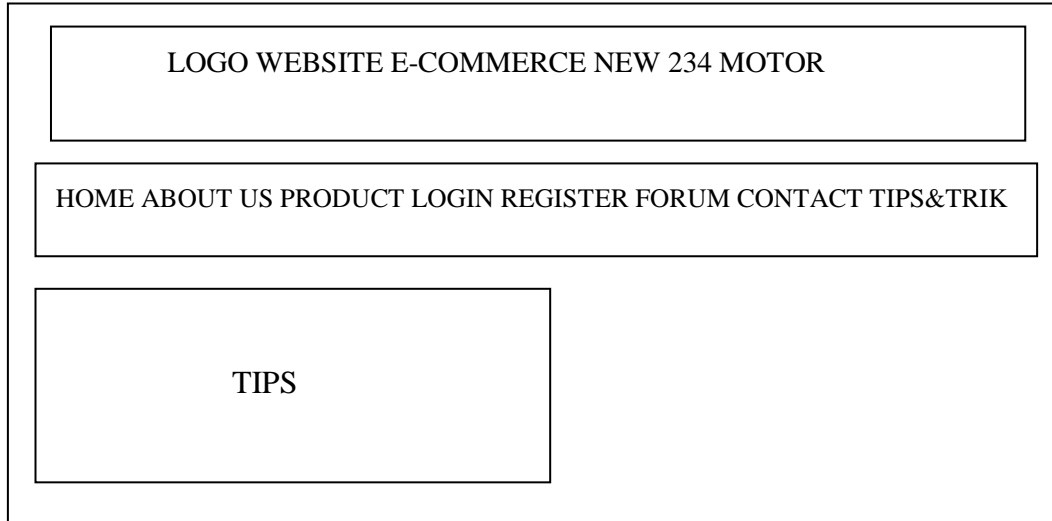
Halaman ini membantu *guest* apabila ada kendala dalam penjualan karena di dalamnya akan disediakan kontak New 234 Motor di dalamnya terdapat nama, alamat, nomer telepon



Gambar 3.13. *Desain Halaman Contact Us*

3.6.1.8 Desain Halaman *Tips&Trik*

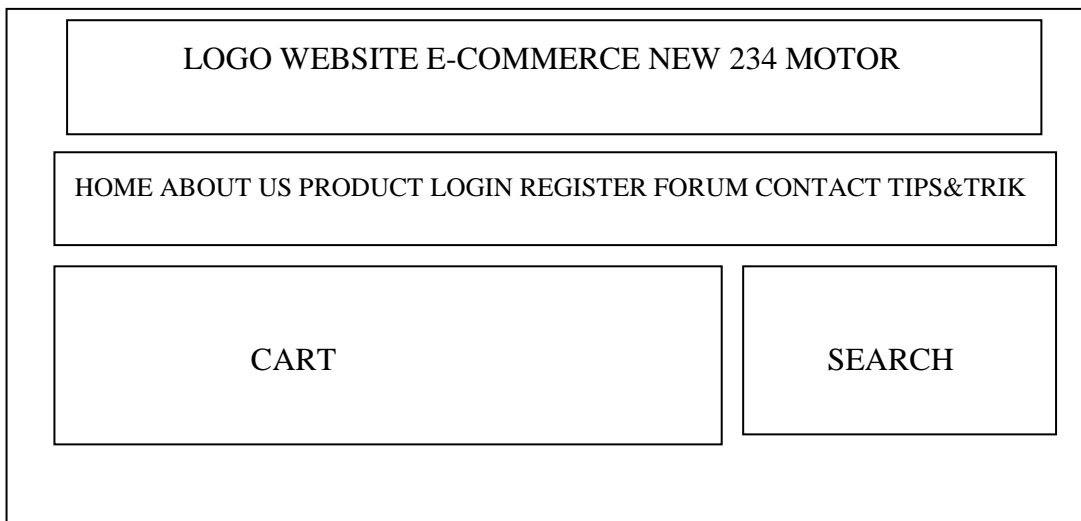
Halaman ini berisi tips dan trik yang berfungsi untuk membantu memberikan informasi yang dilakukan oleh New 234 Motor.



Gambar 3.14. Desain Halaman *Tips&Trik*

3.6.1.9 Desain Halaman *View Cart*

Halaman ini hanya bisa diakses oleh member yang berfungsi untuk menampilkan pesanan barang yang sudah dipesan. Form cart ini terdapat gambar, jenis, stok, harga, quantity, total, total diskon.

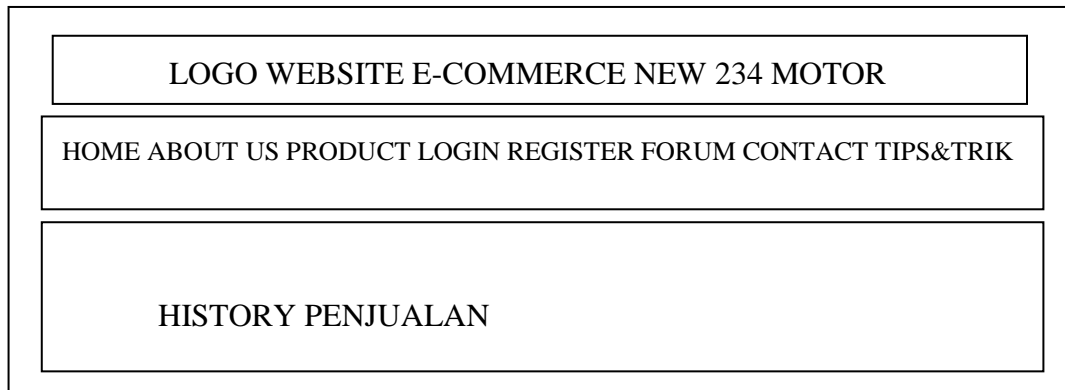


Gambar 3.15. Desain Halaman *View Cart*

Halaman *view cart* ini member dapat juga membatalkan pemesanan barang.

3.6.1.10 *Desain Halaman History Penjualan*

Halaman ini hanya dapat diakses oleh member yang berfungsi untuk melihat history penjualan. Di dalam form history penjualan ditampilkan id penjualan, tgl penjualan, username, tujuan pengiriman, total pembayaran, jenis pembayaran, status, no resi, tanggal jatuh tempo untuk member yang melakukan pembayaran secara hutang.



Gambar 3.16. *Desain Halaman History Penjualan*

3.6.1.11 *Desain Halaman Cek Stok Barang*

Halaman ini hanya dapat diakses oleh member dimana member dapat melakukan cek stok barang yang masih tersedia. Di dalam form cek stok barang akan ditampilkan id barang, merk, jenis, nama, stok.



Gambar 3.17. *Desain Halaman Cek Stok Barang.*

3.6.1.12 Desain Halaman Upload Pembayaran

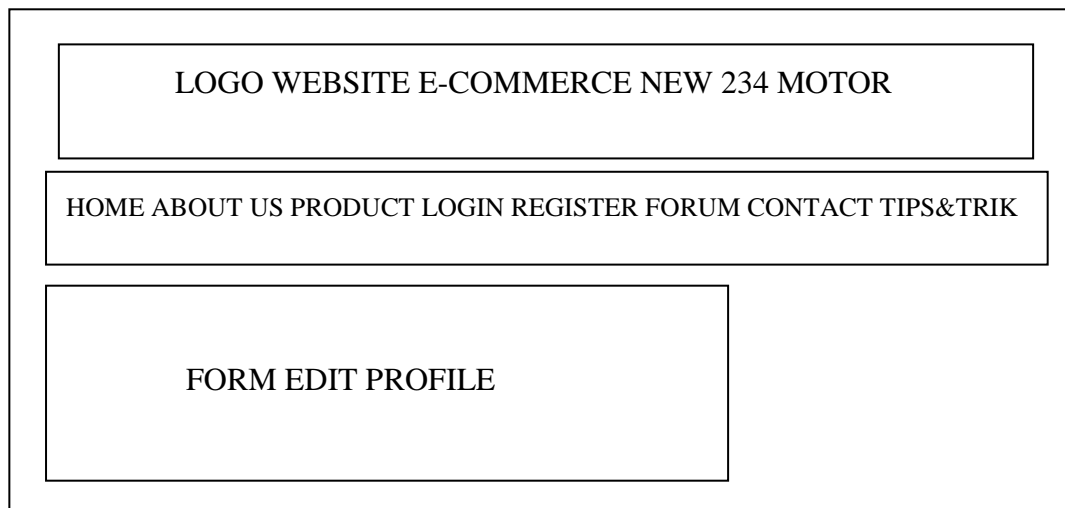
Halaman ini hanya bisa diakses oleh member yang berfungsi untuk *upload* bukti transaksi yang di dalam *form* pembayaran akan ditampilkan id penjualan yang statusnya belum terbayar.



Gambar 3.18. Desain Halaman Upload Pembayaran.

3.6.1.13 Desain Halaman Edit Profile

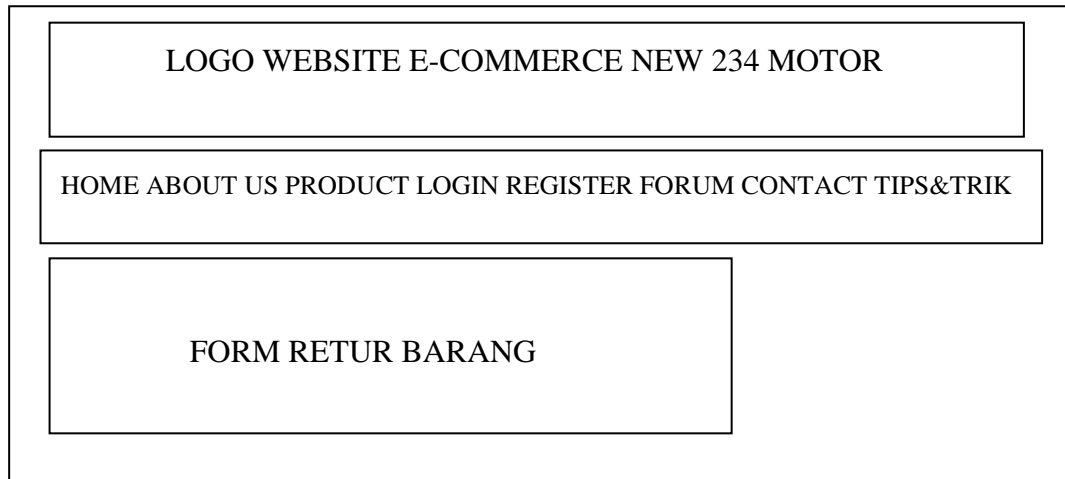
Halaman ini hanya dapat diakses oleh member yang berfungsi untuk merubah profile member. Profile yang dapat dirubah yaitu *password*, *email*, telepon, alamat, kota.



Gambar 3.19. Desain Halaman Edit Profile.

3.6.1.14 Desain Halaman Retur Barang

Halaman ini hanya bisa diakses oleh member yang berfungsi untuk retur barang apabila terjadi kerusakan dalam barang yang dipesan. Form retur penjualan akan ditampilkan id penjualan, tanggal penjualan, *username*.



Gambar 3.20. Desain Halaman Retur Barang.

3.6.2 Desain Interface Halaman Administrator

Halaman ini merupakan halaman yang hanya bisa diakses oleh administrator system dan order yang memiliki hak akses masing- masing untuk mengakses fasilitas – fasilitas yang telah disediakan.

3.6.2.1 Desain halaman Login

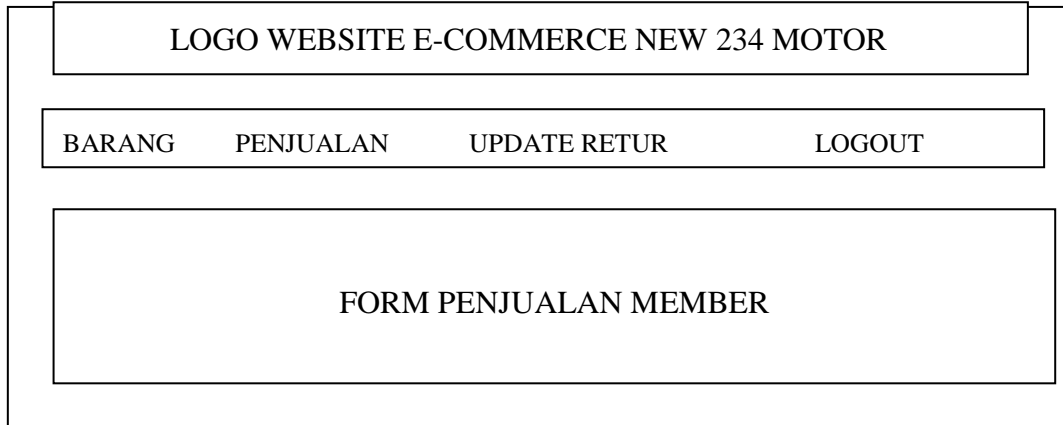
Halaman ini merupakan halaman yang pertama kali diakses oleh *administrator*. Pada halaman ini terdapat *form* untuk melakukan *login*.



Gambar 3.21. Desain Halaman Login.

3.6.2.2 Desain halaman Utama

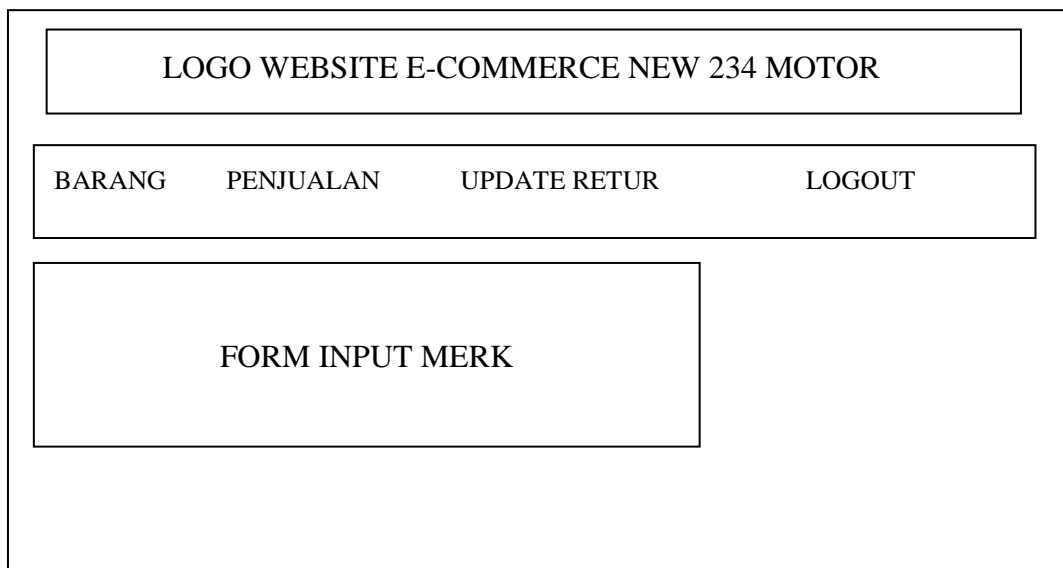
Halaman ini ditampilkan setelah *administrator* melakukan *login*. Halaman ini menampilkan menu – menu yang bisa diakses oleh *administrator*, sesuai dengan hak aksesnya dan menampilkan penjualan member.



Gambar 3.22. Desain Halaman Utama.

3.6.2.3 Desain halaman Master Merk

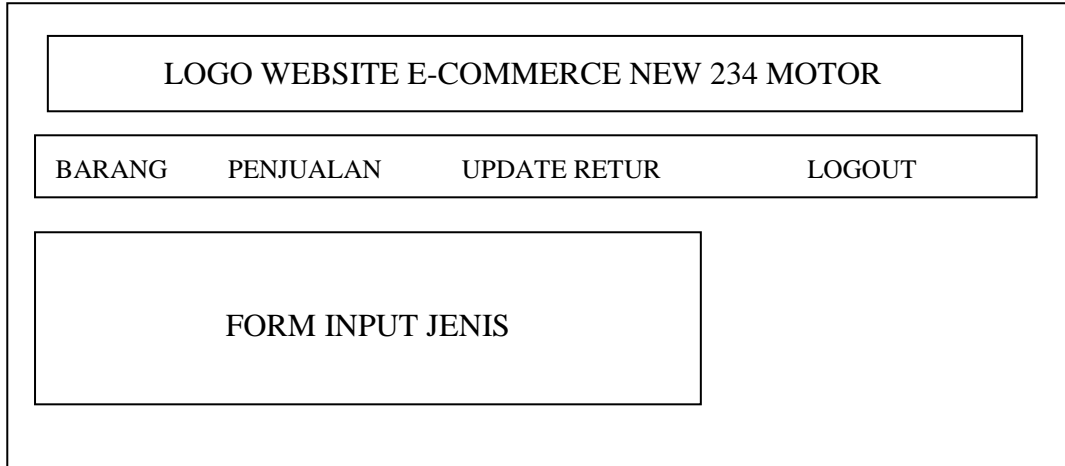
Halaman master barang ini terdapat di menu *drop down* barang. Halaman ini berfungsi untuk admin dapat input merk terbaru.



Gambar 3.23. Desain Halaman Master Merk.

3.6.2.4 Desain halaman Master Jenis

Halaman master barang ini terdapat di menu *drop down* barang. Halaman ini berfungsi untuk admin dapat *input* jenis motor yang dibagi berdasarkan *spareparts* dan variasi terbaru.



Gambar 3.24. Desain Halaman Master Jenis.

3.6.2.5 Desain halaman Insert Barang

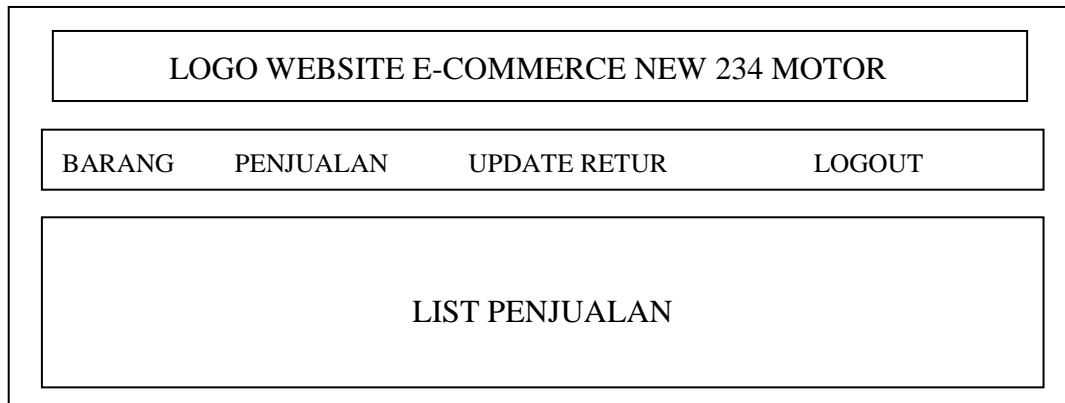
Halaman *insert* barang ini terdapat di menu *drop down* barang. Halaman ini berfungsi untuk admin dapat input barang terbaru. Di dalam from barang terdapat input merk, kategori, jenis, nama motor, jenis motor, stok, harga, berat, input gambar.



Gambar 3.25. Desain Halaman *Insert* Barang.

3.6.2.6 Desain halaman Cek Pembayaran

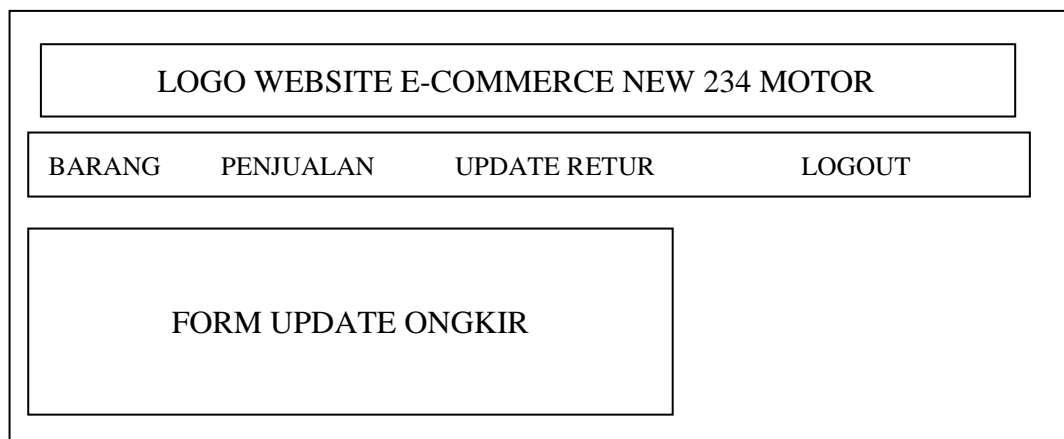
Halaman cek pembayaran terdapat di menu *drop down* penjualan. Halaman ini akan menampilkan *list* penjualan member yang ditampilkan adalah id penjualan, tanggal penjualan, username, tujuan pengiriman, total pembayaran, bukti pembayaran, no resi, status. Admin dapat *input* resi pengiriman dan merubah status



Gambar 3.26. DesainHalaman Cek Pembayaran.

3.6.2.7 Desain halaman Update Ongkir

Halaman *update* ongkir terdapat di menu *drop down* penjualan. Halaman ini *admin* dapat merubah biaya ongkos kirim dari kota yang ditentukan



Gambar 3.27. Desain Halaman Update Ongkir.

3.6.2.8 Desain halaman *Insert Diskon*

Halaman *insert* diskon terdapat di menu *drop down* penjualan. Halaman ini berfungsi untuk admin dapat insert diskon penjualan member

The wireframe shows a page layout with three main sections. At the top is a header box containing the text 'LOGO WEBSITE E-COMMERCE NEW 234 MOTOR'. Below the header is a navigation bar with four menu items: 'BARANG', 'PENJUALAN', 'UPDATE RETUR', and 'LOGOUT'. The 'PENJUALAN' menu item is highlighted. Below the navigation bar is a large rectangular box labeled 'FORM INSERT DISKON'.

Gambar 3.28. Desain Halaman *Insert Diskon*.

3.6.2.9 Desain halaman Status Pembayaran

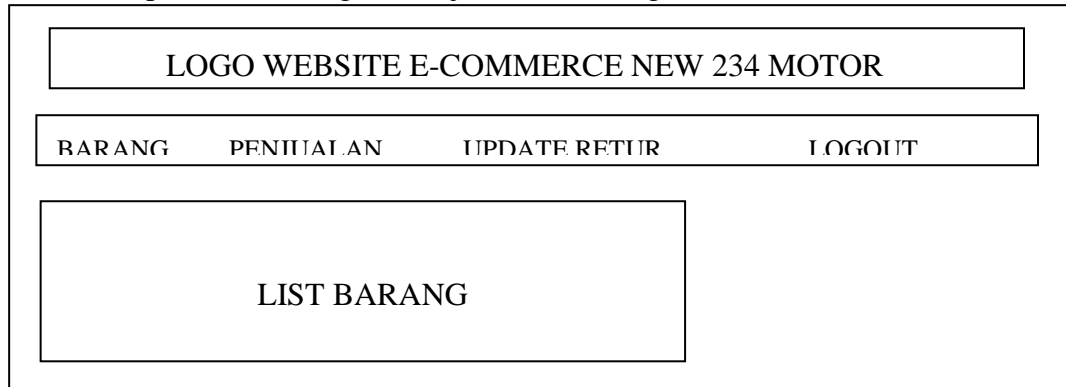
Halaman status pembayaranterdapat di menu *drop down update*. Halaman ini digunakan untuk admin dapat melakukan pemilihan member yang dapat melakukan pembelian secara hutang. Di form status pembayaran akan ditampilkan id, *username*, status dimana admin dapat merubah status *cash* dan hutang.

The wireframe shows a page layout with three main sections. At the top is a header box containing the text 'LOGO WEBSITE E-COMMERCE NEW 234 MOTOR'. Below the header is a navigation bar with four menu items: 'BARANG', 'PENJUALAN', 'UPDATE RETUR', and 'LOGOUT'. The 'UPDATE RETUR' menu item is highlighted. Below the navigation bar is a large rectangular box labeled 'FORM STATUS PEMBAYARAN'.

Gambar 3.29. Desain Halaman Status Pembayaran.

3.6.2.10 Desain halaman List Barang

Halaman ini akan menampilkan list barang dimana admin dapat *edit* stok barang dan harga barang yang ditentukan melalui *list* barang. Di dalam *list* barang akan ditampilkan id barang, merk, jenis, stok , harga



Gambar 3.30. Desain Halaman List Barang.

3.6.2.11 Desain halaman Minimum Stok

Halaman minimum stok terdapat di menu *drop down* update. Halaman ini ini berfungsi untuk admin dapat merubah minimum stok yang dapat digunakan untuk remainder stok.



Gambar 3.31. Desain Halaman Minimum Stok.

3.6.2.12 *Desain* halaman Retur Penjualan

Halaman retur penjualan terdapat di menu *drop down* retur. Halaman ini berfungsi untuk admin dapat mengetahui retur penjualan dan merubah status retur.

The diagram shows a rectangular layout for the Return Sales page. At the top is a box containing the text 'LOGO WEBSITE E-COMMERCE NEW 234 MOTOR'. Below this is a horizontal navigation bar with four items: 'BARANG', 'PENJUALAN', 'UPDATE RETUR', and 'LOGOUT'. The 'UPDATE RETUR' item is highlighted. Below the navigation bar is a large rectangular area labeled 'FORM RETUR PENJUALAN'.

Gambar 3.32. Desain Halaman Retur Penjualan.

Di dalam form retur tersebut akan ditampilkan id penjualan, username, tanggal retur, total ongkir retur, cek retur dan status.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Desain *Interface*

Desain *interface* adalah dibuat dengan menggunakan *dreamweaver CS3*. Tampilan dari *web* berupa *header*, *main menu*, *sub menu*, *content*. Gambar 5.1 menunjukkan desain *interface* pada halaman utama untuk mempermudah membuat desain *interface* maka *template* download di <http://coding.smashingmagazine.com/2009/01/25/35-free-high-quality-e-commerce-templates/>.

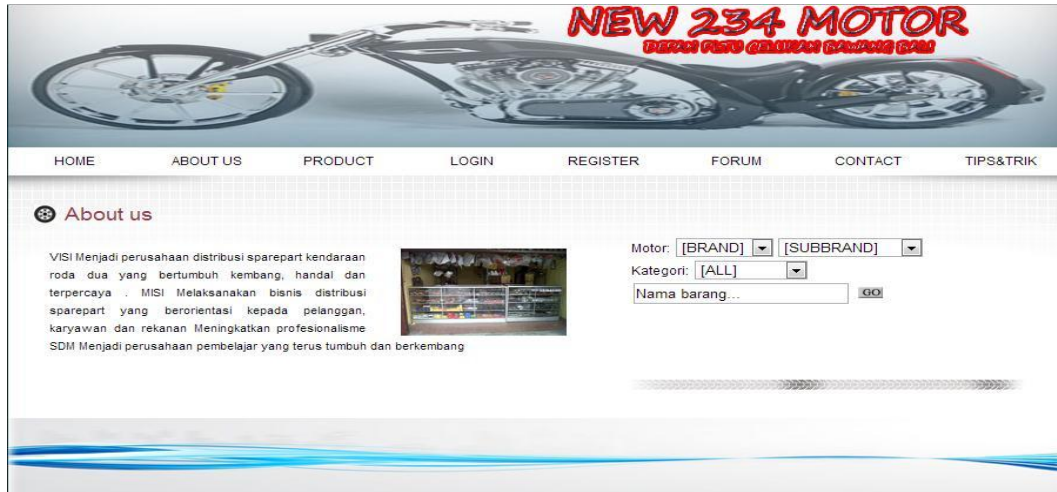
- Header
Header berupa nama UD. New 234 Motor.
- Main menu
Main menu berupa menu – menu utama yaitu : *home*, *about us*, *product*, *login*, *register*, *forum*, *contact*, *tips&trik*.
- Sub menu
Sub menu berisi menu – menu untuk *search* barang
- Content
Content berupa isi dari spare parts terbaru dan variasi terbaru.



Gambar 4.1 Desain Halaman Utama

4.2 Menu *About Us*

Di dalam menu *about us* ini berisi tentang visi dan misi dari UD. *New 234 Motor*. Gambar 4.2 Menunjukkan gambar menu *about us*.



Gambar 4.2 Desain Menu *About Us*

4.3 Desain Menu *Spare Parts*

Di dalam menu *product* ini akan terbagi menjadi beberapa halaman bagian yaitu dari :

- Spare Parts
 - Merk Parts
 - Jenis Onderdil
 - Parts
 - Detail Parts
- Variasi
 - Merk Variasi
 - Jenis Variasi
 - Variasi
 - Detail Variasi

4.3.1 Halaman Merk Parts

Halaman *merk parts* ini berisi tentang macam – macam *merk parts* yang terdiri dari merk Honda, Yamaha, Suzuki, Kawasaki. Gambar 4.3 Menunjukkan gambar halaman *merk parts*.



Gambar 4.3 Desain Halaman *Merk Part*

Halaman ini juga ditampilkan serach barang yang dipergunakan untuk mencari barang yang diinginkan dan link klik BCA dan Mandiri untuk mempermudah member dalam melakukan proses transfer pembayaran. Dan juga menampilkan link menuju ke alamat web TIKI dipergunakan untuk membantu cek biaya pengiriman.

4.3.2 Halaman Jenis Onderdil

Halaman jenis onderdil ini berisikan tentang jenis onderdil yang ada dalam setiap merk kendaraan. Gambar 4.4 Menunjukkan gambar halaman jenis onderdil.



Gambar 4.4 Desain Halaman Jenis Onderdil

Halaman ini ditampilkan setelah *guest* atau member sudah melakukan pemilihan merk onderdil yang diinginkan dan akan menampilkan jenis onderdil berdasarkan merk yang dipilih. Halaman ini juga menampilkan menu search, link menuju klik-bca, mandiri untuk mempermudah melakukan transfer pembayaran serta link menuju website tiki yang dapat mempermudah untuk mengetahui total biaya pengiriman yang harus dibayar.

4.3.3 Halaman Parts

Halaman ini berisi tentang nama onderdil. Gambar 4.5 Menunjukkan gambar halaman parts.



Gambar 4.5 Desain Halaman Parts

4.3.4 Halaman Detail Parts

Halaman ini berisi tentang detail dari onderdil yang di dalamnya akan ditampilkan *detail* dari motor yang digunakan, kompatibel, stok, harga. Gambar 4.6 Menunjukkan gambar halaman *detail* parts.



Gambar 4.6 Desain Halaman *Detail* Parts

Halaman ini ditampilkan setelah guest atau member klik gambar spareparts dan akan menuju ke halaman *detail parts*. Di halaman ini ditampilkan juga *search* barang, link menuju klik-BCA dan Mandiri.

4.3.5 Halaman Merk Variasi

Halaman variasi ini berisi tentang macam – macam variasi yang terdiri dari merk Kitacho, Ride It, Yoshimura. Gambar 4.7 Menunjukkan gambar halaman *merk* variasi.



Gambar 4.7 Desain Halaman *Merk* Variasi

4.3.6 Halaman Jenis Variasi

Halaman jenis variasi ini berisikan tentang jenis variasi yang ada dalam setiap *merk*. Gambar 4.8 Menunjukkan gambar halaman jenis variasi.



Gambar 4.8 Desain Halaman Jenis Variasi

Halaman ini ditampilkan setelah *guest* atau member sudah melakukan pemilihan merk variasi yang diinginkan dan akan menampilkan jenis variasi berdasarkan merk yang dipilih. Halaman ini juga menampilkan menu search, link menuju klik-bca, mandiri untuk mempermudah melakukan transfer pembayaran serta link menuju website tiki yang dapat mempermudah untuk mengetahui total biaya pengiriman yang harus dibayar.

4.3.7 Halaman Variasi

Halaman ini berisi tentang nama variasi. Gambar 4.9 Menunjukkan gambar halaman nama variasi.



.Gambar 4.9 Desain Halaman Variasi

4.3.8 Halaman Detail Variasi

Halaman ini berisi tentang detail dari variasi yang di dalamnya akan ditampilkan detail dari variasi motor yang digunakan, kompatibel, stok, harga. Gambar 4.10 Menunjukkan gambar halaman detail variasi.

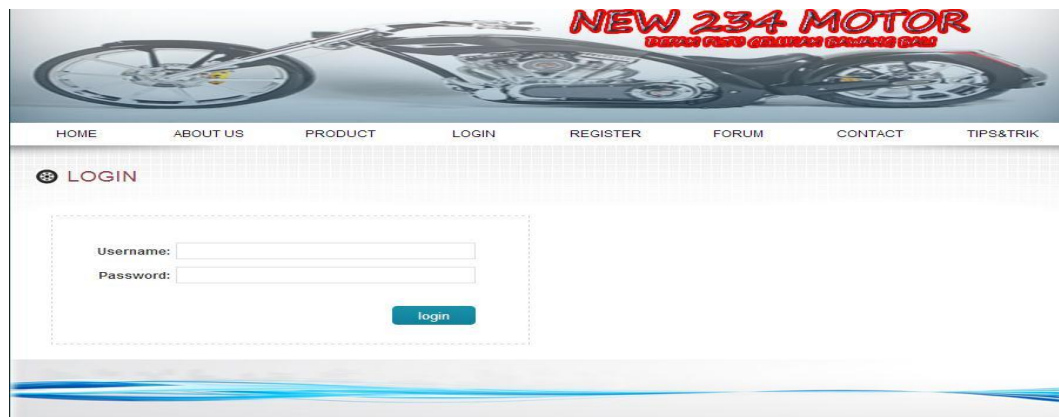


Gambar 4.10 Desain Halaman Detail Variasi

Halaman ini ditampilkan setelah *guest* atau member klik gambar variasi dan akan menuju ke halaman *detail parts*. Di halaman ini ditampilkan juga *search* barang, link menuju klik-BCA dan Mandiri.

4.3.9 Menu *Login*

Halaman menu Login ini berisikan tentang login yang akan dilakukan oleh member. Gambar 4.11 Menunjukkan gambar halaman *Login*.



Gambar 4.11 Desain Halaman Login

Untuk melakukan Login *guest* harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk menjadi member dan bisa melakukan *login*. Halaman ini akan menampilkan *username* dan *password*.

4.3.10 Menu *Register*

Halaman menu ini berisi tentang menu *register* untuk dapat menjadi *member*. Gambar 4.12 Menunjukkan gambar halaman *Register*.

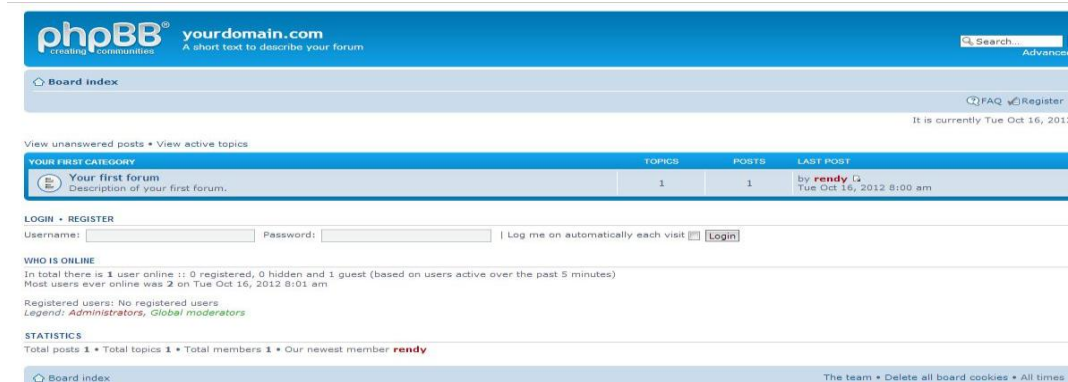


Gambar 4.12 Desain Halaman *Register*

Halaman ini guest dapat melakukan registrasi dimana akan ditampilkan form registrasi yang terdiri dari *username*, *password*, *email*, telepon, alamat, kota. Untuk pengisian form ini harus terisi semua dan tidak boleh ada yang kosong.

4.3.11 Menu *Forum*

Pada halaman menu forum ini *web* ini menggunakan aplikasi phpbb dimana disaat meng-klik menu forum akan dihubungkan ke aplikasi phpbb. Gambar 4.13 Menunjukkan gambar halaman *Forum*.



Gambar 4.13 Desain Halaman *Forum*

4.3.12 Menu *Contact*

Di halaman *menu contact* ini berisikan contact yang bisa dihubungi apabila member mengalami permasalahan dalam bertransaksi. Gambar 4.14 Menunjukkan gambar halaman *Contact*.



Gambar 4.14 Desain Halaman *Contact*

4.3.13 Menu *Tips&Trik*

Di halaman menu *Tips&Trik* berisi tentang tips dan cara bagaimana cara memodifikasi dan melakukan perawatan motor dengan baik. Gambar 4.15 Menunjukkan gambar halaman *Tips & Trik*.



Gambar 4.15 Desain Halaman *Tips&Trik*

4.4 Desain Sistem Baru Member

4.4.1 Menu Register Member

Sebelum menjadi member, *guest* harus melakukan *register* terlebih dahulu agar dapat menjadi member dan dapat melakukan pemesanan barang. apabila belum melakukan registrasi maka *guest* tidak dapat melakukan pemesanan barang. Data – data yang ada di member ini akan disimpan ke dalam *database*. Gambar 4.16 Menunjukkan gambar menu *register*.

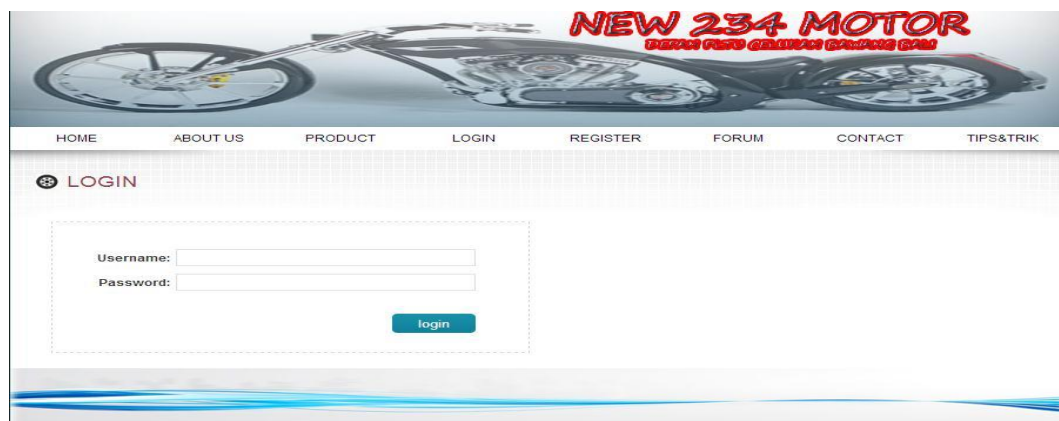


The image shows a web browser window displaying the 'Register' page of the 'NEW 234 MOTOR' website. The header features a motorcycle image and a navigation menu with links: HOME, ABOUT US, PRODUCT, LOGIN, REGISTER, FORUM, CONTACT, and TIPS&TRIK. The main content area is titled 'Register' and contains a 'create new account' button. Below this is a form with the following fields: Username, Password, Email, Telepon, Alamat, and Kota. A 'register' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.16 Desain Menu *Register*

4.4.2 Menu Login Member

Menu *login* digunakan untuk menampilkan halaman *login member*. Tampilan menu Login dapat dilihat pada Gambar 4.17



The image shows a web browser window displaying the 'LOGIN' page of the 'NEW 234 MOTOR' website. The header features a motorcycle image and a navigation menu with links: HOME, ABOUT US, PRODUCT, LOGIN, REGISTER, FORUM, CONTACT, and TIPS&TRIK. The main content area is titled 'LOGIN' and contains a form with the following fields: Username and Password. A 'login' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.17 Desain Menu *Login*

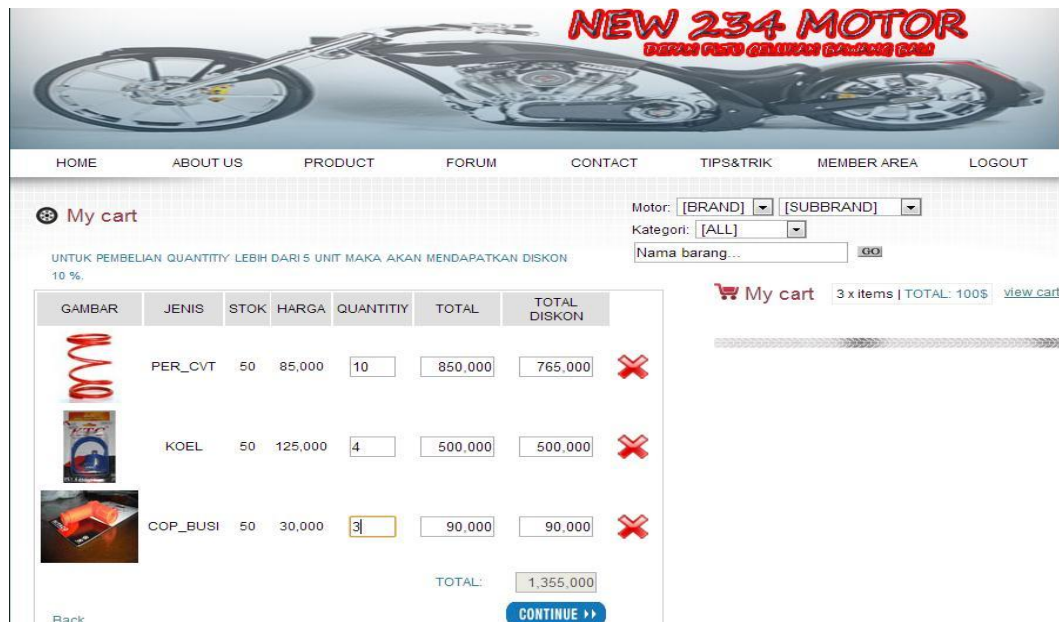
4.4.3 Menu Cart

Dalam menu *cart* ini merupakan menu dimana member dapat mengetahui barang apa saja yang akan dipesan dan total barang yang dipesan serta total pembayaran yang harus dibayar. Menu *chart* ini terdiri dari :

- Halaman Cart
- Halaman Cart Lanjutan
- Halaman Checkout barang
- Halaman Konfirmasi pembayaran

4.4.3.1 Halaman Cart

Halaman cart ini berisi gambar, jenis, harga, quantity, total. Di halaman ini member dapat merubah quantity barang yang akan dipesan. Dan di halaman ini member juga dapat membatalkan salah satu item barang yang mungkin awalnya dipesan dapat dibatalkan di halaman ini. Untuk ketentuan diskon akan dikategorikan dari berbagai kategori diskon berdasarkan quantity dimana quantity dibawah 10 mendapatkan diskon 5%, 11-20 mendapatkan diskon 10% dan diatas 20 mendapatkan diskon 15%. Tampilan halaman cart dapat dilihat pada Gambar 4.18



Gambar 4.18 menunjukkan halaman *cart*.

4.4.3.2 Halaman Cart Lanjutan

Halaman Cart lanjutan ini yang berisi hampir sama dengan halaman cart sebelumnya, namun terdapat tambahan input yaitu member harus input tujuan pengiriman barang yang harus dituju, kota dan juga ditampilkan total berat dari barang yang dipesan, dan juga total harga barang. Untuk total berat maka perhitungan total berat akan dibulatkan keatas. Tampilan halaman cart lanjutan dapat dilihat pada Gambar 4.19



Gambar 4.19 menunjukkan halaman *cart* lanjutan.

4.4.3.3 Halaman Checkout Barang

Halaman Checkout barang berisi checkout barang yang menampilkan semua barang yang dipesan, total harga barang, total berat, total ongkos kirim, total pembayaran, tujuan pengiriman, kota. Tampilan halaman checkout barang dapat dilihat pada Gambar 4.20






Gambar 4.20 menunjukkan halaman *Checkout* Barang

Disaat *checkout* barang ini maka semua inputan akan disimpan ke dalam *database* bahwa member sudah melakukan pemesanan barang dan yang disimpan di *database* sesuai dengan yang ditampilkan di halaman *checkout* barang.

4.4.3.4 Halaman Konfirmasi Pemesanan

Pada halaman konfirmasi pemesanan berisi tentang konfirmasi pembayaran yang di dalamnya total harga barang, total berat, total ongkos kirim, total pembayaran, tujuan pengiriman, kota dan juga menampilkan link konfirmasi pembayaran. Tampilan halaman konfirmasi pemesanan dapat dilihat pada Gambar 4.21

| GAMBAR | JENIS | HARGA | QUANTITY | TOTAL |
|---|----------|---------|----------|---------|
|  | PER_CVT | 85,000 | 10 | 785,000 |
|  | KOEL | 125,000 | 4 | 500,000 |
|  | COP_BUSI | 30,000 | 3 | 90,000 |

TOTAL HARGA BARANG: 1,355,000
TOTAL BERAT: 4 /KG
TOTAL ONGKOS KIRIM: 68,000
TOTAL PEMBAYARAN: 1,423,000
TUJUAN PENGIRIMAN: JEMUR HANDAYANI AB/20
KOTA: DENPASAR

PEMESANAN BARANG ANDA SUDAH KAMI TERIMA DAN UNTUK KONFIRMASI ANDA BISA MELAKUKAN TRANSFER KE REKENING MANDIRI 1420004564851 ATAS NAMA I MADE BUDIYASA

[Konfirmasi Pembayaran](#)

Gambar 4.21 menunjukkan halaman Konfirmasi Pemesanan

4.5 Member Area

Dalam member menu member area ini terdapat beberapa menu item yaitu :

- Menu History Penjualan.
- Menu Cek Stok Barang.
- Menu UploadBukti Pembayaran.
- Menu Edit Profile.
- Menu Retur Barang.

4.5.1 Menu History Penjualan

Pada menu ini akan berisi tiga macam status yang ditampilkan dalam satu halaman history penjualan yaitu :

- Penunggu pembayaran.
- Pengecekan pembayaran.
- Pengecekan pengiriman.

Tampilan halaman history penjualan pemesanan dapat dilihat pada Gambar 4.22



| ID PENJUALAN | TGL PENJUALAN | USERNAME | TUJUAN PENGIRIMAN | TOTAL PEMBAYARAN | JENIS PEMBAYARAN | STATUS | NO RESI | TANGGAL JATUH TEMPO PEMBAYARAN |
|--------------|---------------------|----------|------------------------------------|------------------|------------------|---------------------|-----------|--------------------------------|
| 24 | 2012-11-14 21:20:15 | rendy | RUNGKUT ASRI TIMUR BB/27PEKALONGAN | 3,851,000 | cash | belum_dikirim | 21451351 | 0000-00-00 |
| 27 | 2012-11-14 21:20:15 | rendy | RUNGKUT MAPAN BARAT AB/114JAMBI | 752,750 | cash | pembayaran_diterima | 31454626 | 0000-00-00 |
| 28 | 2012-11-14 21:22:57 | rendy | rungkut barata xiii/46DENPASAR | 4,611,000 | cash | pembayaran_diterima | 135624624 | 0000-00-00 |
| 46 | 2012-11-14 21:13:14 | rendy | RUNGKUT ASRI BARAT AA/68PEKANBARU | 72,000 | hutang | pembayaran_diterima | 246367357 | 2012-11-29 |
| 47 | 2012-11-18 10:17:33 | rendy | JEMUR HANDAYANI AB/20DENPASAR | 1,423,000 | cash | belum_terbayar | 0 | 2012-11-18 |

Gambar 4.22 menunjukkan halaman History Penjualan

4.5.2 Menu Cek Stok Barang

Pada menu ini akan menampilkan halaman cek stok barang dimana member dapat melihat stok barang yang tersisa. Tampilan halaman cek stok barang dapat dilihat pada Gambar 4.23



| ID BARANG | MERK | JENIS | NAMA | STOK |
|-----------|-------|----------------|-----------|------|
| 1 | HONDA | AKL_KERING | SUPRAX | 100 |
| 2 | HONDA | DISPAD | SUPRA | 100 |
| 3 | HONDA | AKL_BASAH | SUPRA | 50 |
| 4 | HONDA | BUSI | BUSI | 200 |
| 5 | HONDA | DISPAD | REVO | 50 |
| 6 | HONDA | DISPAD | KARISMA | 50 |
| 7 | HONDA | DISPAD | GL_PRO | 50 |
| 8 | HONDA | DISPAD | GL_MAX | 50 |
| 9 | HONDA | DISPAD | BLADE | 50 |
| 10 | HONDA | KAMPAS_KOPLING | ASTREA800 | 50 |
| 11 | HONDA | KAMPAS_KOPLING | GL_PRO | 50 |
| 12 | HONDA | KAMPAS_KOPLING | GRAND | 50 |
| 13 | HONDA | KAMPAS_KOPLING | KARISMA | 50 |
| 14 | HONDA | KAMPAS_KOPLING | MEGA_PRO | 50 |
| 15 | HONDA | KAMPAS_KOPLING | SUPRA | 50 |
| 16 | HONDA | CDI | SUPRA | 50 |
| 17 | HONDA | KAMPAS_REM | GRAND | 50 |

Gambar 4.23 menunjukkan halaman Cek Stok

Di dalam form cek stok barang akan ditampilkan id barang, merk, jenis, nama, stok untuk mempermudah guest atau member dapat melihat stok barang yang masih tersedia.

4.5.3 Menu Upload Bukti Pembayaran

Pada Menu Upload Bukti Pembayaran ini menampilkan halaman dimana member dapat upload bukti transfer. Tampilan halaman Upload Bukti Pembayaran dapat dilihat pada Gambar 4.24



Form Upload Bukti Transaksi

ID PENJUALAN:

Motor:

Kategori:

Nama barang...

Filenya Tidak ada file yang dipilih

Ket

Gambar 4.24 menunjukkan halaman Upload Bukti Pembayaran

Halaman ini akan menampilkan *form upload* yang terdiri dari id penjualan, total pembayaran, file yang akan dipilih, keterangan. dimana setelah member klik upload maka data akan disimpan ke dalam *database*.

4.5.4 Menu Edit Profile

Pada menu ini akan menampilkan dimana member dapat edit profile. Tampilan halaman Menu Edit Profile dapat dilihat pada Gambar 4.25



The screenshot shows the 'Edit Profile Member' form on the 'NEW 234 MOTOR' website. The form is titled 'Edit Profile Member' and contains the following fields:

- USERNAME: (readonly)
- PASSWORD BARU:
- EMAIL BARU:
- TELEPHONE:
- ALAMAT:
- KOTA:

There is an 'UPDATE' button at the bottom of the form.

Gambar 4.25 menunjukkan halaman Edit Profile

Form ini akan ditampilkan form yang di dalamnya berupa *text box* yang isinya *username*, *password* baru, *email* baru, telepon, alamat, kota. Untuk *username* akan hanya dapat dilihat dan tidak dapat dirubah dan data akan disimpan ke dalam *database* setelah klik *update*.

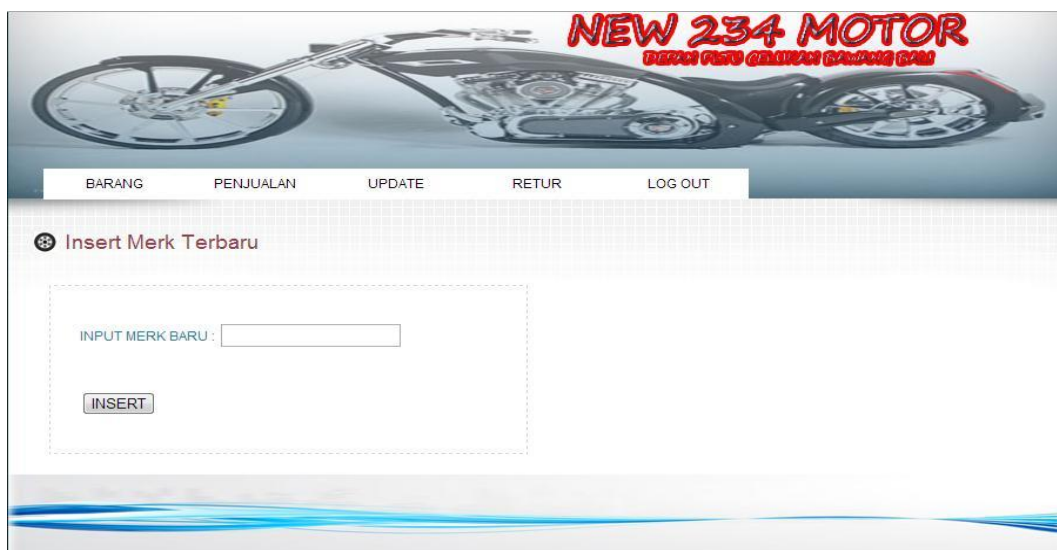
4.6 Menu Admin

Di dalam menu *admin* sendiri dapat dibagi menjadi beberapa menu pilihan yaitu :

- Menu Barang
 - Master Merk.
 - Master Jenis.
 - Insert Barang.
- Menu Penjualan
 - Cek Pembayaran.
 - Update Ongkir.
 - Insert Diskon.
- Menu Update
 - List Barang
- Menu Retur
 - Retur Penjualan

4.5.1 Menu Master Merk

Pada menu ini menampilkan halaman master merk dimana digunakan untuk menambahkan atau input merk baru. Tampilan halaman Menu Master Merk dapat dilihat pada Gambar 4.26



Gambar 4.26 menunjukkan halaman Master Merk

4.6.2 Menu Master Jenis

Pada menu ini menampilkan halaman master jenis dimana digunakan untuk menambahkan atau input jenis baru. Tampilan halaman Menu Master Jenis dapat dilihat pada Gambar 4.27



The screenshot shows the 'NEW 234 MOTOR' website interface. At the top, there is a navigation menu with links: BARANG, PENJUALAN, UPDATE, RETUR, and LOG OUT. Below the navigation menu, the main content area is titled 'Insert Jenis Terbaru'. It contains a form with the following fields: 'KATEGORI' (a dropdown menu currently showing 'SPARE PARTS'), 'INPUT JENIS BARU' (a text input field), and an 'INSERT' button.

Gambar 4.27 menunjukkan halaman Master Jenis

4.6.3 Menu Insert Barang

Pada menu ini menampilkan halaman *insert* barang dimana digunakan untuk input barang baru. Tampilan halaman Menu Insert Barang dapat dilihat pada Gambar 4.28

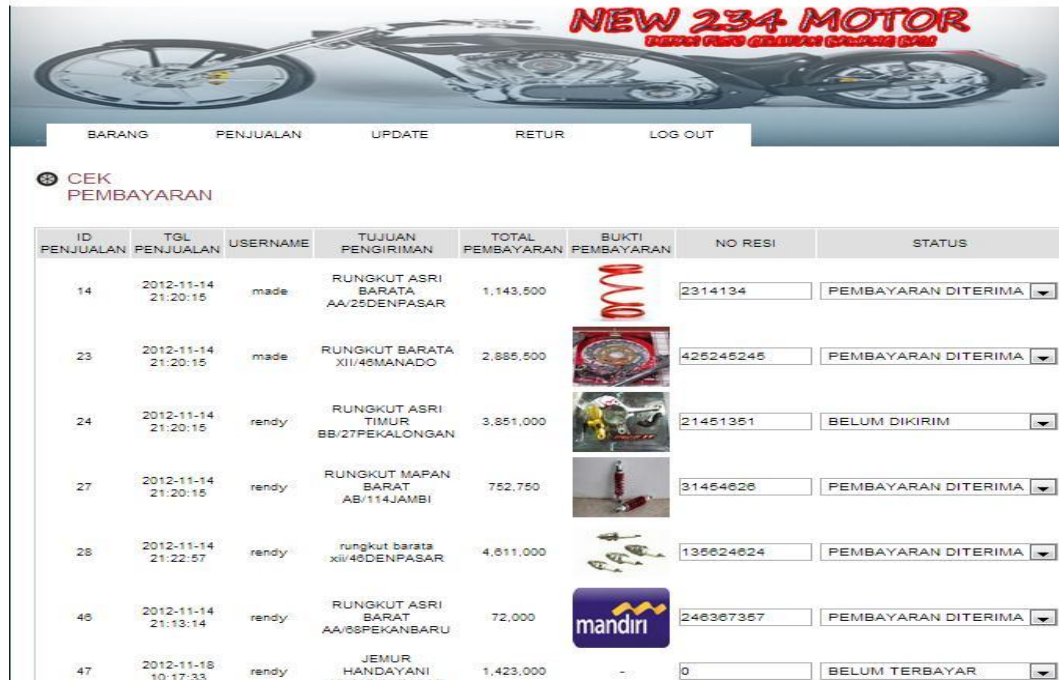









The screenshot shows the 'NEW 234 MOTOR' website interface. At the top, there is a navigation menu with links: BARANG, PENJUALAN, UPDATE, RETUR, and LOG OUT. Below the navigation menu, the main content area is titled 'Insert Barang'. It contains a form with the following fields: 'MERK' (dropdown menu showing 'HONDA'), 'KATEGORI' (dropdown menu showing 'SPAREPARTS'), 'JENIS' (dropdown menu showing 'AKI'), 'NAMA MOTOR' (text input field), 'JENIS MOTOR' (dropdown menu showing 'MOTOR_BEBEK'), 'STOK' (text input field), 'HARGA' (text input field), 'BERAT' (text input field with '/Gf' next to it), 'INPUT GAMBAR' (file upload button labeled 'Pilih File' and a message 'Tidak ada file yang dipilih'), and an 'insert' button.

Gambar 4.28 menunjukkan halaman Insert Barang

4.6.4 Menu Cek Pembayaran

Pada halaman Cek Pembayaran ini admin dapat melakukan cek pembayaran terhadap member dan dapat input no resi dan merubah status. Tampilan halaman Menu Cek Pembayaran dapat dilihat pada Gambar 4.29



| ID PENJUALAN | TGL PENJUALAN | USERNAME | TUJUAN PENGIRIMAN | TOTAL PEMBAYARAN | BUKTI PEMBAYARAN | NO RESI | STATUS |
|--------------|------------------------|----------|--|------------------|---|--|---------------------|
| 14 | 2012-11-14 21:20:15 | made | RUNGKUT ASRI BARATA AA/25DENPASAR | 1,143,500 |  | <input type="text" value="2314134"/> | PEMBAYARAN DITERIMA |
| 23 | 2012-11-14 21:20:15 | made | RUNGKUT BARATA XII/46MANADO | 2,885,500 |  | <input type="text" value="425245245"/> | PEMBAYARAN DITERIMA |
| 24 | 2012-11-14 21:20:15 | rendy | RUNGKUT ASRI TIMUR BB/27PEKALONGAN | 3,351,000 |  | <input type="text" value="21451351"/> | BELUM DIKIRIM |
| 27 | 2012-11-14 21:20:15 | rendy | RUNGKUT MAPAN BARAT AB/114JAMBI | 752,750 |  | <input type="text" value="31454626"/> | PEMBAYARAN DITERIMA |
| 28 | 2012-11-14 21:22:57 | rendy | rungkut barata xii/46DENPASAR | 4,611,000 |  | <input type="text" value="135624624"/> | PEMBAYARAN DITERIMA |
| 46 | 2012-11-14 21:13:14 | rendy | RUNGKUT ASRI BARAT AA/66PEKANBARU | 72,000 |  | <input type="text" value="246367357"/> | PEMBAYARAN DITERIMA |
| 47 | 2012-11-18 10:17:33 | rendy | JEMUR HANDAYANI | 1,423,000 |  | <input type="text" value="0"/> | BELUM TERBAYAR |

Gambar 4.29 menunjukkan halaman Cek Pembayaran

4.6.5 Menu Update Ongkir

Pada Halaman admin dapat merubah harga biaya pengiriman sesuai dengan kota yang dituju. Tampilan halaman Menu Update Ongkir dapat dilihat pada Gambar 4.30



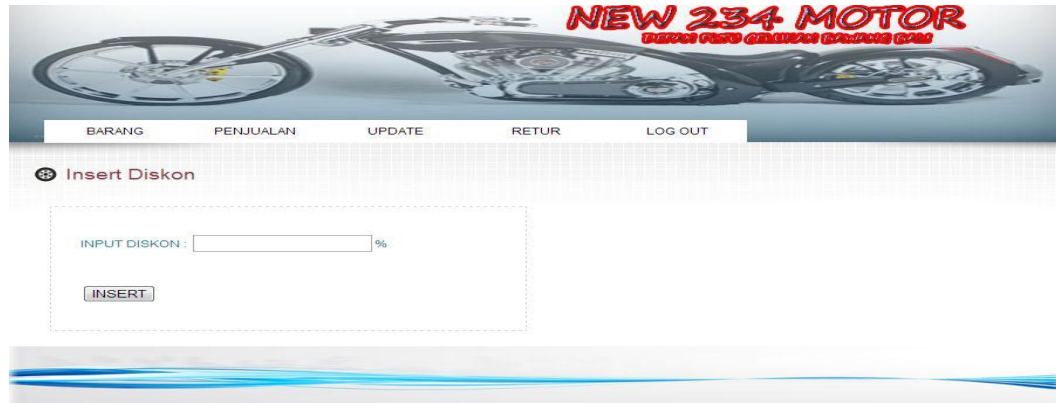
KOTA:

ONGKIR:

Gambar 4.30 menunjukkan halaman Update Ongkir

4.6.6 Menu *Insert Diskon*

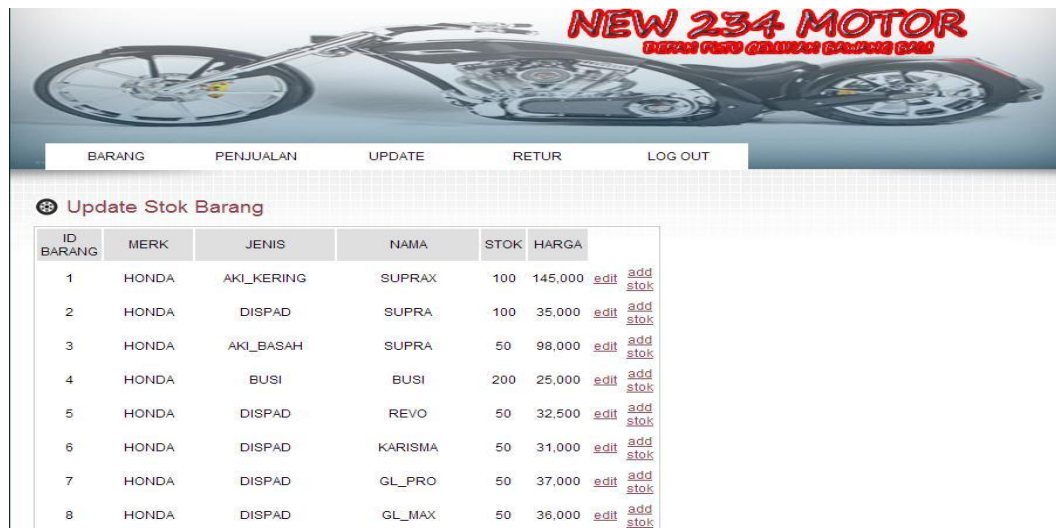
Pada halaman ini admin dapat *insert diskon* sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Tampilan halaman Menu *Insert Diskon* dapat dilihat pada Gambar 4.31



Gambar 4.31 menunjukkan halaman *Insert Diskon*

4.6.7 Menu *List Barang*

Pada halaman ini admin akan menampilkan list barang dan di list barang tersebut terdapat *link edit* dan *add stok* dan admin dapat update barang, stok, tambah stok. Tampilan halaman Menu *List Barang* dapat dilihat pada Gambar 4.32



Gambar 4.32 menunjukkan halaman *List Barang*

Link add stok maka admin akan menuju halaman *add_stok.php* dan untuk *link edit* akan menuju ke halaman *edit_stok.php*.

4.6.7.1 Menu Edit Barang

Halaman Menu Edit Barang. Tampilan halaman Menu Edit Barang dapat dilihat pada Gambar 4.33



Gambar 4.33 menunjukkan halaman *Edit Barang*

Di halaman edit barang ini admin hanya dapat edit stok barang dan harga dan di form tersebut akan ditampilkan merk, kategori, jenis, nama motor, jenis motor, stok, harga, berat dan kesemuanya itu didapat dari list barang yang dicari melalui id barang dari barang yang akan diedit.

4.6.7.2 Halaman Tambah Stok Barang

Halaman Menu tambah stok barang.. Tampilan halaman Menu Tambah Stok Barang dapat dilihat pada Gambar 4.34



Gambar 4.34 menunjukkan halaman Tambah StokBarang

4.6.8 Halaman Retur Penjualan

Halaman ini menampilkan retur penjualan dari member dan admin dapat input status proses retur. di dalam form retur penjualan terdapat id retur, username, tanggal retur, total retur, cek retur, status. Tampilan halaman Retur Penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.35



Gambar 4.35 menunjukkan halaman Retur Penjualan

Link cek retur sendiri berfungsi agar admin dapat melihat barang apa saja yang akan di retur dan jumlah barang yang akan diretur. Tampilan halaman Cek Retur dapat dilihat pada Gambar 4.36



Gambar 4.36 menunjukkan halaman Cek Retur

4.7 Pengujian User

Hasil pengujian pengguna diperoleh dari kuesioner yang diberikan kepada beberapa *customer*. Daftar responden yang mengisi kuesioner dapat dilihat pada Tabel 4.7

Tabel 4.7 Tabel Responden

| No | Nama | Jabatan |
|----|----------------|---------|
| 1 | Putu Aria Widi | - |
| 2 | ErlynSoetikno | - |
| 3 | Ketut Djentaka | - |
| 4 | Erly | - |
| 5 | Yan | - |

Tabel 4.8 Tabel Pengujian

| No | Pertanyaan | Responden | | | | |
|----|---|-----------|----|----|----|----|
| | | 11 | 12 | 33 | 44 | 55 |
| 1 | Tampilan desain <i>website</i> | 10 | 20 | 11 | 44 | 00 |
| 2 | Informasi yang ditampilkan dan fitur pada <i>website</i> sudah memenuhi kebutuhan | 00 | 00 | 33 | 11 | 11 |
| 3 | Kemudahan dalam mengakses dan menggunakan fitur <i>website</i> | 00 | 00 | 33 | 11 | 11 |
| 4 | Kemudahan dan kenyamanan dalam proses pembelian barang | 00 | 00 | 11 | 33 | 11 |
| 5 | Penilaian keseluruhan terhadap <i>website</i> | 00 | 00 | 11 | 33 | 11 |

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat diketahui hasil kuisoner adalah sebagai berikut:

- 20% responden merasa tampilan desain *website* cukup, dan 80% responden merasa tampilan desain *websit* ebaik.
- 60% responden merasa informasi yang disampaikan dan fitur pada *website* sudah cukup dalam memenuhi kebutuhan, 20% responden merasa informasi yang disampaikan dan fitur pada *website* sudah baik dalam memenuhi kebutuhan, dan 20% responden merasa informasi yang disampaikan dan fitur pada *website* sudah sangat baik dalam memenuhi kebutuhan.
- 60% responden merasa cukup mudah dalam mengakses dan menggunakan fitur *website*, 20% responden merasa mudah dalam mengakses dan menggunakan fitur *website*, dan 20% responden merasa sanga tmudah dalam mengakses danm enggunakan fitur *website*.
- 20% responden merasa cukup mudah dan nyaman dalam proses pembelian barang, 60% responden merasa mudah dan nyaman dalam proses pembelian barang, dan20% responden merasa sangat mudah dan nyaman dalam proses pembelian barang.
- 20% responden merasa cukup dalam keseluruhan *website*, 60% responden merasa sudah baik dalam keseluruhan *website*, dan 20% responden merasa sangat baik dalam keseluruhan *website*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis, pembahasan dan pengujian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- Dengan adanya *website* ini akan memberikan peluang untuk memperluas penjualan di daerah luar kota celukan bawang.
- Dengan adanya *website* ini para *customer* semakin mudah dalam mendapatkan informasi, baik informasi spareparts dan variasi.
- *Website* yang telah dibuat ini cukup mudah digunakan bagi *user* yang baru pertama kali menggunakan dan mengakses fitur-fitur *web*.
- *Website* ini secara keseluruhan sudah baik.

Saran

Setelah melakukan evaluasi terhadap *website* yang telah dibuat, penulis berharap tugas akhir ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan saran-saran sebagai berikut:

- Desain dan *interface website* dapat dikembang lagi sehingga bisa lebih mudah digunakan.
- Alur untuk proses pembelian produk diperbaiki guna mempermudah user dalam mendapatkan informasi dan ketentuan untuk melakukan pembelian produk.
- Proses pembayaran menggunakan media kartu kredit atau *Paypall*.

DAFTAR PUSTAKA

- <http://r-marpaung.tripod.com/ElectronicCommerce.doc> diakses tanggal 22 April 2007
- David Baum dalam Onno W. Purbo, 2000 : 2
- <http://www.anu.edu.au/people/Roger.Clarke/EC/ECDefns.html>, diakses tanggal 22 April 2007
- <http://www.webarq.com/id/keuntungan-dari-e-commerce.html> diakses tanggal 29 Desember 2009
- Jogiyanto, 2005, Analisis dan desain sistem informasi. Jakarta: Penerbit Andi
- Mallette, Debra. 2007. *COBIT Mapping: Mapping of CMMI for Development V1.2 with COBIT 4.0*. IT Governance Institute.
- M. Suyanto, 2005, Strategi Periklanan pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia, Andi Yogyakarta
- Onno W. Purbo, 2000, "Membangun Web *E-Commerce*", PT Elex Media Komputindo, 1996
- Onno W. Purbo, 2000, "Mengenal *E-Commerce*", PT Elex Media Komputindo, 1996
- Rostianingsih, Silvia dan Felicia Soedjianto. (2007). Modul Ajar Basis Data. Surabaya : Jurusan Teknik Informatika.
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tata Sutabri, 2005, "Analisa Sistem Informasi", Penerbit Andi
- W3School. "PHP Tutorial". Diakses 2 Mei 2011. www.w3schools.com.
- Yudi Purwanto, "Pemrograman *web* dengan PHP", PT Elex Media Komputindo, 1996

Lampiran

Anggaran Kegiatan Penelitian

| No | Uraian | Penggunaan | Jumlah | Harga Satuan (Rp) | Total (Rp) |
|--------------|-------------------------|--|---------|-------------------|------------|
| 1 | CD RW | Back up aplikasi, laporan, dan user manual | 5CD | 25000 | 125000 |
| 2 | Tinta Printer | Cetak laporan | 1 buah | 175000 | 175000 |
| 3 | Kertas | Cetak laporan | 1 rim | 35000 | 35000 |
| 4 | Fotocopy dan penjilidan | Penggandaan laporan | 4 eks | 35000 | 140000 |
| 5 | Transportasi | Transport pp seminar | 1 orang | 1000000 | 1000000 |
| 6 | Biaya Seminar | Biaya pendaftaran seminar nasional | 1 orang | 750000 | 750000 |
| Total | | | | | 2.225.000 |