



**Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Pada  
Toko Duta Bekleding Dengan Metodologi Waterfall**

**SKRIPSI**

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Terapan**

**Muhammad Arif Rahman**

**NIM : 4817080403**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2021**



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Muhammad Arif Rahman

NIM : 4817080403

Tanggal : 16 Juli 2021

Tanda Tangan :



**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Politeknik.

Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Malisa Huzaifa, S.Kom, M.T. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan Skripsi ini;
2. Risna Sari, S.Kom, M.Ti, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Jakarta;
3. Pihak toko Dutabekleding yang telah banyak membantu dalam usaha memperoleh data yang penulis perlukan;
4. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral;
5. Sahabat yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga laporan skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 16 Juni 2021

MUHAMMAD ARIF RAHMAN



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Arif Rahman  
NIM : 4817080403  
Program Studi : Teknik Informatika  
Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer  
Jenis karya : Skripsi/Tesis/Disertasi/Karya Ilmiah Lainnya\*

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty- Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Pada Toko Duta Bekleding Dengan Metode Waterfall” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok, Jawa Barat Pada tanggal : 16 Juli 2021

Yang menyatakan

( Muhammad Arif Rahman )

\*Karya Ilmiah: karya akhir, makalah non seminar, laporan kerja praktek, laporan magang, karya profesi dan karya spesialis.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : MUHAMMAD ARIF RAHMAN  
NIM : 4616010023  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi *E-Commerce* Pada Toko Dutabekleding Dengan Metode *Waterfall*

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Selasa, Tanggal 29, Bulan Juni, Tahun 2021 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh :

Pembimbing I : Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T.  
Penguji I : Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.  
Penguji II : Rizki Elisa Nalawati, S.T., M.T.  
Penguji III : Asep Kurniawan, S.Pd., M.Kom.

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua

Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197802112009121003



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Pada Toko Duta Bekleding Dengan Metodologi Waterfall

### Abstrak

Teknologi yang berkembang saat ini sangat berpengaruh pada proses bisnis penjualan, sistem offline mulai ditinggalkan dan mulainya sistem baru yaitu penjualan secara online melalui media elektronik. Hal ini berdampak pada Persaingan usaha antar Perusahaan semakin tinggi oleh karena itu salah satu usaha penjualan produk interior mobil toko Dutabekleding dimana masih menggunakan cara konvensional berusaha meningkatkan penjualan dengan menerapkan sistem baru yaitu penjualan secara online melalui website. Sistem penjualan ini menjadi cara dalam meningkatkan pemasaran dan penjualan. Dalam merancang website *E-commerce* ini peneliti menggunakan metode waterfall yang akan diterapkan dalam Rancang bangun sistem informasi *e-commerce* pada toko Dutabekleding. Dalam penerapannya Metode Waterfall terdiri dari beberapa tahap yaitu planing, analisis, design, dan implementation. Penelitian ini diharapkan dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan penjualan dengan kemudahan pembayaran dengan midtrans dan mampu menjadikan sistem informasi di perusahaan menjadi lebih baik.

Kata Kunci : e-commerce, sistem informasi, & watelfall.

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Metode Penyelesaian Masalah .....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6.2 Tahapan Metodologi Waterfall.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Penelitian sejenis.....	6
2.2 Pengertian Sistem .....	6
2.2 Konsep Dasar Informasi.....	7
2.2.1 Pengertian Data .....	7
2.2.2 Definisi Informasi.....	8
2.2.3 Kualitas Informasi .....	8
2.2.4 Manfaat Informasi .....	9
2.2.5 Jenis Kebutuhan Informasi .....	9
2.2.6 Faktor yang Mempengaruhi Kebutuhan Informasi .....	10
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	11
2.4 Website.....	12



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.5 Konsep Pemodelan Sistem.....	12
2.5.1 Unified Modeling Language (UML).....	12
2.5.2 Use Case Diagram.....	13
2.5.3 Sequence Diagram.....	13
2.6 Konsep Basis Data.....	13
2.7 Pengertian Framework.....	13
2.8 Laravel Framework.....	14
2.9 SQL (Structured Query Language).....	15
2.10 Pengertian E-Commerce.....	15
2.11 Pengertian Android.....	15
2.12 Penelitian Terdahulu.....	16
<b>BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI.....</b>	<b>18</b>
3.1 Bentuk Aplikasi.....	18
3.1.1 Deskripsi Program Aplikasi.....	18
3.1.2 Cara Kerja Program Aplikasi.....	19
3.1.3 Rancangan Program Aplikasi.....	22
3.1.3.1 Use Case Diagram.....	22
3.1.3.2. Class Diagram.....	23
3.1.3.3. Activity Diagram.....	24
3.2. Realisasi Program Aplikasi.....	35
3.2.1. Halaman Login.....	36
3.2.2. Halaman Daftar User.....	36
3.2.3. Halaman Dashboard User.....	37
3.2.4. Halaman Produk Admin.....	37
3.2.5. Halaman Kategori Produk Admin.....	38
3.2.6. Halaman Atribut Produk Admin.....	38



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.2.7. Halaman Sliders Admin.....	39
3.2.8. Halaman Orders Admin.....	39
3.2.9. Halaman Users Admin.....	40
3.2.10. Halaman Roles Admin.....	41
3.2.11. Halaman list Produk User.....	41
3.2.12. Halaman User Menu.....	42
BAB IV PEMBAHASAN.....	45
4.1. Pengujian.....	45
4.2. Deskripsi Pengujian.....	45
4.3. Prosedur Pengujian.....	45
4.4. Data Hasil Pengujian.....	47
1. Alpha Testing.....	47
A. Pengujian modul authentication Admin.....	47
B. Pengujian modul authentication Operator.....	48
C. Pengujian modul authentication User.....	48
D. Pengujian modul list produk user.....	49
E. Pengujian modul payment midtrans.....	51
F. Pengujian modul produk admin.....	52
G. Pengujian modul kategori admin.....	54
H. Pengujian modul atribut admin.....	55
I. Pengujian modul sliders.....	56
J. Pengujian modul order.....	58
K. Pengujian modul User.....	58
L. Pengujian modul roles.....	60
2. Beta Testing.....	61
4.5. Analisis Data/Evaluasi.....	66



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP.....	67
5.1. Kesimpulan.....	67
5.2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	70
Lampiran 1. Studi Literatur.....	71
Lampiran 2. Transkrip Wawancara.....	74





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Environment (Parno, 2008) .....	7
Gambar 2.2 Siklus Informasi (Asih, 2014) .....	8
Gambar 2.3 Kualitas Informasi (Nugrawati, 2017) .....	9
Gambar 2.4 Faktor yang mempengaruhi Kebutuhan Informasi (Wilson, 1994) ..	10
Gambar 2.5 Feedback (Nugrawati, 2017) .....	11
Gambar 2.6 Client Side Scripting (Parno, 2008) .....	12
Gambar 2.7 Gambaran Framework (Aminudin, 2015).....	14
Gambar 2.8 framework vs library (Aminudin, 2015) .....	14
Gambar 2.8 framework vs library (Aminudin, 2015).....	14
Gambar 3.1 Flowchart proses pengelolaan produk dan hak akses oleh Admin....	19
Gambar 3.2. Flowchart proses pengelolaan produk.....	20
Gambar 3.3 Flowchart Proses Belanja Pelanggan .....	21
Gambar 3.4 Use Case Diagram Sistem .....	22
Gambar 3.5 Class Diagram .....	23
Gambar 3.6 Activity Diagram Login User.....	24
Gambar 3.7 Activity Diagram Login Admin dan Operator. ....	24
Gambar 3.8 Activity Diagram Tambah Atribut .....	25
Gambar 3.9 Activity Diagram Edit Atribut.....	25
Gambar 3.10 Activity Diagram tambah pilihan Atribut. ....	26
Gambar 3.11 Activity Diagram delete Atribut.....	26
Gambar 3.12 Activity Diagram tambah kategori.....	27
Gambar 3.13 Activity Diagram edit kategori.....	27
Gambar 3.14 Activity Diagram delete kategori. ....	28
Gambar 3.15 Activity Diagram tambah produk.....	28
Gambar 3.16 Activity Diagram edit produk. ....	29
Gambar 3.17 Activity Diagram delete produk.....	29
Gambar 3.18 Activity Diagram tambah sliders.....	30
Gambar 3.19 Activity Diagram edit sliders. ....	30
Gambar 3.20 Activity Diagram delete sliders.....	31
Gambar 3.21 Activity Diagram mengirim resi barang.....	31

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.22 Activity Diagram delete order.....	32
Gambar 3.23 Activity Diagram tambah user. ....	32
Gambar 3.24 Activity Diagram edit user. ....	33
Gambar 3.25 Activity Diagram hapus user.....	33
Gambar 3.26 Activity Diagram menambah roles. ....	34
Gambar 3.27 Activity Diagram hak akses roles.....	34
Gambar 3.28 Activity Diagram hak proses user. ....	35
Gambar 3.29 Halaman Login.....	36
Gambar 3.30 Halaman Register .....	36
Gambar 3.31 Halaman Dashboard User.....	37
Gambar 3.32 Halaman produk Admin.....	37
Gambar 3.33 Halaman kategori Produk Admin.....	38
Gambar 3.34 Halaman atribut produk Admin.....	38
Gambar 3.35 Halaman sliders Admin.....	39
Gambar 3.36 Halaman Orders Admin .....	39
Gambar 3.37 Halaman User Admin.....	40
Gambar 3.38 Halaman Roles Admin .....	41
Gambar 3.39 Halaman belanja User .....	41
Gambar 3.40 Halaman user menu.....	42
Gambar 3.41 Halaman order.....	42
Gambar 3.42 Halaman cart .....	43
Gambar 3.43 halaman checkout.....	43
Gambar 3.44 halaman snap pembayaran midtrans .....	44



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Framework dengan Library .....	14
Tabel 4.2 Tabel rencana pengujian Alpha.....	45
Tabel 4.3 Pengujian modul authentication Admin.....	47
Tabel 4.4 Pengujian modul authentication Operator.....	48
Tabel 4.5 Pengujian modul authentication User .....	48
Tabel 6 Pengujian modul list produk user.....	49
Tabel 4.7 Pengujian modul payment midtrans.....	51
Tabel 4.8 Pengujian modul produk admin .....	52
Tabel 4.9 Pengujian modul kategori admin .....	54
Tabel 4.10 Pengujian modul atribut admin.....	55
Tabel 4.11 Pengujian modul sliders .....	56
Tabel 4.12 Pengujian modul order.....	58
Tabel 4.13 Pengujian modul User.....	58
Tabel 4.14 Pengujian modul roles.....	60
Tabel 4.15 Biografi User Developer .....	61
Tabel 4.16 User Acceptance Test User 1 .....	62
Tabel 4.17 Biografi Usaha Toko Dutabekleding.....	62
Tabel 4.18 User Acceptance Test User 2.....	63
Tabel 4.19 item Pertanyaan Kuesioner SUS .....	64
Tabel 4.20 Nilai responden .....	65
Tabel 4.21 Hasil skor System Usability Scale .....	66



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang ada secara signifikan mempengaruhi persaingan antara perusahaan-perusahaan di dunia, terutama dalam penggunaan sistem informasi penjualan online. Penjualan dengan memakai teknologi internet ini lebih dikenal dengan sistem penjualan online atau E-Commerce. Saat ini sangat dibutuhkan oleh penjual untuk memasarkan barang atau produk yang dimiliki. Pemasaran secara E-Commerce ini mempunyai jangkauan yang luas bukan hanya yang ada pada satu tempat/lokasi melainkan semua orang yang berada di tempat jauhpun dapat melakukan pemesanan terhadap barang/produk yang dimiliki. Sehingga dengan jangkauan lokasi yang luas memungkinkan penjual untuk memperkenalkan barang yang dimiliki menjadi diketahui banyak orang.

Toko Duta Bekleding merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa perbaikan khusus interior mobil yang berlokasi di Kemayoran, Jakarta Selatan. Saat ini usaha tersebut masih menggunakan cara konvensional dalam melakukan transaksi penjualan terhadap barang dan jasa yang ditawarkan sehingga sering tidak sesuai target yang diharapkan. Banyaknya hasil karya yang dinilai kurang begitu efektif untuk hasil dokumentasi manual yang dijadikan sumber contoh produk untuk konsumen. Ditambah dengan sulitnya mencari produk yang ingin dibuat mengacu pada dokumentasi manual.

Dari permasalahan tersebut, penulis ingin membantu menyelesaikan masalah dengan membangun suatu Sistem Informasi E-Commerce yang diharapkan mampu menyediakan informasi jasa khusus bagian interior mobil di Toko Duta Motor yang berguna untuk membantu pelanggan dalam mengetahui tempat perbaikan kerusakan bagian interior mobil serta membantu proses pemesanan dan penjualan barang (consulbox, tisu jok, dll) ditoko tersebut.

### 1.2 Perumusan Masalah

Adapun dalam permasalahan ini akan membahas tentang :

1. Bagaimana merancang sistem penjualan secara online di Toko Duta Bekleding dari sistem penjualan yang efektif dan efisien serta sebagai sarana promosi perusahaan kepada masyarakat luas lebih khusus interior mobil?



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2. Bagaimana memberikan informasi yang jelas dan lengkap terhadap produk – produk Toko Duta Bekleding?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun dalam permasalahan ini akan membahas tentang :

1. Sistem penjualan secara online ini merupakan sebagai sarana promosi perusahaan untuk masyarakat khussnya pada bagian interior mobil.
2. Metode pembayaran (Payment Gateway) menggunakan midtrans dengan cara transfer bank, tidak bisa menggunakan credit card, e-gold, maupun paypal.
3. Informasi produk penjualan bersumber dari produk – produk Toko Duta Bekleding.
4. Pengiriman terfokus untuk se-Jabodetabek.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun dalam permasalahan ini akan membahas tentang :

1. Menghasilkan sistem informasi penjualan online berbasis web pada toko Duta Bekleding.
2. Media informasi penjualan produk akan lebih komunikatif dan efektif untuk barang yang dijual.
3. Mempermudah konsumen dalam melakukan pemilihan dari model-model produk yang diinginkan.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun dalam permasalahan ini akan membahas tentang :



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1. Sebagai sarana informasi jasa khusus bagian interior mobil bagi konsumen, membantu proses pemesanan dan penjualan barang (consulbox, tisu jok, dll) ditoko tersebut.
2. Sebagai sarana interaktif dan efektif dimana user dan penjual tanpa harus bertatap muka melakukan proses pemilihan barang, dan melakukan transaksi.
3. Membantu mempromosikan produk-produk toko untuk khalayak publik.

### 1.6 Metode Penyelesaian Masalah

Untuk menyelesaikan sistem ini akan digunakan metode waterfall. Berikut adalah penjelasannya. Waterfall adalah metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis (berurutan) sesuai dengan siklus pengembangan yang ada. Metode ini disebut waterfall atau air terjun karena dalam prosesnya, sistem akan dibuat berurutan setahap demi setahap.

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun dalam metode pengumpulan data ini akan membahas tentang :

1. Studi Literatur

Pengumpulan Data yang dilakukan pada tahap ini mengacu pada buku, jurnal, skripsi, maupun literatur lainnya yang dapat dijadikan acuan pembahasan yang sesuai dengan data yang dibutuhkan.

2. Wawancara

Pengumpulan data selanjutnya dengan memakai metode wawancara dimana diharapkan pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber/sumber data menjadi jelas dalam menentukan permasalahan di toko duta beklending.

#### 1.6.2 Tahapan Metodologi Waterfall

Untuk menyelesaikan sistem ini akan digunakan metode waterfall. Berikut adalah penjelasannya. Waterfall adalah metode pengembangan perangkat lunak yang



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

memungkinkan pembuatan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis (berurutan) sesuai dengan siklus pengembangan yang ada. Metode ini disebut waterfall atau air terjun karena dalam prosesnya, sistem akan dibuat berurutan setahap demi setahap.

### 1. Requirement (Analisis Kebutuhan)

Requirement adalah proses analisa atau pengumpulan data-data yang berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Pengumpulan data ini bisa dilakukan dengan wawancara, studi literatur, observasi atau penelitian langsung. Dalam fase ini tim analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari klien atau user tentang software apa yang mereka inginkan beserta dengan kebutuhan sistem lainnya. Hasil dari tahapan ini akan menghasilkan dokumen bernama “User Requirement Document” atau “User Requirement Specification” yang dalam bahasa Indonesia dikelan dokumen Spesifikasi kebutuhan user. Tahapan analisis kebutuhan (requirements) memiliki beragam istilah lain, diantaranya adalah system requirements, costumer requirement gathering, analysis ataupun analisa kebutuhan user.

### 2. Design System (Desain Sistem)

Proses ini akan berfokus pada pembangunan struktur data, arsitekur perangkat lunak, perancangan interface, perancangan fungsi internal dan eksternal serta detail dari setiap algoritma prosedural. Tahapan design akan menghasilkan dokumen bernama “Software Requirement” yang nantinya menjadi landasan para programmer dalam membuat code-code aplikasi.

### 3. Implementation (Pengerjaan)

Tahap ini adalah tahapan pembuatan aplikasi oleh para programmer dengan menggunakan kode-kode bahasa pemrograman tertentu. Proses penulisan sinkode (coding) aplikasi mengacu pada dokumen-dokumen yang telah dibuat sebelumnya. Dalam dokumen tersebut biasanya terdapat pemecahan modul-modul sistem sehingga pengerjaan aplikasi dapat dilakukan oleh beberapa programmer sekaligus tanpa mengganggu sistem lain secara keseluruhan. Tahap implementasi disebut

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

juga tahap code and debug, atau juga disebut tahapan integration and system testing.

### 4. Verification (Verifikasi)

Tahapan verifikasi meliputi pengintegrasian sistem dan juga melakukan testing terhadap aplikasi yang telah dibuat. Sistem akan diverifikasi untuk diuji sejauh mana kelayakannya. Dalam tahapan ini semua modul yang dikerjakan oleh programmer berbeda akan digabungkan kemudian diuji apakah telah sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan atau terdapat kesalahan/error dalam sistem sebelum kemudian diperbaiki ulang.

### 5. Maintenance (Pemeliharaan)

Tahapan ini umumnya meliputi tahapan penginstalasian perangkat lunak dan pengujian aplikasi. Maintenance juga adalah bentuk tanggung jawab tim pengembang untuk memastikan aplikasi dapat berjalan lancar setelah diserahkan pada klien dalam periode waktu tertentu. Dalam definisi yang lebih luas, maintenance adalah proses memperbaiki aplikasi dari setiap error atau bug celah keamanan, peningkatan kinerja aplikasi, memastikan aplikasi dapat berjalan pada ruang lingkup baru dan juga penambahan modul-modul baru untuk pengembangan aplikasi.

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Penelitian sejenis

Ada beberapa penelitian serupa mengenai sistem informasi E-commerce. Nia Nuraeni, Puji Astuti membuat penelitian dengan judul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE (E-Commerce) PADA TOKO BATIK PEKALONGAN DENGAN METODE WATERFAL”. Pada penelitian ini, mereka membangun sistem informasi Pada Toko Batik Pekalongan berbasis website. Mereka dalam penelitian ini memberikan pelayanan kepada konsumen secara maksimal dan dapat dilakukan selama 24 jam. Dimana manfaat yang dihasilkan untuk memudahkan perusahaan mendapatkan dalam memberikan layanan terhadap konsumen secara optimal.

Kemudian Rudi Setiawan dan Indirana Soraya melakukan penelitian dengan judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE UNTUK MENGOPTIMALKAN PENJUAAN BATIK PADA TOKO AL-BAROKAH BATIK”. Mereka membangun aplikasi Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penjualan batik pada Toko Al-Barokah Batik dengan menggunakan website e-commerce. Dan dapat melakukan pembayaran secara Online. Hasil penelitian didapat bahwa website e-commerce memudahkan pemilik toko untuk memberikan informasi produk kepada pelanggan dan memberikan kemudahan berbelanja dan pembayaran yang dapat dilakukan secara online. Perbedaan sistem informasi yang dibuat ini adalah pada fitur konfirmasi pemesanan dengan resi kurir. User atau pengguna dapat melihat informasi resi pada tampilan orders pada sistem informasi dengan aplikasi.

### 2.2 Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan dari unsur/elemen-elemen yang berkaitan/berinteraksi dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Contohnya seperti dalam sistem komputer diantaranya Software, Hardware, dan Brainware.

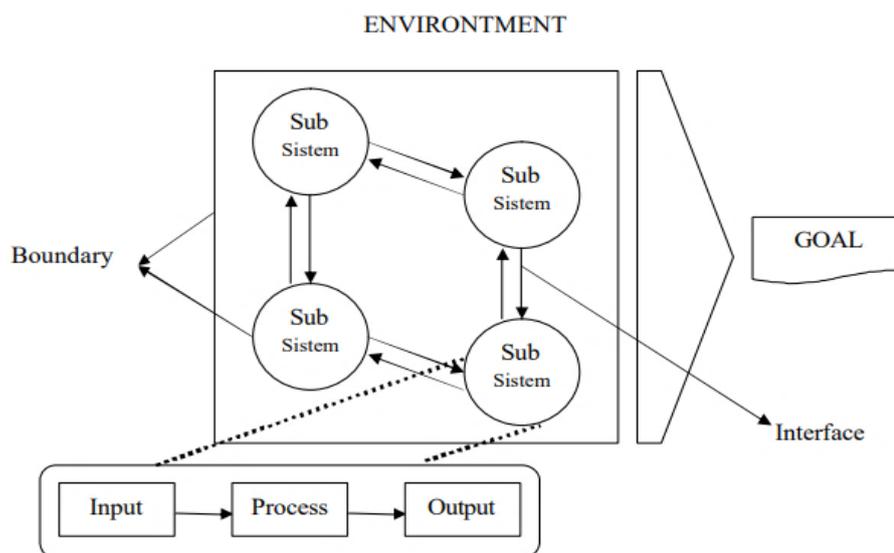


**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Karakteristik suatu sistem merupakan suatu unsur yang membedakan antara sistem tersebut dengan sistem-sistem yang lainnya, secara garis besar ada 8 karakteristik dari suatu sistem, yaitu:

1. Komponen/Elemen (Component)
2. Batas Sistem (Boundary)
3. Lingkungan Luar Sistem (Environment)
4. Penghubung Sistem (Interface)
5. Masukkan (Input)
6. Keluaran (Output)
7. Pengolah (Process)
8. Sasaran (Objectives) atau Tujuan (Goal)



Gambar 2.1 Environment (Parno, 2008)

## 9. 2.2 Konsep Dasar Informasi

### 2.2.1 Pengertian Data

Dalam bentuk suatu sistem informasi, diperlukan komponen masukkan berupa data-data yang diperlukan sebagai bahan mentah sistem tersebut.

Menurut Abdul Kadir yang dikutip oleh Viktor, data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktifitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh langsung kepada pemakai. (Viktor, 2013)

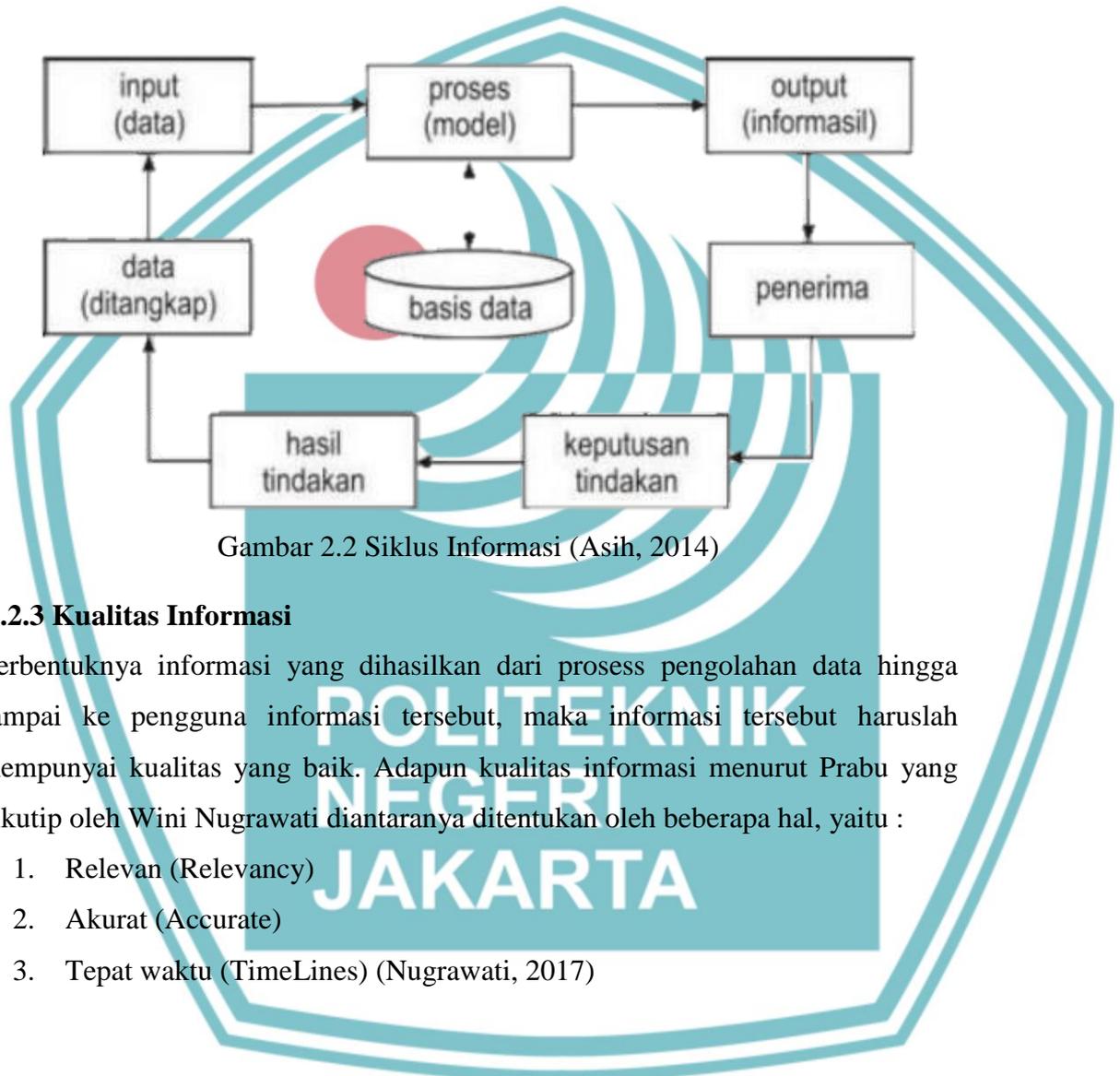


**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### 2.2.2 Definisi Informasi

Didapat bahwa informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti dan dapat bermanfaat untuk mengambil suatu keputusan di saat ini atau yang akan datang.

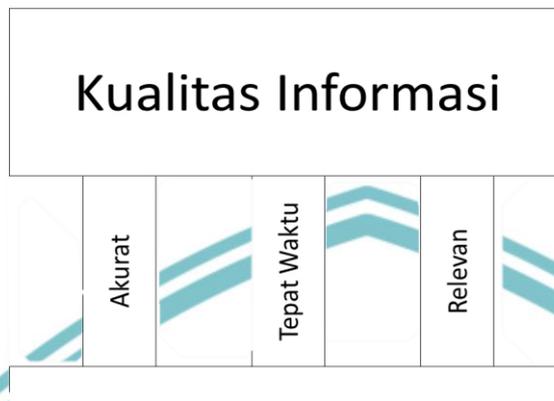


Gambar 2.2 Siklus Informasi (Asih, 2014)

### 2.2.3 Kualitas Informasi

Terbentuknya informasi yang dihasilkan dari proses pengolahan data hingga sampai ke pengguna informasi tersebut, maka informasi tersebut haruslah mempunyai kualitas yang baik. Adapun kualitas informasi menurut Prabu yang dikutip oleh Wini Nugrawati diantaranya ditentukan oleh beberapa hal, yaitu :

1. Relevan (Relevancy)
2. Akurat (Accurate)
3. Tepat waktu (TimeLines) (Nugrawati, 2017)



Gambar 2.3 Kualitas Informasi (Nugrawati, 2017)

#### 2.2.4 Manfaat Informasi

Informasi itu sangat beragam, baik dalam jenis, tingkatan maupun bentuknya. Manfaat informasi bagi setiap orang berbeda-beda. Adapun manfaat dari informasi menurut Sutanta (2003: 11) adalah :

1. Menambah pengetahuan
2. Mengurangi ketidakpastian
3. Mengurangi resiko kegagalan.
4. Mengurangi keanekaragaman yang tidak diperlukan.
5. Memberikan standar, aturan-aturan, ukuran-ukuran, dan keputusan untuk menentukan pencapaian, sasaran dan tujuan.
6. Pendapat di atas menunjukkan bahwa informasi akan memberikan standar, aturan dan keputusan yang lebih terarah.

#### 2.2.5 Jenis Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi menurut Diao dikutip oleh Prahatmaja (Zamroni, 2017) membagi kebutuhan informasi manusia menjadi tiga macam kebutuhan informasi, yaitu :



#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

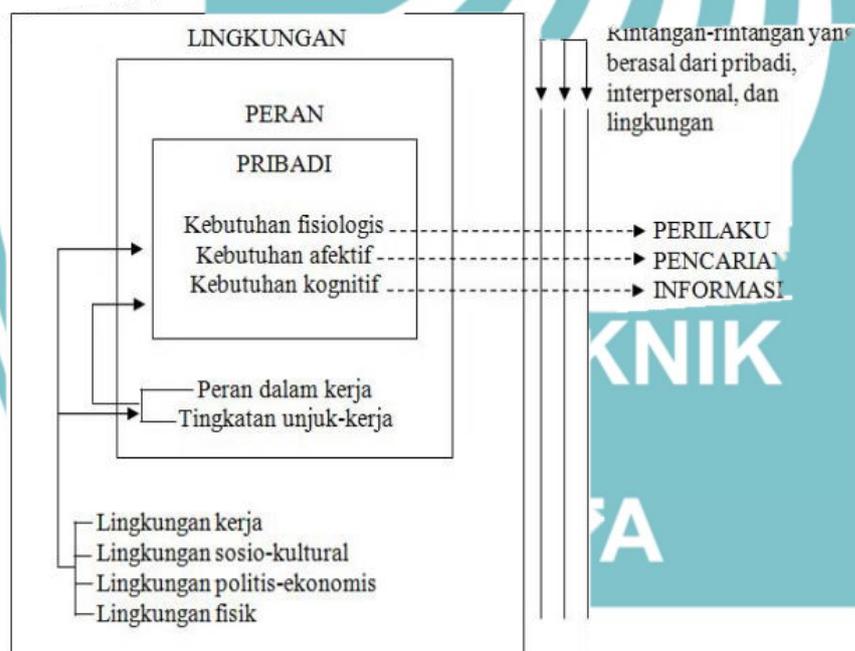
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1. Kebutuhan informasi yang objektif
2. Kebutuhan informasi subyektif
3. Kebutuhan informasi yang terpenuhi

### 2.2.6 Faktor yang Mempengaruhi Kebutuhan Informasi

Setiap orang memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda. Adanya kebutuhan informasi setiap orang tentunya disebabkan oleh berbagai faktor. Menurut Pannen yang dikutip oleh Ishak (2006: 93) mengatakan bahwa “faktor yang paling umum mempengaruhi kebutuhan informasi adalah pekerjaan, termasuk kegiatan profesi, disiplin ilmu yang diminati, kebiasaan dan lingkungan pekerjaan”.

Menurut Wilson yang dikutip oleh Ishak (2006: 93) menguraikan faktor yang secara bertingkat mempengaruhi kebutuhan informasi, seperti pada gambar berikut :



Gambar 2.4 Faktor yang mempengaruhi Kebutuhan Informasi (Wilson, 1994)

Pada gambar tersebut ada tiga faktor utama yang mempengaruhi kebutuhan informasi, yaitu :



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

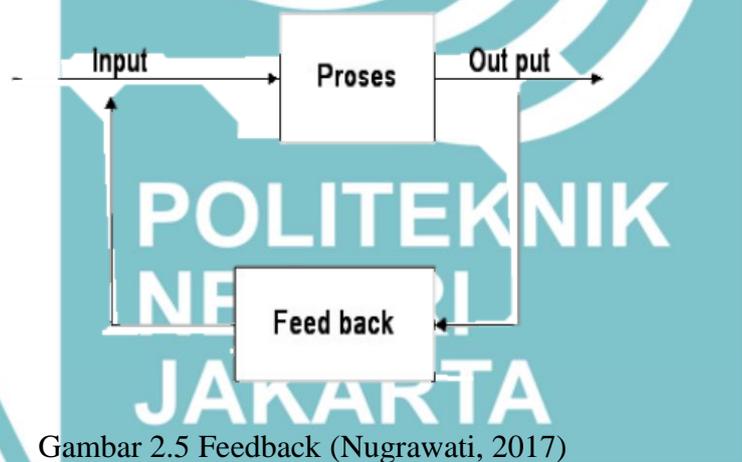
1. Kebutuhan individu (person).
2. Peran sosial (social role).
3. Lingkungan (environment). (Nugrawati, 2017)

Dari beberapa uraian di atas, dapat diketahui bahwa setiap orang memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda. Kebutuhan informasi ditentukan berdasarkan kebutuhan individu, peran sosial dan lingkungan.

### 2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Dalam konsep dasar sistem informasi, aktivitas dasar sistem informasi menurut Laudon dan Laudon (2010:46-47) adalah sebagai berikut :

1. Input.
2. Proses.
3. Output.
4. Feedback. (Nugrawati, 2017)



Gambar 2.5 Feedback (Nugrawati, 2017)

Menurut Robert A. Leitch ; sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Parno, 2008)

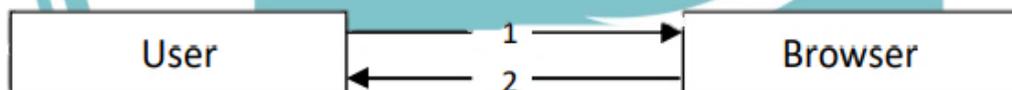


## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### 2.4 Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website. (Indera, 2015)

Client Side Scripting adalah pemrograman pada posisi client dengan kata lain bahwa Client menerjemahkan script programming dan menampilkan dalam suatu halaman web. Client side ini dikerjakan di browser. Client Side Scripting dikerjakan secara urut dari bagian atas sampai bagian bawah tanpa ada lompatan, perulangan, dan sebagainya. Client Side Scripting dapat dilihat dari browser dengan melihat menu view source, sehingga keamanan script kurang terjaga. (S.Kom, 2016)



Gambar 2.6 Client Side Scripting (Parno, 2008)

Keterangan :

1. User me-request halaman web yang berisi client side scripting.
2. Browser langsung mengolah dan menampilkan hasilnya ke user.

### 2.5 Konsep Pemodelan Sistem

Konsep pemodelan sistem informasi ini menggunakan beberapa konsep pemodelan sistem yang biasa digunakan, diantaranya sebagai berikut :

#### 2.5.1 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi obyek (OOP). (S.Kom, 2016).

### 2.5.2 Use Case Diagram

Menurut Al Fatta, Hanif (2007:91) Use Case Diagram adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem. Use Case mendeskripsikan interaksi tipikal antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan.

### 2.5.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram menunjukkan bagaimana kelompok-kelompok obyek saling berkolaborasi dalam beberapa behavior. UML memiliki beberapa bentuk interactions diagram dan yang paling umum digunakan adalah sequence diagram Activity Diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis dan jalur kerja. Dalam beberapa hal, diagram ini memainkan peran mirip dengan sebuah diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara diagram ini dan notasi diagram alir adalah diagram ini mendukung behaviour paralel.

### 2.6 Konsep Basis Data

Data adalah sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan adanya suatu pengolahan. Proses pengolahan data terbagi menjadi tiga tahapan, yang disebut dengan siklus pengolahan data, yaitu :

1. Input
2. Processing
3. Output

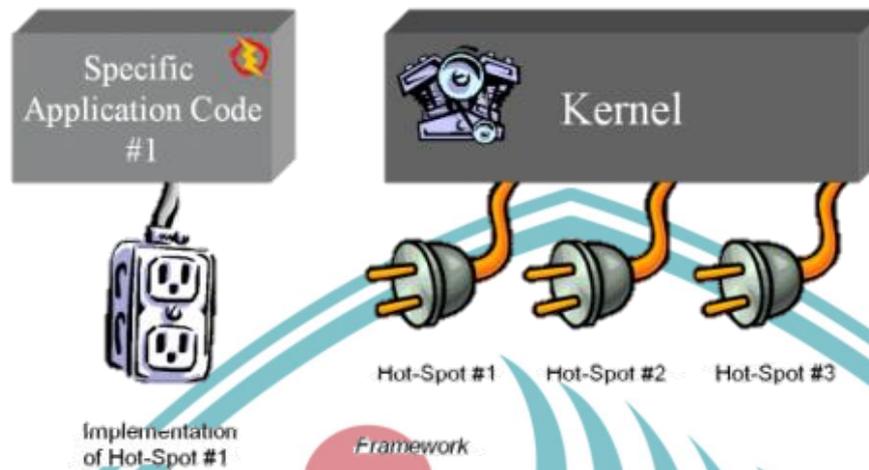
### 2.7 Pengertian Framework

Framework adalah sebuah aplikasi yang “tidak lengkap” yang dapat diguna ulang untuk membuat bermacam-macam aplikasi [JOH88]. “Tidak lengkap” yang dimaksud adalah bahwa framework hanya berupa kumpulan beberapa kelas abstrak pada domain tertentu sehingga pengembang yang menggunakan framework harus melengkapi kelas abstrak tersebut menjadi perangkat lunak yang diinginkan.



**Hak Cipta :**

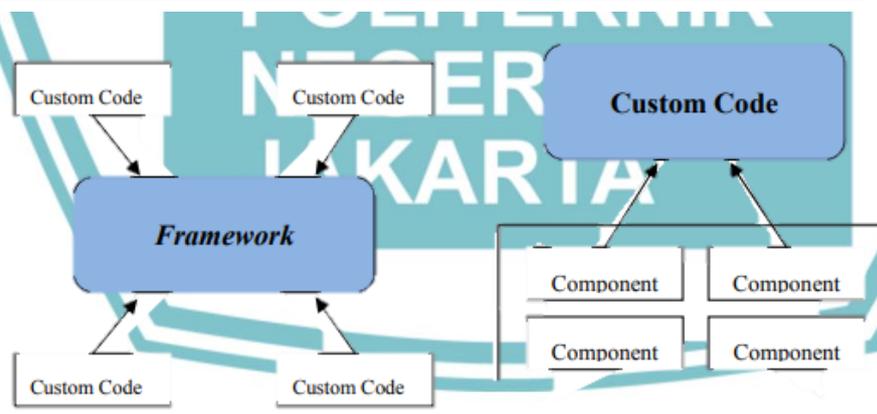
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 2.7 Gambaran Framework (Aminudin, 2015)

Tabel 2.1 Perbedaan Framework dengan Library

Aspek	Library	Framework
Bagian aplikasi yang dikembangkan	program utama ( <i>main program</i> )	subkelas dan komponen
Alur kendali	ditentukan pengembang aplikasi	ditentukan <i>framework</i> (pengembang <i>framework</i> )
kode buatan pengembang aplikasi ( <i>custom code</i> )	<i>custom code</i> memanggil <i>library code</i>	<i>framework code</i> memanggil <i>custom code</i>



Gambar 2.8 framework vs library (Aminudin, 2015)

## 2.8 Laravel Framework

Laravel adalah aplikasi web dengan sintak yang ekspresif dan elegan. Dengan Laravel, tugas-tugas umum developer dapat dikurangi pada sebagian besar proyek-proyek web seperti routing, session dan caching. Disamping itu, laravel berusaha



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

menggabungkan pengalaman-pengalaman development dalam bahasa lain, seperti Ruby on Rails, ASP.NET, MVC dan Sinatra. (Nugraha, 2014).

### 2.9 SQL (Structured Query Language)

SQL merupakan bahasa yang digunakan dalam database untuk mengakses data yang tersimpan dalam database. Bahasa ini dapat juga digunakan dalam memanipulasi data seperti menghapus, mengubah, memilih, dan menggabungkan data. Sifatnya dinamis, hal ini dikarenakan struktur tabelnya dapat berubah tanpa harus melakukan konversi data yang sudah ada. Terdapat juga fasilitas proteksi terhadap integritas database. (Wardhani, 2011).

### 2.10 Pengertian E-Commerce

E-Commerce adalah sebuah transaksi usaha yang terjadi dalam jaringan elektronika seperti internet. Dengan kata lain, siapapun yang memiliki jaringan internet bisa berpartisipasi dalam kegiatan *electroning commerce* atau yang disebut dengan *e-commerce*. (Medah, 2014)

Transaksi bisnis ini terjadi baik sebagai bisnis-ke-bisnis (B2B), bisnis-ke-konsumen (B2C), konsumen-ke-konsumen atau konsumen-ke-bisnis. Istilah *e-commerce* dan *e-bisnis* sering digunakan secara bergantian. Dan istilah *e-tail* pun juga terkadang digunakan untuk merujuk pada proses transaksional untuk belanja online. (Medah, 2014) Adapun jenis-jenis transaksi diantara lain :

1. B2B (Business-To-Business) atau Bisnis-Ke-Bisnis
2. B2C (Business-To-Consumer) atau Bisnis-Ke-Konsumen.
3. C2C (Consumer-To-Consumer)
4. C2B (Consumer-To-Business)
5. B2A (Business-Ke-Administration) atau Bisnis-Ke-Administration
6. C2A (Consumer-To-Administration).

### 2.11 Pengertian Android

Sistem operasi Android memiliki tepat satu utas yang diberkati yang diizinkan untuk mengubah apa pun yang akan dilihat oleh pengguna. Ini mengurangi apa yang bisa menjadi mimpi buruk konkurensi, seperti melihat lokasi dan data yang berubah



dalam satu utas sementara utas yang berbeda mencoba meletakkannya pada layar. Jika hanya satu utas yang diizinkan untuk menyentuh antarmuka pengguna, Android dapat menjamin bahwa tidak ada hal penting yang diubah saat mengukur tampilan dan menampilkannya ke layar. Sayangnya, ini berdampak serius pada bagaimana Anda harus memperoleh dan memproses data. (Grant and Haseman, 2014)

## 2.12 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu sumber dalam melakukan penelitian mulai dari acuan metode hingga dapat menambah teori yang digunakan. Berikut merupakan ringkasan dari penelitian terdahulu.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Judul	Deskripsi Singkat	Author	Tahun	Data Penelitian	Hasil
1.	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Pada Toko Batik Pekalonga n Dengan Metode Waterfall (Nia Nuraeni, 2019)	Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode Waterfall untuk memudahkan perusahaan mendapatkan dalam memberikan layanan terhadap konsumen secara optimal.	Nia Nuraeni, dan Puji Astuti	2019	Dalam penelitian ini data yang digunakan berdasar dari Pada metode observasi dengan proses pengamatan dan perbandingan dengan toko yang serupa.	Hasil penelitian didapat bahwa website e-commerce memudahkan pemilik toko untuk memberikan pelayanan kepada konsumen secara maksimal dan dapat dilakukan selama 24 jam.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.	Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Untuk Mengoptimalkan Penjualan Batik Pada Toko Al-Barokah Batik (Ananda, 2020)	Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penjualan batik pada Toko Al-Barokah Batik dengan menggunakan website e-commerce. Dan dapat melakukan pembayaran secara Online.	Ananda, Mas Dimas Satria, Ita Novita	2020	Data penelitian berdasar dari metode pengumpulan data diantaranya: observasi, wawancara, studi literatur, dan analisa dokumen	Hasil penelitian didapat bahwa website e-commerce memudahkan pemilik toko untuk memberikan informasi produk dan kemudahan berbelanja dan pembayaran yang dapat dilakukan secara online.
3	Implementasi Metode Waterfall pada Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Griya Busana Emira (Nurhadi, 2018)	Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah terhadap proses kerja, dan proses transaksi antar penjual dan pembeli agar menjadi lebih cepat dan efisien.	Ricki Sastra, Acmad Nurhadi	2018	Dalam penelitian ini data yang didapat berdasar pada Griya Busana Emira	Hasil penelitian didapat bahwa website e-commerce pelanggan dapat melakukan transaksi pembelian barang secara online tanpa harus datang langsung



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## BAB III

### PERENCANAAN DAN REALISASI

#### 3.1 Bentuk Aplikasi

##### 3.1.1 Deskripsi Program Aplikasi

Sistem Informasi E-Commerce pada toko duta bekleding ini adalah platform untuk penjualan interior aksesoris mobil mulai dari penjualan consul box, tisu box, mini trash, dll dimana melayani pengiriman se-JABODETABEK. Aplikasi ini dapat menampilkan informasi list barang yang dijual, search pencarian barang, list kategori barang, tampilan pemesanan barang, tampilan keranjang barang serta invoice untuk pembayaran barang. Setelah customer setuju untuk membayar dan pembayaran sudah terintegrasi dengan paymen midtrans dimana mempermudah dalam transaksi pembayaran.

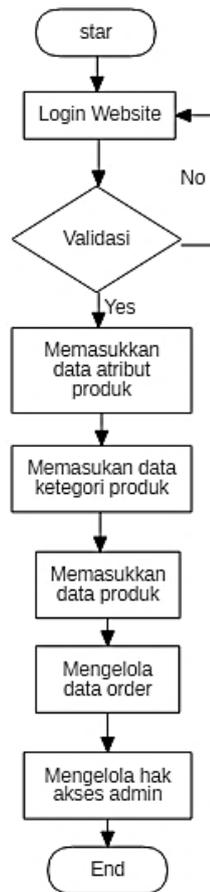
Penyedia ruangan dapat memasukkan informasi produk dari sistem informasi E-Commerce yang berbasis website. Penyedia dapat mengelola informasi ruangan seperti harga produk, membuat kategori barang, membuat atribut barang, list pemesanan barang customer, serta mengatur hak akses operator terkhusus admin.

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### 3.1.2 Cara Kerja Program Aplikasi



Gambar 3.1 Flowchart proses pengelolaan produk dan hak akses oleh Admin.

Gambar 3.1 merupakan flowchart pada sistem informasi pengelolaan produk dalam form Admin. Ketika Admin mengakses aplikasi dan melakukan login, setelah login sistem akan mengidentifikasi akun untuk hak akses aplikasi, jika gagal login maka admin akan kembali ke form login, Jika berhasil maka akan tampil form admin. Admin dapat melakukan pengolahan data atribut produk seperti jenis warna dan size produk untuk data configurable produk, menambah data kategori untuk pilihan jenis produk serta melakukan pengolahan data produk dari harga, jenis, berat, deskripsi, serta gambar produk. Admin memiliki akses penuh dimana dapat mengelola hak akses admin.

#### Hak Cipta :

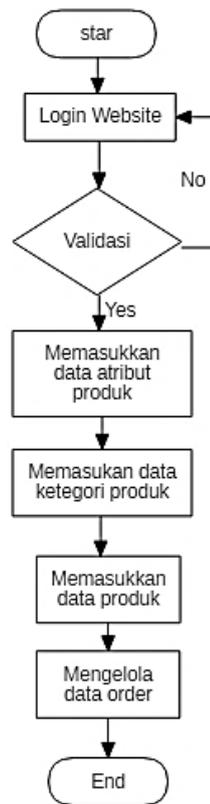
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.2. Flowchart proses pengelolaan produk oleh operator.

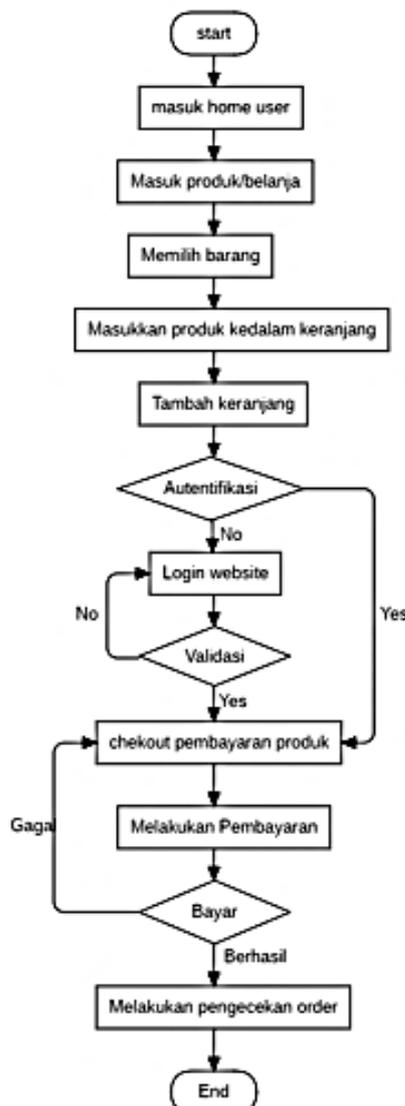
Gambar 3.2. merupakan flowchart pada sistem informasi pengelolaan produk dalam form admin. Ketika Operator mengakses aplikasi dan melakukan login, setelah login sistem akan mengidentifikasi akun untuk hak akses aplikasi, jika gagal login maka admin akan kembali ke form login, Jika berhasil maka akan tampil form admin. Operator dapat melakukan pengolahan data atribut produk seperti jenis warna dan size produk untuk data konfigurasi produk, menambah data kategori untuk pilihan jenis produk serta melakukan pengolahan data produk dari harga, jenis, berat, deskripsi, serta gambar produk.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.3 Flowchart Proses Belanja Pelanggan

Gambar 3.3. Flowchart Proses Belanja Pelanggan ini dapat dilihat Pelanggan membuka halaman web site. Pelanggan login. Jika belum mempunyai akun customer bisa langsung daftar member. Pelanggan Memilih Barang yang ada dalam website. Jika produk tidak Masuk di Keranjang Belanja, maka alur flow chart selesai. Jika produk Masuk Keranjang Belanja, maka transaksi berlanjut pada Update Keranjang Belanja. Jika tidak melakukan update transaksi berlanjut pada CheckOut. Jika sampai tahap ini pengunjung melakukan Cancel Produk maka transaksi berakhir. Jika tidak melakukan Cancel Produk. Transaksi berlanjut Edit Jumlah Produk. Setelah melakukan perubahan jumlah pembelian, transaksi berlanjut ke CheckOut. Tahap selanjutnya Pengunjung melakukan Entry Data



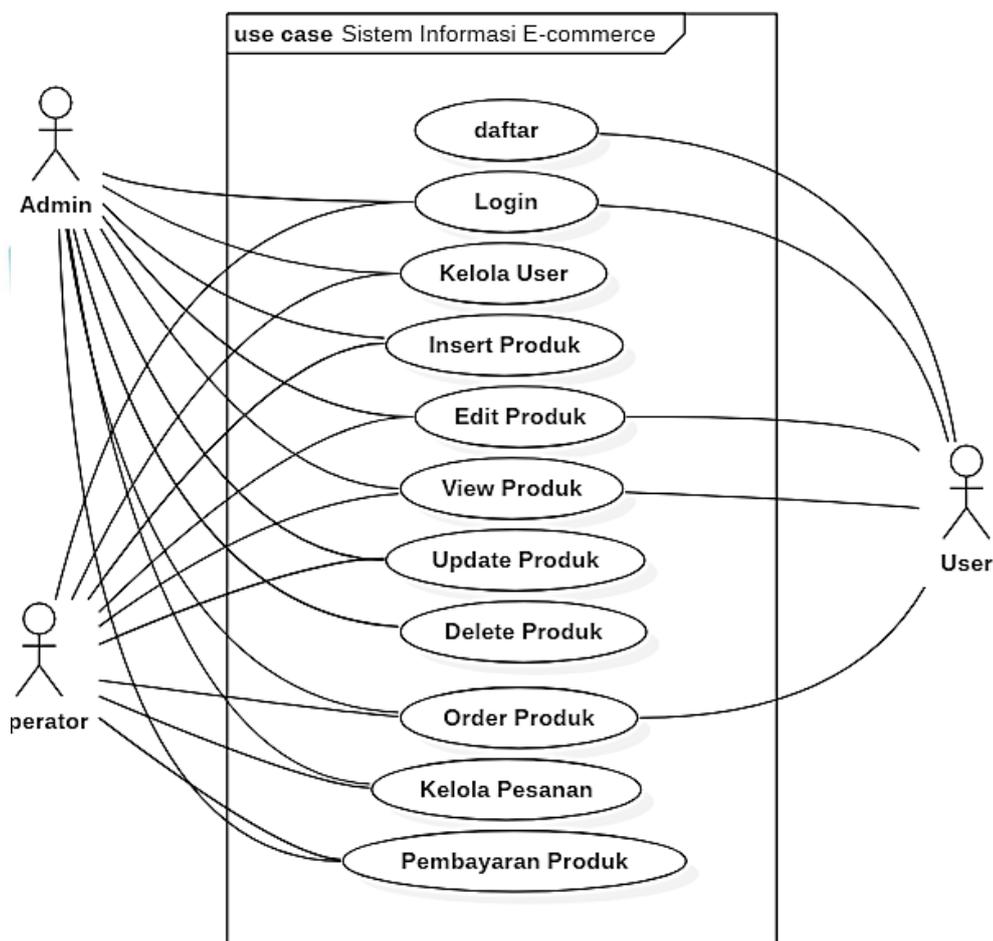
## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Konsumen yang digunakan untuk alamat pengiriman produk. Tahap terakhir adalah E- Mail Notification kepada customer mengenai detail belanjaan. Selesai.

### 3.1.3 Rancangan Program Aplikasi

#### 3.1.3.1 Use Case Diagram

Use case diagram pada sistem ini terdapat 3 aktor, yaitu Admin, Operator, dan User.



Gambar 3.4 Use Case Diagram Sistem

User adalah customer yang ingin membeli produk pada toko online dutabekleding. Seperti pada Gambar 3.4, pada sistem ini mereka dapat mendaftar akun mereka, login, mengelola profil akun, menerima kode pembayaran, melakukan transaksi, melakukan pembayaran, memesan produk, melihat pilihan produk yang ditawarkan serta menghapus pesanan dalam keranjang. Admin adalah pemilik hak akses dimana dapat mengelola roles dari admin toko online dutabekleding, mengelola

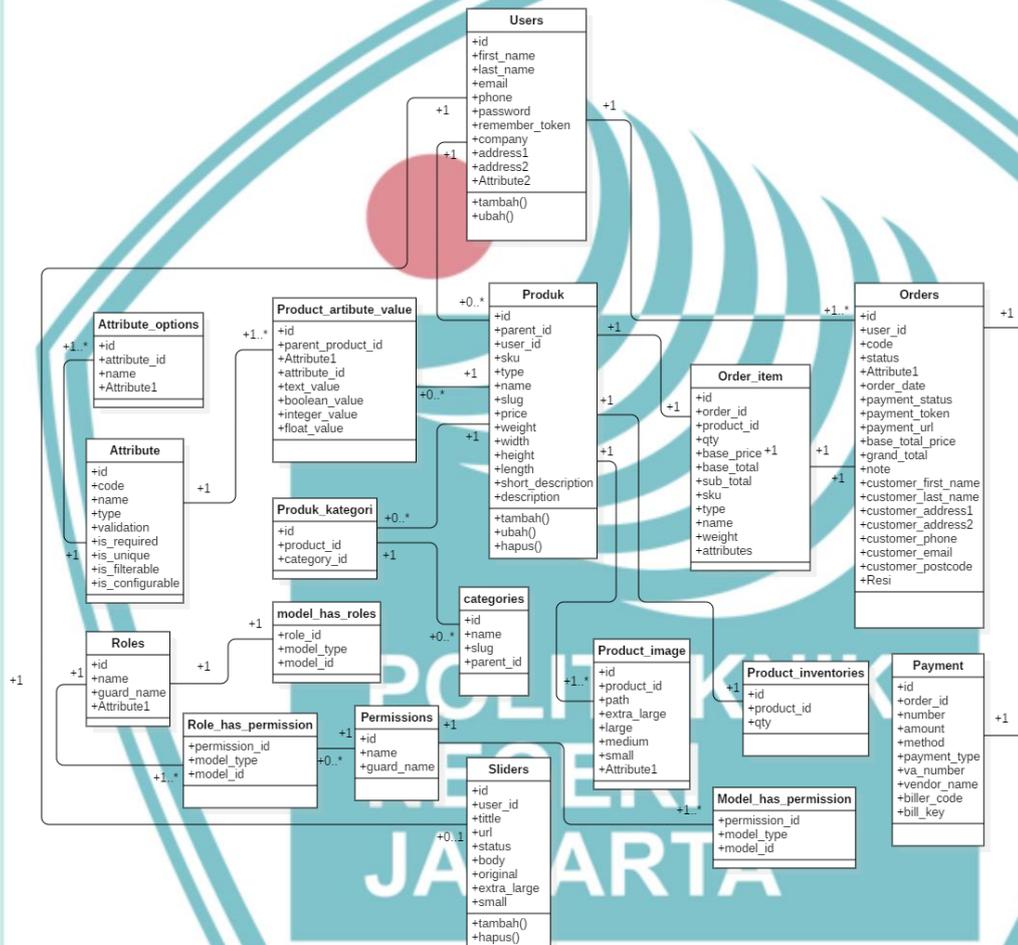
#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



atribut, kategori, akun, produk, tampilan sliders dan orders/pesanan seperti terlihat pada Gambar 3.4 sedangkan untuk Operator adalah karyawan yang memiliki akses seperti admin namun tidak memiliki hak akses untuk menghapus mengelola atribut, kategori, akun, produk, tampilan sliders dan orders/pesanan seperti pada Gambar 3.4.

### 3.1.3.2. Class Diagram

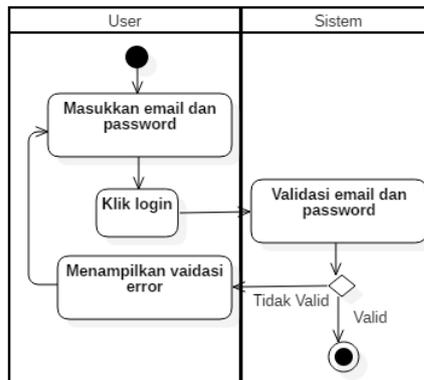


Gambar 3.5 Class Diagram

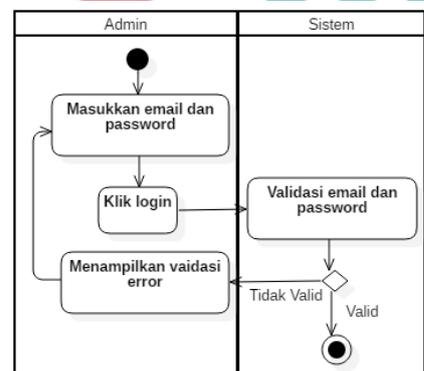
Gambar 3.5 merupakan class diagram yang digunakan untuk menjadi acuan hubungan antar tabel pada database. Terdapat 18 tabel, 5 tabel hak akses admin yaitu roles, rolesHasPermission, permission, modelHasRoles, dan modelHasPermission. 2 tabel Order yaitu Orders, dan OrderItem 1 pembayaran yaitu payment, dan 10 tabel seperti Users, Produk, ProductAttributeValue, AttributeOptions, Attribute, ProductKategori, categories, ProductImage, ProductInventories, Sliders.



### 3.1.3.3. Activity Diagram



Gambar 3.6 Activity Diagram Login User



Gambar 3.7 Activity Diagram Login Admin dan Operator.

Gambar 3.6 dan Gambar 3.7 adalah aktivitas login yang dilakukan pada website. User, Admin, dan Operator akan diminta untuk memasukkan email dan password untuk melakukan login dan setelah mengklik button login, sistem akan melakukan validasi apakah email dan password yang dimasukkan sudah benar. Jika benar maka User, Admin dan Operator akan diarahkan ke halaman home. Untuk Admin dan Operator dapat mengakses halaman Admin. Jika salah maka akan menerima pesan error dan diminta untuk memasukkan kembali email dan password.

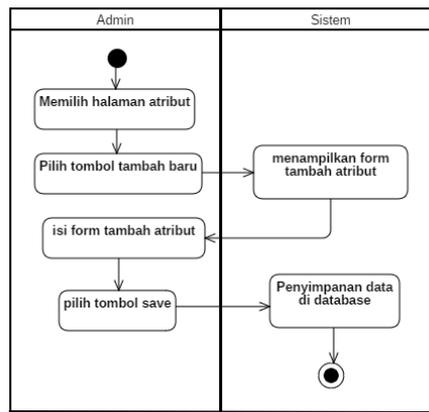
#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



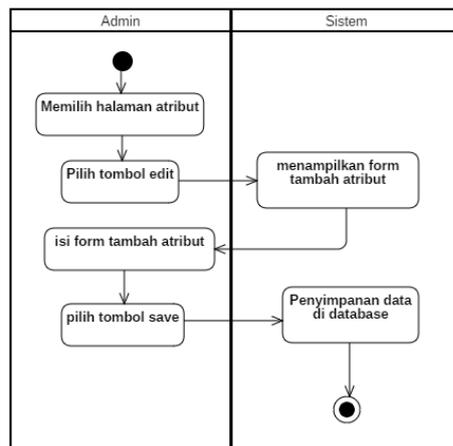
**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.8 Activity Diagram Tambah Atribut

Gambar 3.8 adalah aktivitas tambah atribut yang dilakukan oleh Admin dan Operator pada website. Sistem akan memberikan form data atribut dan Admin, dan Operator dapat menambah atribut data.



Gambar 3.9 Activity Diagram Edit Atribut.

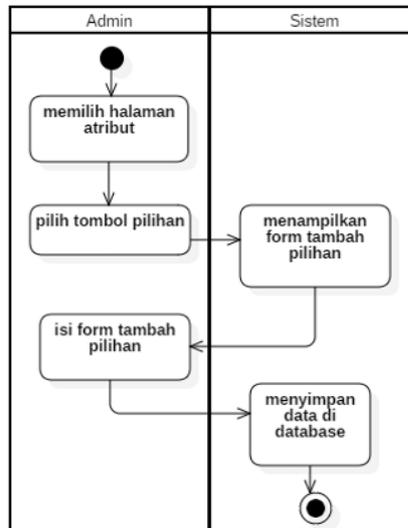
Gambar 3.9 adalah aktivitas edit atribut yang dilakukan oleh Admin dan Operator pada website. Sistem akan memberikan form data atribut yang sudah diisi sebelumnya dan Admin dan Operator dapat merubah atribut data.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

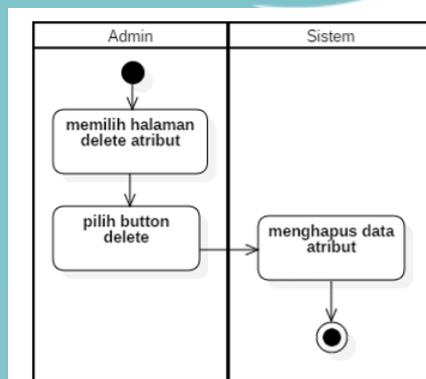
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.10 Activity Diagram tambah pilihan Atribut.

Gambar 3.10 adalah aktivitas tambah pilihan atribut yang dilakukan oleh Admin dan Operator pada website. Sistem akan memberikan form data pilihan.



Gambar 3.11 Activity Diagram delete Atribut.

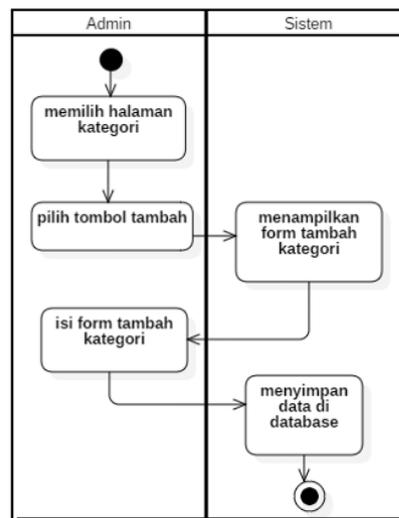
Gambar 3.11 adalah aktivitas delete pilihan atribut yang hanya bisa dilakukan oleh Admin pada website. Sistem akan menghapus form data atribut.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

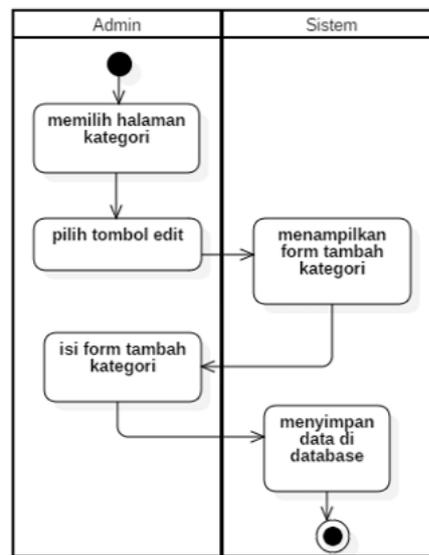
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.12 Activity Diagram tambah kategori.

Gambar 3.12 adalah aktivitas tambah kategori yang dilakukan oleh Admin dan Operator pada website. Sistem akan memberikan form data kategori, dan Admin dan Operator dapat menambah data kategori.



Gambar 3.13 Activity Diagram edit kategori.

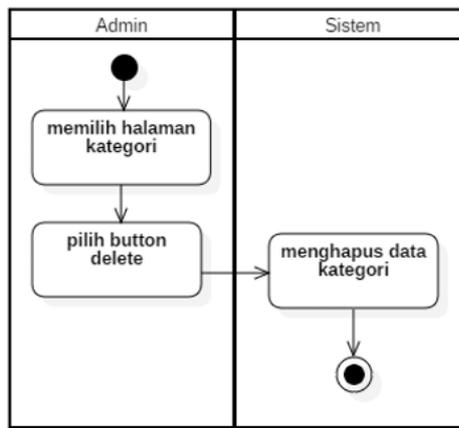
Gambar 3.13 adalah aktivitas edit kategori yang dilakukan oleh Admin dan Operator pada website. Sistem akan memberikan form data kategori, dan Admin dan Operator dapat menambah data kategori.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

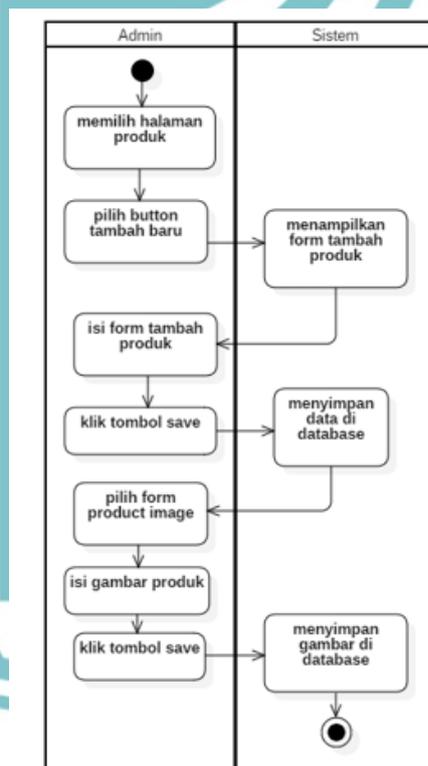
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.14 Activity Diagram delete kategori.

Gambar 3.14 adalah aktivitas delete kategori yang hanya bisa dilakukan oleh Admin pada website. Sistem akan memberikan validasi menghapus data kategori.



Gambar 3.15 Activity Diagram tambah produk.

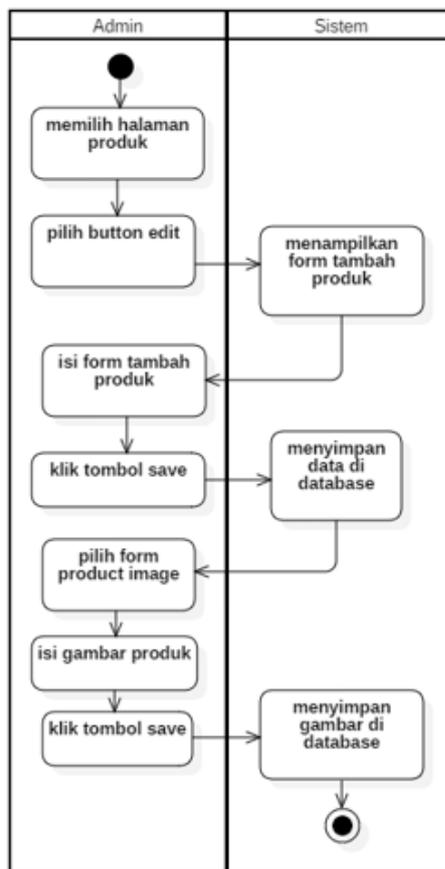
Gambar 3.15 adalah aktivitas tambah produk yang dilakukan oleh Admin dan Operator pada website. Sistem akan memberikan form data produk, dan Admin dan Operator dapat menambah data produk serta gambar.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

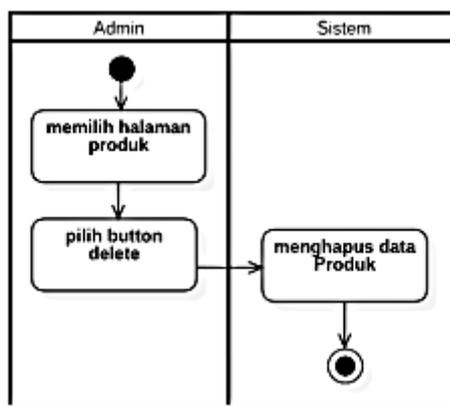
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.16 Activity Diagram edit produk.

Gambar 3.16 adalah aktivitas edit produk yang dilakukan oleh Admin dan Operator pada website. Sistem akan memberikan form data produk, dan Admin dan Operator dapat menambah data produk serta gambar dan untuk tipe produk tidak dapat di ubah.

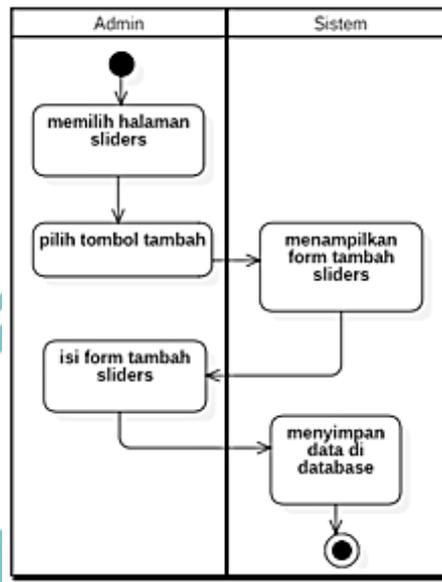


Gambar 3.17 Activity Diagram delete produk.



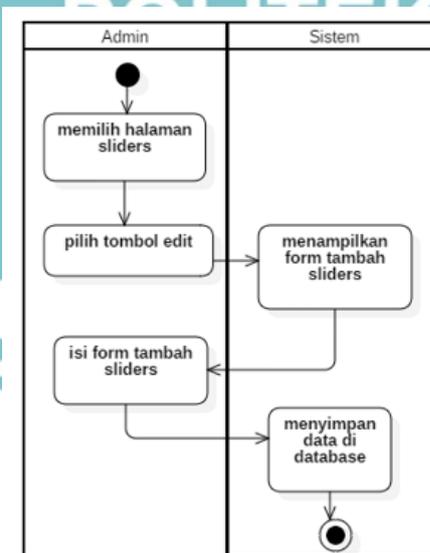
## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.17 adalah aktivitas delete produk yang hanya bisa dilakukan oleh Admin pada website. Sistem akan memberikan validasi menghapus data produk.



Gambar 3.18 Activity Diagram tambah sliders.

Gambar 3.18 adalah aktivitas tambah sliders yang dilakukan oleh Admin dan Operator pada website. Sistem akan memberikan form data sliders, dan Admin dan Operator dapat menambah data produk serta gambar.



Gambar 3.19 Activity Diagram edit sliders.

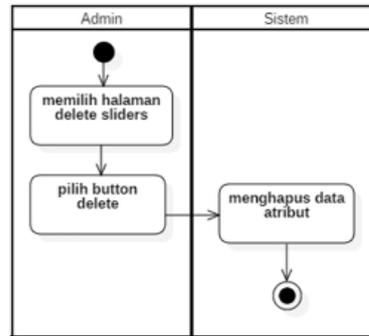
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



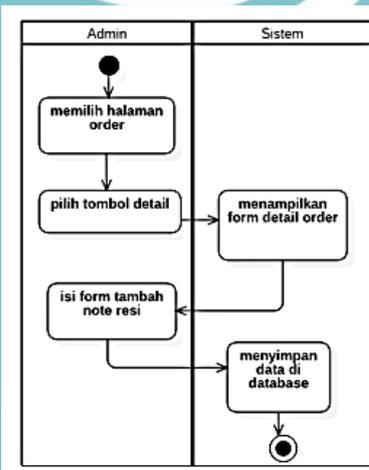
## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.19 adalah aktivitas edit sliders yang dilakukan oleh Admin dan Operator pada website. Sistem akan memberikan form data sliders , dan Admin dan Operator dapat menambah data produk namun tidak untuk gambar.



Gambar 3.20 Activity Diagram delete sliders.

Gambar 3.20 adalah aktivitas delete sliders yang hanya bisa dilakukan oleh Admin pada website. Sistem akan memberikan validasi menghapus data sliders.



Gambar 3.21 Activity Diagram mengirim resi barang.

Gambar 3.21 adalah aktivitas mengirim resi dari admin, bisa dilakukan oleh Admin dan Operator dalam order detail pada website. Sistem akan memberikan konfirmasi kepada user.

### Hak Cipta :

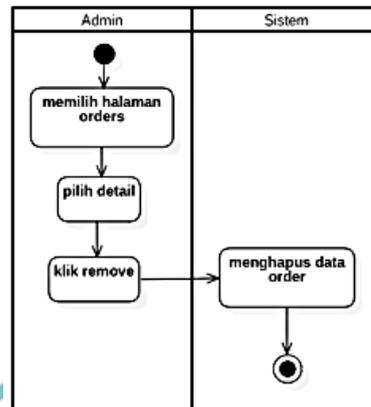
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

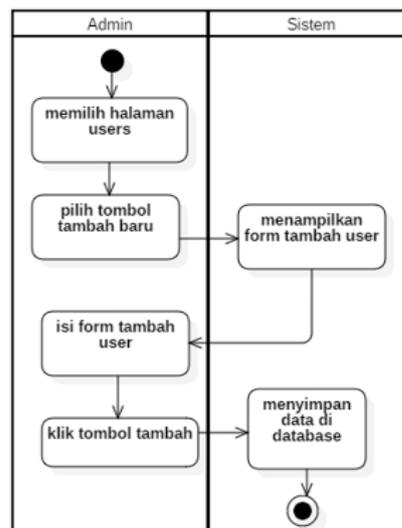
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



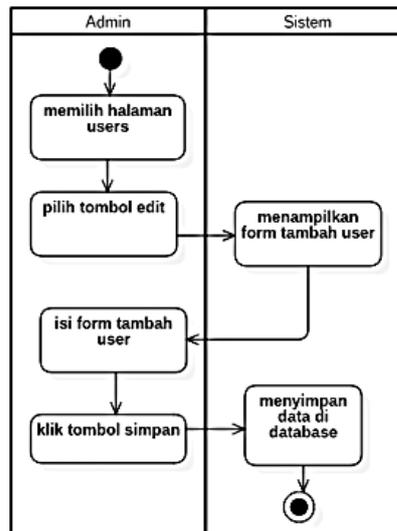
Gambar 3.22 Activity Diagram delete order.

Gambar 3.22 adalah aktivitas menghapus order admin, bisa dilakukan oleh Admin dan Operator dalam order detail pada website. Sistem akan dapat menghapus setelah resi dikirimkan.



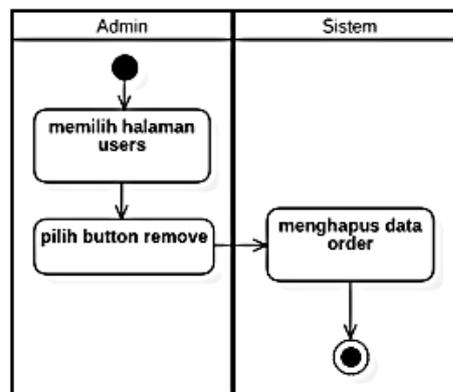
Gambar 3.23 Activity Diagram tambah user.

Gambar 3.23 adalah aktivitas tambah user yang dilakukan oleh Admin dan Operator pada website. Sistem akan memberikan form data user , dan Admin dan Operator dapat menambah data user.



Gambar 3.24 Activity Diagram edit user.

Gambar 3.24 adalah aktivitas edit user yang dilakukan oleh Admin dan Operator pada website. Sistem akan memberikan form data user, dan Admin dan Operator dapat menambah data user.



Gambar 3.25 Activity Diagram hapus user.

Gambar 3.25 adalah aktivitas hapus user yang hanya dapat dilakukan oleh Admin pada website. Sistem akan memberikan form data user, dan Admin dan Operator dapat menghapus data user.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

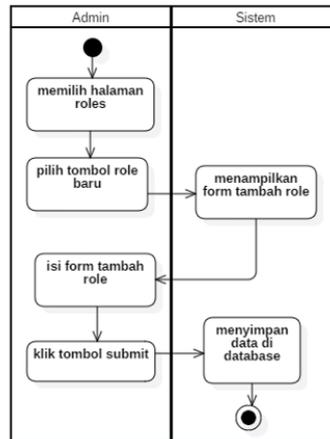
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

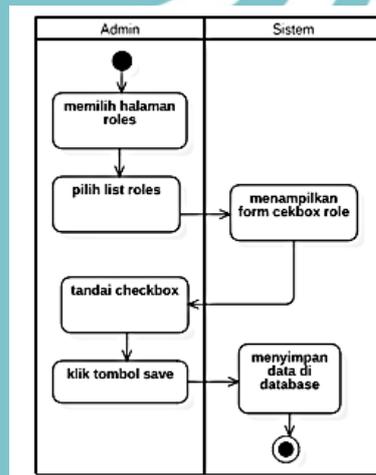
### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.26 Activity Diagram menambah roles.

Gambar 3.26 adalah aktivitas tambah user yang dilakukan oleh Admin dan Operator pada website. Admin dan Operator dapat menambah data roles.



Gambar 3.27 Activity Diagram hak akses roles.

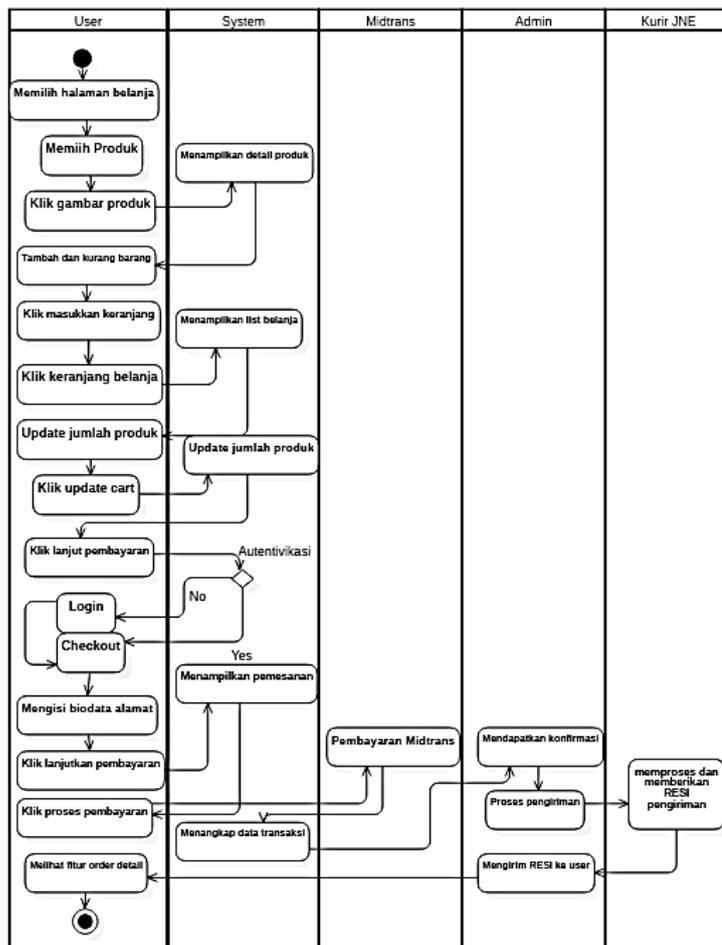
Gambar 3.27 adalah aktivitas hak akses roles yang dilakukan oleh Admin dan Operator pada website. Admin dan Operator dapat kendali penuh untuk hak akses aplikasi/program.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.28 Activity Diagram hak proses user.

Gambar 3.28 adalah aktivitas user yang dilakukan pada website. Mulai dari user masuk tampilan home sampai melakukan pembayaran. Peilihan payment menambah sedikit pekerjaan.

### 3.2. Realisasi Program Aplikasi

Bagian ini akan menjelaskan realisasi dari perancangan sistem yang dibangun. Pembahasan pada bagian ini difokuskan pada realisasi fungsionalitas fitur dan fungsi dari aplikasi.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### 3.2.1. Halaman Login

The screenshot shows a login form with the following elements:

- Form title: LOGIN
- Input field: E-Mail Address
- Input field: Password
- Checkbox: Remember Me
- Text link: Belum Punya Akun? Register
- Button: LOGIN

Gambar 3.29 Halaman Login

Gambar 3.29 adalah halaman login pada website. Halaman ini merupakan halaman awal sebelum masuk ke halaman Admin, Operator atau User. Halaman ini berisikan form input email dan password serta list registrasi untuk User.

### 3.2.2. Halaman Daftar User

The screenshot shows a register form with the following elements:

- Form title: REGISTER
- Input field: First name
- Input field: Last name
- Input field: Email
- Input field: Password
- Input field: Confirm password
- Button: REGISTER

Gambar 3.30 Halaman Register

Gambar 3.30 adalah halaman daftar sebagai User pada website. Halaman ini merupakan halaman awal sebelum masuk ke halaman User. Halaman ini berisikan form input nama depan, nama belakang, email, password, dan confirm password.



#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### 3.2.3. Halaman Dashboard User



Gambar 3.31 Halaman Dashboard User

Gambar 3.31 adalah halaman dashboard User master pada website. Halaman ini merupakan halaman pertama setelah User login. Halaman ini berisikan tampilan gambar promosi dan informasi toko.

### 3.2.4. Halaman Produk Admin

#	SKU	Type	Name	Price	Status	Action
6	10000004	simple	Consul Box	350,000	active	<a href="#">edit</a> <a href="#">remove</a>
2	10000002	simple	Headrest Costum	250,000	active	<a href="#">edit</a> <a href="#">remove</a>
3	10000003	configurable	Headrest Inova	0	active	<a href="#">edit</a> <a href="#">remove</a>
4	10000003-3-5	simple	Headrest Inova - hitam - standar	250,000	active	<a href="#">edit</a> <a href="#">remove</a>
5	10000003-4-5	simple	Headrest Inova - putih - standar	250,000	active	<a href="#">edit</a> <a href="#">remove</a>
1	10000001	simple	Headrest Universal	150,000	active	<a href="#">edit</a> <a href="#">remove</a>
7	10000005	simple	Tisu Box Universal	150,000	active	<a href="#">edit</a> <a href="#">remove</a>

Gambar 3.32 Halaman produk Admin

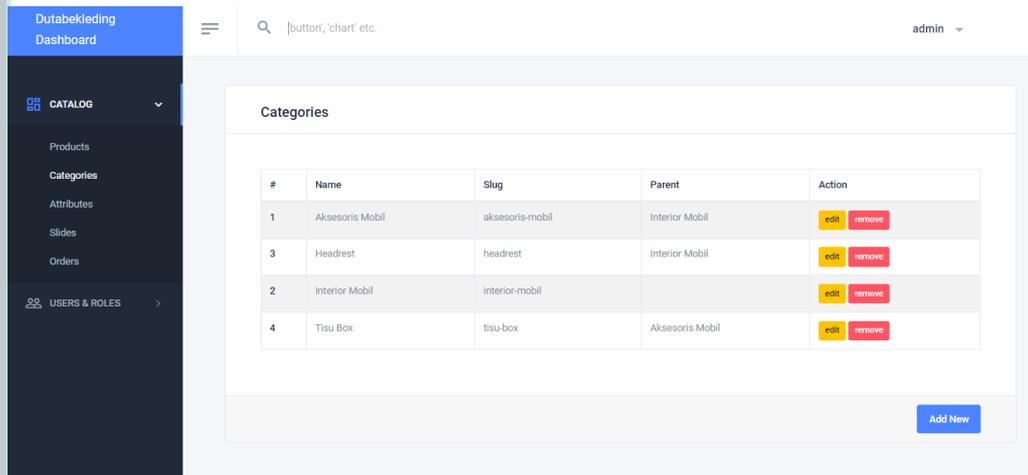
Gambar 3.32 adalah halaman Produk Admin pada website. Halaman ini merupakan halaman pertama setelah Admin dan Operator login. Halaman ini berisikan jumlah Produk.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

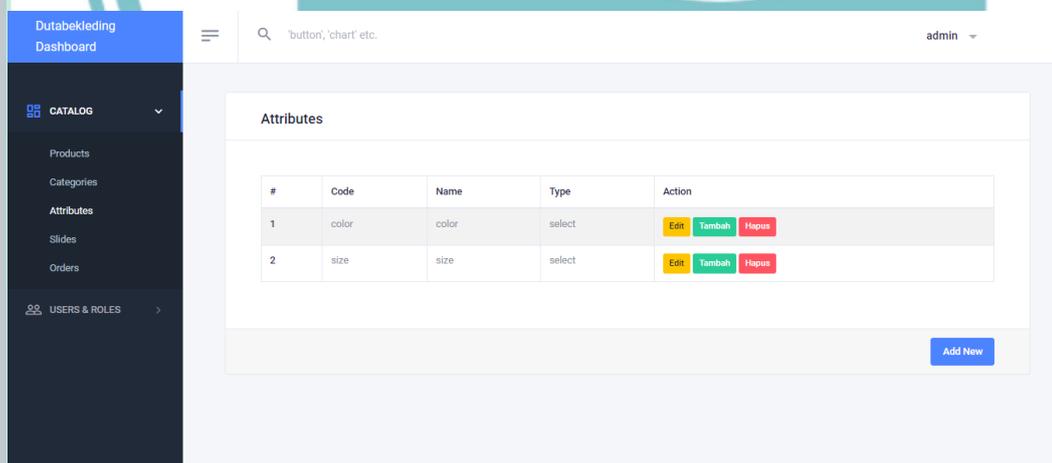
### 3.2.5. Halaman Kategori Produk Admin



Gambar 3.33 Halaman kategori Produk Admin

Gambar 3.33 adalah halaman Kategori Produk Admin pada website. Halaman ini merupakan halaman dalam katalog Admin dan Operator. Halaman ini berisikan tambah kategori produk, edit produk dan delete produk. Untuk Operator tidak bisa mengakses delete Kategori.

### 3.2.6. Halaman Atribut Produk Admin



Gambar 3.34 Halaman atribut produk Admin

Gambar 3.34 adalah halaman Atribut Produk Admin pada website. Halaman ini merupakan halaman dalam katalog Admin dan Operator. Halaman ini berisikan tambah Atribut produk, edit produk dan delete produk serta menambahkan jenis dari atribut. Untuk Operator tidak bisa mengakses delete atribut.

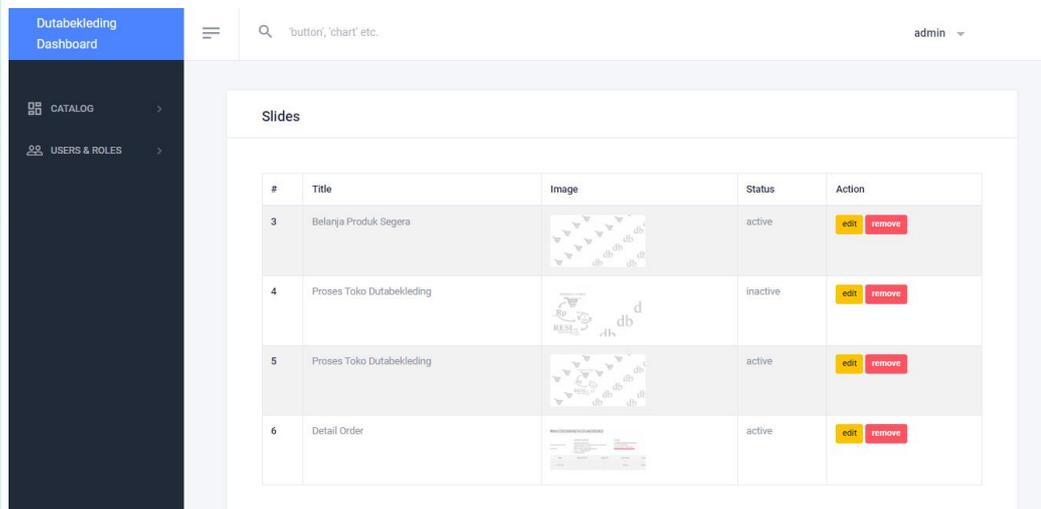


## Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

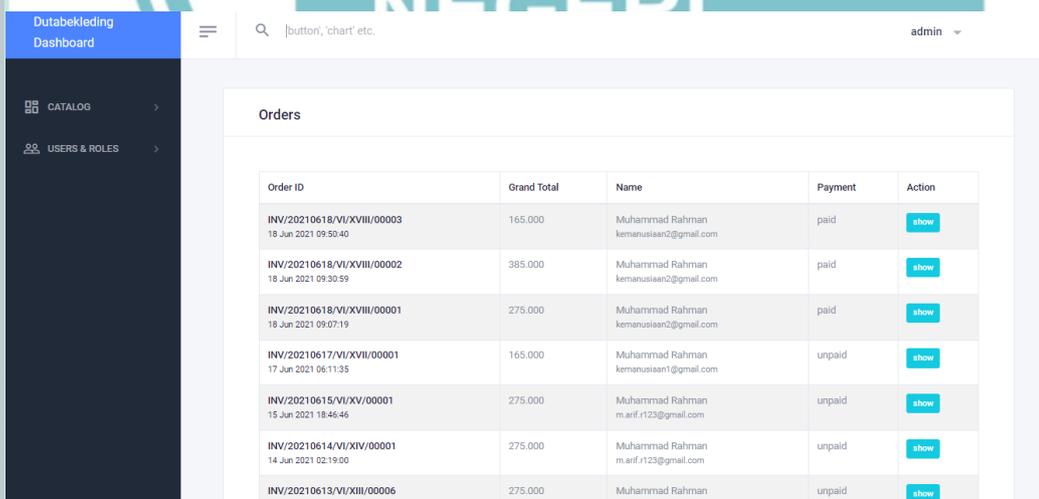
### 3.2.7. Halaman Sliders Admin



Gambar 3.35 Halaman sliders Admin

Gambar 3.35 adalah halaman Sliders Admin pada website. Halaman ini merupakan halaman dalam katalog Admin dan Operator. Halaman ini berisikan tambah gambar sliders, edit gambar sliders dan delete gambar sliders serta dapat menambahkan judul dan keterangan yang nanti di tampil pada dashboard User. Untuk Operator tidak bisa mengakses delete Gambar Sliders.

### 3.2.8. Halaman Orders Admin



Gambar 3.36 Halaman Orders Admin



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.36 adalah halaman Orders Admin pada website. Halaman ini merupakan halaman dalam katalog Admin dan Operator. Halaman ini berisikan informasi order barang user dan dapat melihat detail order barang user.

### 3.2.9. Halaman Users Admin

#	Name	Email	Role	Created At	Action
5		kemansiaan2@gmail.com		2021-06-18 08:58:50	<a href="#">edit</a> <a href="#">remove</a>
4		operator@example.com	Operator	2021-06-17 04:57:23	<a href="#">edit</a> <a href="#">remove</a>
3		kemansiaan1@gmail.com		2021-06-13 11:55:14	<a href="#">edit</a> <a href="#">remove</a>
2		m.arif.r123@gmail.com		2021-06-10 06:20:28	<a href="#">edit</a> <a href="#">remove</a>
1		admin@example.com	Admin	2021-06-10 06:07:15	

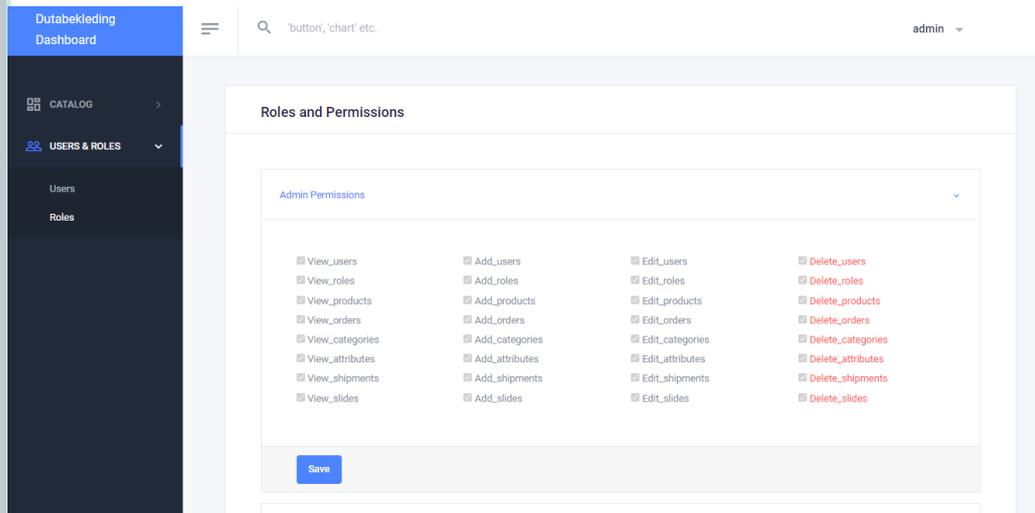
Gambar 3.37 Halaman User Admin

Gambar 3.37 adalah halaman User Admin pada website. Halaman ini merupakan halaman dalam Users & Roles Admin dan Operator. Halaman ini berisikan tambah akun, edit gambar sliders dan delete gambar sliders serta dapat menambahkan judul dan keterangan yang nanti di tampil pada dashboard User. Untuk Operator tidak bisa mengakses delete Gambar Sliders.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

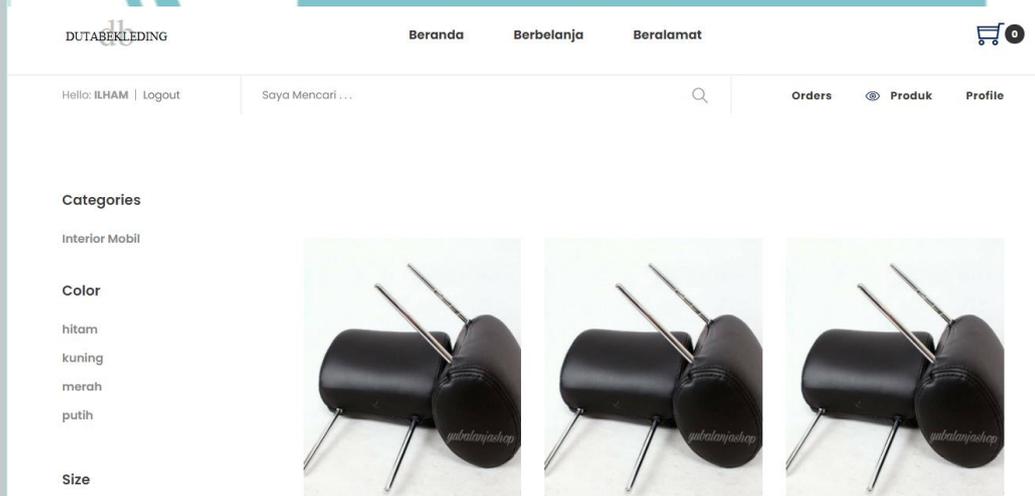
### 3.2.10. Halaman Roles Admin



Gambar 3.38 Halaman Roles Admin

Gambar 3.38 adalah halaman Roles Admin pada website. Halaman ini merupakan halaman dalam Users & Roles Admin dan Operator. Halaman ini berisikan tambah akun, edit gambar sliders dan delete gambar sliders serta dapat menambahkan judul dan keterangan yang nanti di tampil pada dashboard User. Untuk Operator tidak bisa mengakses delete Gambar Sliders.

### 3.2.11. Halaman list Produk User



Gambar 3.39 Halaman belanja User

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 3.39 adalah halaman belanja User pada website. Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan list produk Toko Dutabekleding. Halaman ini berisikan list Produk, proses pemilihan barang, tambah keranjang dan delete produk dalam keranjang.

### 3.2.12. Halaman User Menu

Gambar 3.40 Halaman user menu

ORDER ID	GRAND TOTAL	PAYMENT	ACTION
No records found			

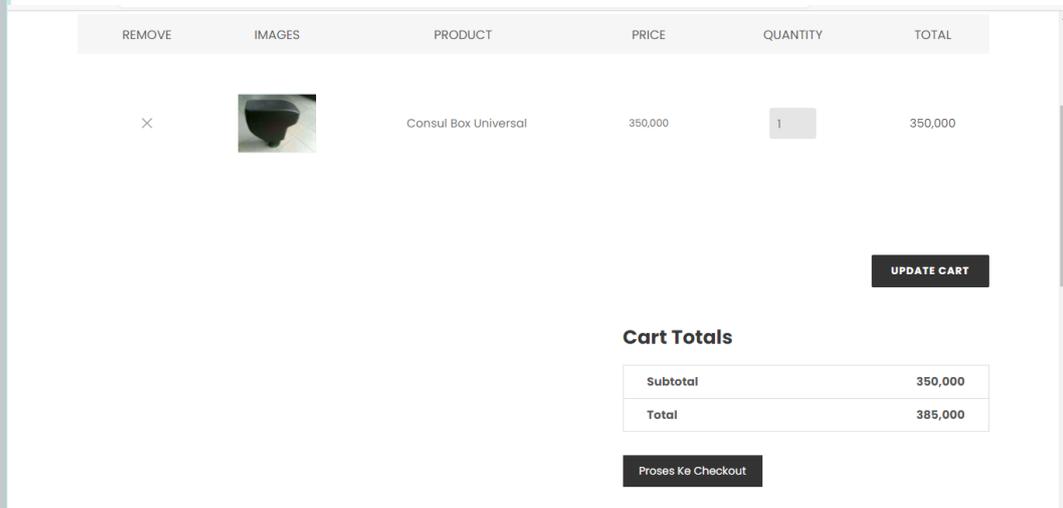
Gambar 3.41 Halaman order

Gambar 3.40 adalah halaman User menu pada website. Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan profile dan order user. Gambar 3.40 adalah halaman profil berisikan nama depan, nama belakang, pekerjaan, alamat 1, alamat 2, no.tlp,



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

postcode dan Gambar 3.41 adalah halaman order menampilkan list dari riwayat order.



Gambar 3.42 Halaman cart

Gambar 3.42 adalah halaman cart pada website. Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan daftar barang belanjaan user. Jumlah produk dapat ditambah serta dapat melakukan checkout transaksi.

**BILLING DETAILS**

First Name \*  Last Name \*

Pekerjaan

Alamat Lengkap \* tidak di-JABODETABEK barang tidak dikirimkan

Deskripsi Alamat ( lebih spesifik seperti simbol dll. )

Postcode / Zip \*  Phone \*

Email Address

**YOUR ORDER**

PRODUCT	TOTAL
Consul Box Universal * 1	350,000
<b>SUBTOTAL</b>	<b>350,000</b>
ONGKOS KIRIM (10%)	35,000
<b>ORDER TOTAL</b>	<b>385,000</b>

**Pembayaran Mudah.**  
Pembayaran dapat dilakukan di outlet terdekat.

**Cek Pembayaran**

Pekerjaan

**LAKUKAN PEMBAYARAN**

Gambar 3.43 halaman checkout

Gambar 3.43 adalah halaman checkout pada website. Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan isi alamat, postcode, phone, daftar barang belanjaan user, total belanjaan. Setelah melakukan pengisian data dan melakukan pembayaran, user akan dihantar menuju pembayaran midtrans.

**Hak Cipta :**

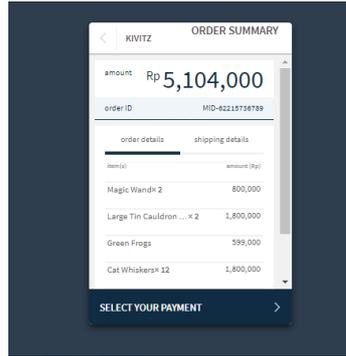
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3.44 halaman snap pembayaran midtrans

Gambar 3.44 adalah halaman snap pembayaran midtrans pada website. Halaman ini merupakan halaman yang total pembayaran serta metode pembayaran yang sudah terintegrasi dengan banyak platform.

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## BAB IV PEMBAHASAN

### 4.1. Pengujian

Bagian ini akan dijelaskan tentang pengujian, mulai dari deskripsi pengujian, prosedur pengujian, data hasil pengujian. Setelah itu hasil dari pengujian tersebut akan di evaluasi pada sub bab berikutnya.

### 4.2. Deskripsi Pengujian

Setelah aplikasi selesai dibuat, tahapan selanjutnya adalah pengujian aplikasi. Proses pengujian pada aplikasi ini terbagi menjadi dua tahap pengujian, pengujian alpha testing dan black box. Alpha testing merupakan pengujian yang dilakukan oleh pengembang itu sendiri. Black box testing adalah pengujian pada fungsionalitas yang ada dari setiap bagian di dalam sistem yang dibuat. Proses pengujian bertujuan untuk memastikan sistem yang telah dibuat sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 4.3. Prosedur Pengujian

Prosedur pengujian pada sistem ini menggunakan.

Tabel 4.2 Tabel rencana pengujian Alpha

No	Item Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
1	Modul Autentication User	Melakukan Login	Black Box
		Melakukan Logout	
		Melakukan pendaftaran sebagai user	
2	Modul List Produk User	Melakukan Search Nama Produk	Black Box
		Melakukan Pemesanan Produk	
		Melakukan Pembayaran Produk	



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

		Melakukan hapus produk pada keranjang	
3	Modul Payment Midtrans	Melakukan proses pemesanan dengan banyak pilihan metode pembayaran	Black Box
4	Modul Produk Admin	Meihat list produk	Black Box
		menambah data produk	
		Mengubah data produk	
5	Modul Kategori Admin	Menghapus data produk	Black Box
		Meihat kategori produk	
		menambah data kategori produk	
		Mengubah data kategori produk	
6	Modul Atribut Admin	Menghapus data kategori produk	Black Box
		Meihat atribut produk	
		menambah data atribut produk	
7	Modul Sliders Admin	Mengubah data atribut produk	Black Box
		Menghapus data atribut produk	
		Meihat gambar slide	
		menambah data gambar slide	
		Mengubah data gambar slide	
		Menghapus data gambar slide	



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

8	Modul Order Admin	Meihat pesanan	Black Box
		melihat detail data pesanan	
		Menghapus data pesanan	
9	Modul User Admin	Mengubah data User	Black Box
		Menambah User	
		Menghapus data User	
10	Modul Roles	Tambah Roles	Black Box
		Edit Roles	

#### 4.4. Data Hasil Pengujian

##### 1. Alpha Testing

###### A. Pengujian modul authentication Admin

Tabel 4.3 Pengujian modul authentication Admin

Skenario Pengujian (data normal)				Hasil Pengujian
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
A.1	Admin memasukkan data username dan password. Username : admin@example.com Password : password	Sistem akan menampilkan halaman produk admin	Admin dapat masuk ke halaman produk admin	[√] Diterima [ ] Ditolak
Skenario Pengujian (data salah)				Hasil Pengujian
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
A.2	Admin memasukkan data username dan password. Yang tidak ada di database	Sistem akan menampilkan validasi error	Admin kembali ke halaman login dan sistem menampilkan validasi	[√] Diterima [ ] Ditolak



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

			'Username atau Password salah'	
--	--	--	--------------------------------	--

B. Pengujian modul authentication Operator

Tabel 4.4 Pengujian modul authentication Operator

Skenario Pengujian (data normal)				Hasil Pengujian
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
B.1	Operator memasukkan data username dan password. Username : operator@example.com Password : ilham14h	Sistem akan menampilkan halaman produk admin	Admin dapat masuk ke halaman produk admin	[√] Diterima [ ] Ditolak
Skenario Pengujian (data salah)				Hasil Pengujian
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
B.2	Admin memasukkan data username dan password. Yang tidak ada di database	Sistem akan menampilkan validasi error	Admin kembali ke halaman login dan sistem menampilkan validasi 'Username atau Password salah'	[√] Diterima [ ] Ditolak

C. Pengujian modul authentication User

Tabel 4.5 Pengujian modul authentication User

Skenario Pengujian (data normal)	



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil Pengujian
C.1	User membuat akun dengan mengklik 'belum punya akun? Register' pada form register dan mengisi alamat email, nama depan, nama belakang, password dan konfirmasi password	Sistem akan menampilkan validasi berhasil	User langsung mendapat akses masuk pada tampilan home.	[√] Diterima [ ] Ditolak
<b>Skenario Pengujian (data salah)</b>				<b>Hasil Pengujian</b>
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
C.2	User pada form register dan tidak mengisi alamat email, nama depan, nama belakang, password dan konfirmasi password	Sistem akan menampilkan validasi data belum diisi	User tidak dapat membuat akun.	[√] Diterima [ ] Ditolak

### D. Pengujian modul list produk user

Tabel 6 Pengujian modul list produk user

<b>Skenario Pengujian (data normal)</b>				<b>Hasil Pengujian</b>
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

D.1	User mengklik fitur Search dan isikan dalam textbox 'saya mencari ... '.	Sistem akan menampilkan nama produk yang dicari	User dapat menemukan barang yang diinginkan	[√] Diterima [ ] Ditolak
D.2	User mengakses fitur belanja dan setelah memilih produk lalu klik gambar produk. Tampil detail produk dan klik button masukkan ke keranjang	Sistem menambahkan pesanan user dan tampil di mini cart	User dapat menambah produk dan akan tampil di mini cart.	[√] Diterima [ ] Ditolak
D.3	Untuk melakukan pembayaran user klik checkout pada mini keranjang, isi data alamat pada checkout lalu klik button lakukan pembayaran	Sistem menampilkan data pesanan ke tampilan snap midtrans dan menampilkan metode pembayaran	User dapat membayar pesanan dengan banyak metode pembayaran	[√] Diterima [ ] Ditolak
D.4	User klik button hapus. Pada mini cart. user menghapus data user	Sistem menghapus produk dalam keranjang	User tidak memiliki pesanan dalam mini cart.	[√] Diterima [ ] Ditolak
<b>Skenario Pengujian (data salah)</b>				<b>Hasil Pengujian</b>
<b>No.</b>	<b>Data Masukan</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Pengujian</b>	



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

D.5	User mengakses fitur belanja dan setelah memilih produk lalu klik gambar produk. Tampil detail roduk dan tidak klik button masukkan ke keranjang	Sistem tidak menambahkan produk dalam keranjang	User tidak dapat menambah produk dalam keranjang	[✓] Diterima [ ] Ditolak
D.6	Untuk melakukan pembayaran user klik checkout pada mini keranjang, tidak mengisi data alamat pada checkout lalu klik button lakukan pembayaran	Sistem memberi peringatan data belun diisi	Usser tidak dapat membayarkan produk	[✓] Diterima [ ] Ditolak

### E. Pengujian modul payment midtrans

Tabel 4.7 Pengujian modul payment midtrans

Skenario Pengujian (data normal)				Hasil Pengujian
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
E.1	User melakukan pembayaran dengan pilihan pembayaran. User selesai melakukan pembayaran	Sistem menangkap data dan merubah kondisi barang sudah dibayarkan	User kembali ke tampilan pemesanan dan mendapat validasi barang telah di bayar	[✓] Diterima [ ] Ditolak



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Skenario Pengujian (data salah)				Hasil Pengujian
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
E.2	User melakukan pembayaran dengan pilihan pembayaran. User gagal melakukan pembayaran	Sistem tidak menangkap data dan tidak merubah kondisi barang sudah dibayarkan	User kembali ke tampilan pemesanan dan mendapat validasi barang telah di bayar	[√] Diterima [ ] Ditolak

F. Pengujian modul produk admin

Tabel 4.8 Pengujian modul produk admin

Skenario Pengujian (data normal)				Hasil Pengujian
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
F.1	Admin mengakses fitur produk	Sistem akan menampilkan form produk	Admin dapat melihat list produk	[√] Diterima [ ] Ditolak
F.2	Admin mengakses fitur produk dan klik tambah baru lalu Mengisi produk baru dan klik button save selanjutnya pilih produk image, menambah gambar dan klik tambah baru	Sistem menambahkan data produk	Admin dapat menambah produk dan akan tampil di produk/belanja user	[√] Diterima [ ] Ditolak



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

F.3	Admin mengakses fitur produk dan klik edit lalu edit produk dan klik button save selanjutnya pilih produk image, menambah gambar dan klik tambah baru	Sistem menambahkan data edit produk	Admin dapat mengedit produk dan akan tampil di produk/belanja user	[✓] Diterima [ ] Ditolak
F.4	Admin klik button hapus. Pada form produk. admin menghapus data produk	Sistem menghapus produk dalam form produk	Admin dapat menghapus produk	[✓] Diterima [ ] Ditolak
<b>Skenario Pengujian (data salah)</b>				<b>Hasil Pengujian</b>
<b>No.</b>	<b>Data Masukan</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Pengujian</b>	
F.5	Admin mengakses fitur produk dan klik tambah baru lalu Tidak mengisi produk baru dan gagal save produk	Sistem memberikan notifikasi data belum diisi	Admin tidak dapat menambah produk	[✓] Diterima [ ] Ditolak
F.6	Admin tidak mengisikan data produk baru dan fitur produk image tidak akan dapat diakses	Sistem tidak memberi akses fitur produk image sebelum mengisi fitur produk	Admin tidak dapat menambahkan gambar produk	[✓] Diterima [ ] Ditolak



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

G. Pengujian modul kategori admin

Tabel 4.9 Pengujian modul kategori admin

Skenario Pengujian (data normal)				Hasil Pengujian
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
G.1	Admin mengakses fitur kategori	Sistem akan menampilkan form kategori	Admin dapat melihat list kategori	[✓] Diterima [ ] Ditolak
G.2	Admin mengakses fitur kategori dan klik tambah baru lalu Mengisi kategori baru dan klik button save	Sistem menambahkan data kategori produk	Admin dapat menambah kategori produk dan akan tampil di produk/belanja user	[✓] Diterima [ ] Ditolak
G.3	Admin mengakses fitur kategori dan klik edit lalu edit kategori dan klik button save	Sistem menambahkan data edit kategori produk	Admin dapat mengedit kategori produk	[✓] Diterima [ ] Ditolak
G.4	Admin klik button hapus. Pada form kategori admin menghapus data kategori produk	Sistem menghapus kategori produk dalam form kategori	Admin dapat menghapus kategori	[✓] Diterima [ ] Ditolak
Skenario Pengujian (data salah)				Hasil Pengujian
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

G.5	Admin mengakses fitur produk dan klik tambah baru lalu Tidak mengisi produk baru dan button save tidak berjalan	Sistem memberikan notifikasi data belum diisi	Admin tidak dapat menambah produk	[✓] Diterima [ ] Ditolak
-----	---	---	-----------------------------------	-----------------------------

### H. Pengujian modul atribut admin

Tabel 4.10 Pengujian modul atribut admin

No.	Skenario Pengujian (data normal)			Hasil Pengujian
	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
H.1	Admin mengakses fitur atribut	Sistem akan menampilkan form atribut	Admin dapat melihat list atribut	[✓] Diterima [ ] Ditolak
H.2	Admin mengakses fitur atribut dan klik tambah baru lalu Mengisi atribut baru dan klik button save	Sistem menambahkan data atribut produk	Admin dapat menambah atribut produk	[✓] Diterima [ ] Ditolak
H.3	Admin mengakses fitur atribut dan klik edit lalu hanya dapat edit nama atribut dan klik button save	Sistem merubah data nama atribut produk	Admin dapat mengedit atribut	[✓] Diterima [ ] Ditolak
H.4	Admin mengakses fitur atribut dan klik pilihan lalu dapat menambah pilihan	Sistem menambah data pilihan atribut produk	Admin dapat mengedit atribut	[✓] Diterima [ ] Ditolak



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	atribut dan klik button save			
H.5	Admin klik button hapus. Pada form atribut admin menghapus data atribut produk	Sistem menghapus atribut produk dalam form atribut	Admin dapat menghapus atribut	[✓] Diterima [ ] Ditolak
<b>Skenario Pengujian (data salah)</b>				<b>Hasil Pengujian</b>
<b>No.</b>	<b>Data Masukan</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Pengujian</b>	
H.6	Admin mengakses fitur atribut dan klik tambah baru lalu Tidak mengisi atribut baru dan button save tidak berjalan	Sistem memberikan notifikasi data belum diisi	Admin tidak dapat menambah atribut	[✓] Diterima [ ] Ditolak
H.7	Admin mengakses fitur produk dan klik pilihan lalu Tidak mengisi pilihan produk baru dan button save tidak berjalan	Sistem memberikan notifikasi data belum diisi	Admin tidak dapat menambah pilihan atribut	[✓] Diterima [ ] Ditolak

### I. Pengujian modul sliders

Tabel 4.11 Pengujian modul sliders

<b>Skenario Pengujian (data normal)</b>	
---	--



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil Pengujian
I.1	Admin mengakses fitur sliders	Sistem akan menampilkan form sliders	Admin dapat melihat list gambar sliders	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
I.2	Admin mengakses fitur sliders dan klik tambah baru lalu Mengisi data slider, pilih gambar baru dan klik button save	Sistem menambahkan data sliders	Admin dapat menambah sliders	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
I.3	Admin mengakses fitur sliders dan klik edit lalu hanya dapat edit data slider dan klik button save	Sistem merubah data sliders	Admin dapat mengedit sliders	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
I.4	Admin klik button hapus. Pada form sliders admin menghapus data sliders	Sistem menghapus sliders dalam form sliders	Admin dapat menghapus sliders	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak
<b>Skenario Pengujian (data salah)</b>				<b>Hasil Pengujian</b>
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil Pengujian
I.5	Admin mengakses fitur sliders dan klik tambah baru lalu Tidak mengisi data sliders dan button save tidak berjalan	Sistem memberikan validasi data belum diisi	Admin tidak dapat menambah sliders	<input checked="" type="checkbox"/> Diterima <input type="checkbox"/> Ditolak



## J. Pengujian modul order

Tabel 4.12 Pengujian modul order

Skenario Pengujian (data normal)				Hasil Pengujian
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
J.1	Admin mengakses fitur order	Sistem akan menampilkan form order	Admin dapat melihat list order	[√] Diterima [ ] Ditolak
J.2	Admin mengakses fitur order dan klik button detail. Detail order dapat terlihat dan jika keterangan paymenn telah terbayar, dapat klik tombol finish dan mengisi resi dalam form keterangan order	Sistem mengirimkan resi keterangan order user	Admin dapat menambah keterangan Resi order	[√] Diterima [ ] Ditolak
Skenario Pengujian (data salah)				Hasil Pengujian
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
J.3	Admin mengakses fitur keterangan order dan tidak mengisi note resi	Sistem memberikan validasi data belum diisi	Admin tidak dapat menambah note resi	[√] Diterima [ ] Ditolak

## K. Pengujian modul User

Tabel 4.13 Pengujian modul User

Skenario Pengujian (data normal)	
----------------------------------	--



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil Pengujian
K.1	Admin mengklik fitur User.	Sistem akan menampilkan halaman user admin	Admin dapat masuk ke halaman user admin	[√] Diterima [ ] Ditolak
K.2	Admin mengklik fitur User klik button Tambah baru. Admin mengisi data user, seperti nama user, username/email, password, dan pilihkan role user.	Sistem menampilkan validasi berhasil dan data user bertambah	Admin kembali ke halaman data user dan sistem menampilkan validasi 'user has been saved'.	[√] Diterima [ ] Ditolak
K.3	Admin klik button edit. Admin mengedit data user, seperti nama user, username/email, password, dan pilihkan role user.	Sistem menampilkan validasi berhasil dan data user berhasil diedit	Admin kembali ke halaman data user dan sistem menampilkan validasi 'user has been saved'.	[√] Diterima [ ] Ditolak
K.4	Admin klik button hapus. Admin menghapus data user	Sistem menampilkan notifikasi 'Do you want to remove this? '	Admin kembali ke halaman data user dan sistem menampilkan validasi 'user has been removed'.	[√] Diterima [ ] Ditolak
<b>Skenario Pengujian (data salah)</b>				<b>Hasil Pengujian</b>
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

K.5	Admin mengklik fitur User klik button Tambah baru. Admin tidak mengisi data user, seperti nama user, username/email, password, dan pilihkan role user.	Sistem akan menampilkan validasi data belum diisi	Admin tidak dapat membuat akun	[√] Diterima [ ] Ditolak
K.6	Admin klik button edit. Admin menghapus data user, seperti nama user, username/email, password, dan pilihkan role user.	Tidak ada perubahan pada tabel data user.	Admin kembali ke halaman data user, namun tidak ada perubahan pada tabel data user	[√] Diterima [ ] Ditolak

### L. Pengujian modul roles

Tabel 4.14 Pengujian modul roles

Skenario Pengujian (data normal)				Hasil Pengujian
No.	Data Masukan	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
L.1	Admin mengakses fitur roles	Sistem akan menampilkan form roles	Admin dapat melihat list roles	[√] Diterima [ ] Ditolak
L.2	Admin mengakses fitur roles dan klik role baru dan isi nama aktor untuk	Sistem menyimpan nama aktor untu hak akses roles	Admin dapat menambah list pilihan hak akses roles	[√] Diterima [ ] Ditolak



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	hak akses roles. Klik button submit			
L.3	Admin mengakses fitur roles dan klik list role isi checkbox untu akses roles lalu save	Sistem menyimpanhak akses role di suatu aktor	Admin dapat menambahdan mengurangi ceklis list roles	[√] Diterima [ ] Ditolak
<b>Skenario Pengujian (data salah)</b>				<b>Hasil Pengujian</b>
<b>No.</b>	<b>Data Masukan</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Pengujian</b>	
L.4	Admin mengakses fitur roles dan klik role baru dan tidak mengisi nama aktor untuk hak akses roles lalu submit	Sistem memberikan validasi data roles tidak berhasil ditambah	Admin tidak dapat menambah roles	[√] Diterima [ ] Ditolak

## 2. Beta Testing

Beta Testing merupakan tahap lanjutan dari alpa testing, dilakukan secara objektif dengan diuji secara langsung oleh user. Pengujian kedua ini dilakukan langsung user developer.

Tabel 4.15 Biografi User Developer

Biografi User Developer	
Nama	Teuku Nadhif
Status	Belum menikah
Alamat	Jl. Anggur 1 Cipete Selatan, Cilandak, Jakarta selatan
pengalaman	Developer Website
pekerjaan	Mahasiswa



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Tabel 4.16 User Acceptance Test User 1

Fungsi dan Pengembangan		Diterima	Ditolak
<b>A</b>	<b>Modul Produk</b>	✓	
	1 Tampil list produk	✓	
	2 menambah data produk	✓	
	3 Mengubah data produk	✓	
	4 Menghapus data produk	✓	
<b>B</b>	<b>Modul Kategori</b>	✓	
	1 Tampil list kategori produk	✓	
	2 menambah data kategori	✓	
	3 Mengubah data kategori	✓	
	4 Menghapus data kategori	✓	
<b>C</b>	<b>Modul Atribut</b>	✓	
	1 Tampil list atribut	✓	
	2 menambah data atribut	✓	
	3 Mengubah data atribut	✓	
	4 Menghapus data atribut	✓	
<b>D</b>	<b>Modul list produk user</b>	✓	
	1 Tampil list produk	✓	
	2 menambah data produk	✓	
	3 Mengubah data produk	✓	
	4 Menghapus data produk	✓	

Pengujian kedua ini dilakukan langsung pada pelaku usaha Toko Dutabekleding.

Tabel 4.17 Biografi Usaha Toko Dutabekleding.

Biografi Toko Dutabekleding	
Tahun Berdiri	2000



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pemilik	Suharman
Alamat	Basemant E-17 Blok M Square
Produk yang ditawarkan	Terfokus bagian interior mobil
konsumen	Pengguna mobil

Tabel 4.18 User Acceptance Test User 2

Fungsi dan Pengembangan		Diterima	Ditolak
<b>A</b>	<b>Modul Produk</b>	✓	
	1 Tampil list produk	✓	
	2 menambah data produk	✓	
	3 Mengubah data produk	✓	
	4 Menghapus data produk	✓	
<b>B</b>	<b>Modul Kategori</b>	✓	
	1 Tampil list kategori produk	✓	
	2 menambah data kategori	✓	
	3 Mengubah data kategori	✓	
	4 Menghapus data kategori	✓	
<b>C</b>	<b>Modul Atribut</b>	✓	
	1 Tampil list atribut	✓	
	2 menambah data atribut	✓	
	3 Mengubah data atribut	✓	
	4 Menghapus data atribut	✓	
<b>D</b>	<b>Modul list produk user</b>	✓	
	1 Tampil list produk	✓	
	2 menambah data produk	✓	
	3 Mengubah data produk	✓	
	4 Menghapus data produk	✓	



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Setelah melakukan pengujian ke dua user dimana pemilik Dutabekleding pengujian berguna untuk mengetahui apakah website ini sesuai dengan kebutuhan sedangkan user developer untuk mengevaluasi front end sistem. Dalam hal ini, tolak ukur yang digunakan adalah System Usability Scale (SUS). System Usability Scale adalah metode pengukuran apakah sistem yang diukur “usable” oleh pengguna. Bentuk dari System Usability Scale adalah sebuah kuesioner dengan 10 pertanyaan menggunakan sistem skala likert 1 sampai 5. Setelah kuesioner didapatkan, maka setiap butir pertanyaan juga harus di cek validitasnya menggunakan R Table. Table 4.18 merupakan 10 pertanyaan yang akan diberikan oleh responden ketika selesai menggunakan SISTEM INFORMASI TOKO DUTABEKLEDING. Penilaian menggunakan sistem skala likert 1 sampai 5, dengan 1 berarti ‘Sangat Tidak Setuju’ dan 5 ‘Sangat Setuju’.

Tabel 4.19 item Pertanyaan Kuesioner SUS

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Saya akan sering menggunakan E-commerce Toko Duta Bekleding					
2	Saya menemukan bahwa alur sistem E-commerce Toko Duta Bekleding ini terlalu kompleks					
3	Saya merasa bahwa aplikasi E-commerce Toko Duta Bekleding baik digunakan					
4	Saya merasa bahwa saya akan membutuhkan bantuan ketika menggunakan E-commerce Toko Duta Bekleding ini					
5	Saya menemukan bahwa fungsionalitas dari E-commerce Toko Duta Bekleding ini sudah terintegrasi dengan baik					
6	Saya menemukan banyak hal yang tidak konsistensi E-commerce Toko Duta Bekleding					

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

7	Saya merasa bahwa kebanyakan orang dapat mempelajari penggunaan E-commerce Toko Duta Bekleding dengan cepat									
8	Saya merasa bahwa E-commerce Toko Duta Bekleding membingungkan									
9	Saya merasa yakin ketika menggunakan E-commerce Toko Duta Bekleding ini									
10	Saya butuh belajar lebih banyak lagi untuk bisa menggunakan E-commerce Toko Duta Bekleding									

Hasil dari data kuisisioner yang telah dilakukan didapat 12 responden yang berpartisipasi dalam pengujian dan yang mengisi kuisisioner.

Tabel 4.20 Nilai responden

No.	Responden	Skor Asli									
		R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
1	Responden 1	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4
2	Responden 2	4	2	4	5	4	4	5	2	4	4
3	Responden 3	4	2	4	4	4	2	2	4	3	2
4	Responden 4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4
5	Responden 5	4	2	4	4	4	2	4	1	4	4
6	Responden 6	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4
7	Responden 7	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
8	Responden 8	5	4	4	4	4	2	5	1	4	2
9	Responden 9	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4
10	Responden 10	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4
11	Responden 11	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2
12	Responden 12	4	2	4	2	4	2	5	2	4	2

Setelah mendapatkan kuisisioner, maka setiap jawaban perlu dikonversikan menjadi bentuk penilaian dengan rumus  $((R1 - 1) + (5 - R2) + (R3 - 1) + (5 - R4) + (R5 - 1) + (5 - R6) + (R7 - 1) + (5 - R8) + (R9 - 1) + (5 - R10) *$



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2,5) pada setiap responden. Tabel 4.19 menunjukkan hasil konversi kuesioner menjadi SUS Score.

Tabel 4.21 Hasil skor System Usability Scale

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Skor SUS
R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10		(jumlah*2,5)
3	2	3	1	3	3	3	2	3	1	24	60
3	3	3	0	3	1	4	3	3	1	24	60
3	3	3	1	3	3	1	1	2	3	23	57,5
3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	22	55
3	3	3	1	3	3	3	4	3	1	27	67,5
3	4	3	1	3	1	3	1	3	1	23	57,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	1	3	1	3	3	4	4	3	3	29	72,5
3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65
3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	26	65
3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	26	65
3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	77,5
<b>Total</b>											<b>64,7916667</b>

#### 4.5. Analisis Data/Evaluasi

Berdasarkan hasil dari pengujian alpha testing dan beta testing, maka dapat disimpulkan bahwa pengujian alpha testing dan beta testing telah berjalan dengan baik, semua fungsi dapat berjalan seperti yang diharapkan, 5 item uji alpa test dan 16 item uji beta test telah diterima, semua pengujian telah berjalan sesuai dengan semua skenario yang ada. Dari hasil kuesioner yang telah dilakukan, didapat bahwa rata-rata skor SUS bernilai 64,79. Dalam SUS, nilai tersebut dapat dikonversikan menjadi B dalam penilaian abjad, yang berarti aplikasi masuk dalam kategori 'Good'. Responden menilai bahwa sistem informasi DUTABEKLEDING sudah memenuhi standar kelayakan dalam kebergunaan sistem.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Simpulan yang didapat berdasarkan hasil dari pengujian dan evaluasi:

1. Dengan adanya sistem informasi e-commerce penjualan aksesoris interior mobil, DUTABEKLEDING, membantu toko untuk mengelola data informasi produk dan pemesanan yang dilakukan oleh customer/user.
2. Sistem informasi e-commerce produk interior mobil dapat dengan cepat dan mudah untuk melihat pemesanan secara keseluruhan.
3. Penggunaan Payment Midtrans mempermudah transaksi.

### 5.2. Saran

Bedasarkan pelaksanaan dan pengerjaan skripsi yang dilakukan, terdapat saran untuk pengembangan aplikasi E-commerce DUTABEKLEDING, yaitu:

1. Sistem informasi E-commerce membutuhkan modul balance, sehingga dapat tercatat proses pemasukan dan pengeluaran keuangan.
2. Pengembangan kedepan dalam penggunaan ongkos irim otomatis seperti penggunaan API Raja Ongkir dimana menambah luas cakupan pengiriman produk.

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



## DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin, 2015. Cara Efektif Belajar Framework Laravel. jogjakarta: s.n.
- Ananda, M. D. S. I. N., 2020. SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS E-COMMERCE UNTUK MENGOPTIMALKAN PENJUALAN BATIK PADA TOKO AL-BAROKAH BATIK. jakarta: s.n.
- Asih, N., 2014. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA AN-NAS VIA PRODUCTION KEBUMEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PENJUALAN. Jogjakarta: s.n.
- Indera, R., 2015. Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Alat Kesehatan Berbasis Web Pada Pt. Alfin Fanca Prima. Banjarmasin: s.n.
- Medah, M., 2014. E-Commerce Sebagai Pendukung Pemasaran. Kupang: s.n.
- Nia Nuraeni, d. P. A., 2019. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Pada Toko Batik Pekalongan Dengan Metode Waterfall. jakarta: s.n.
- Nugraha, T., 2014. Tutorial Dasar Laravel. bandung: s.n.
- Nugrawati, W., 2017. Perancangan sistem informasi penjualan hijab berbasis. Batam: s.n.
- Nurhadi, R. S. d. A., 2018. Implementasi Metode Waterfall pada Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Griya Busana Emira. Pontianak: s.n.
- Parno, M., 2008. Konsep Dasar Sistem Informasi ( Review ). s.l.:s.n.
- S.Kom, A. S., 2016. Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL - Achmad Solichin - Google Buku. jakarta: s.n.
- Viktor, N. N., 2013. PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PEMESANAN PRODUK BERBASIS WEB TUGAS AKHIR Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menempuh Ujian Sidang Sarjana di Program Studi Sistem Informasi PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS. indonesia: s.n.
- Wardhani, D. R., 2011. Dukungan Database Dalam Membangun Website Dinamis Yang Interaktif. s.l.:s.n.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Zamroni, M., 2017. Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. Jogjakarta: s.n.

Grant, K., Haseman, C., 2014. Beginning android programming: develop and design. Peachpit Press, San Francisco, Calif.



### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Muhammad Arif Rahman

Lahir di Jakarta 08 Januari 1998, anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Suharman dan Ibu Rahmayeni. Lulus dari SDN Pasir Putih 03 pada tahun 2010, SMP Islamiyah Yadair pada tahun 2013, dan SMA Muhammadiyah Pancoranmas pada tahun 2016. Saat ini sedang menempuh Pendidikan Diploma IV Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Politeknik Negeri Jakarta.

### © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## Lampiran 1. Studi Literatur

No.	Judul	Penulis	Keterangan
1	PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN DAMPAKNYA TERHADAP KEHIDUPAN	• Mohammad Zamroni	Revolusi ini sendiri muncul dengan didorong kemajuan teknologi yang menawarkan berbagai Resources informasi dan komunikasi yang luas.
2	Cara Efektif Belajar FRAMEWORK LARAVEL	• Aminudin	Dalam pembuatan buku ini banyak sekali tantangan, hambatan, serta ujian yang mendera, biar menjadi kenangan waktu penulisan buku ini berbarengan dengan pembuatan proposal thesis
3	E-COMMERCE SEBAGAI PENDUKUNG PEMASARAN PERUSAHAAN	• Melgiana Medah	Untuk itu dengan adanya e-commerce ini diharapkan perusahaan lebih berperan aktif menggunakan media e-commerce sebagai sarana promosi yang tepat dalam pemasaran akan suatu produk..
4	Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL	• Achmad Solichin, S.Kom	Buku ini disusun berdasarkan materi perkuliahan Pemrograman Web sesuai dengan kurikulum standar di perguruan tinggi komputer.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

5	KONSEP DASAR SISTEM INFORMASI (Review)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parno, SKom., MMSI</li> </ul>	Sistem : kumpulan dari unsur/elemen-elemen yang saling berkaitan/berinteraksi dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.
6	Tutorial Dasar Laravel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teten Nugraha</li> </ul>	Mudah-mudahan ebook ini sedikitnya dapat membantu teman-teman yang akan belajar framework laravel ini
7	Penggunaan Framework Laravel Dalam Rancang Bangun Modul Back-End Artikel Website Bisnisbisnis.ID	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Farizan Luthfi</li> </ul>	Direktori bisnis adalah sebuah website atau media cetak yang berisi daftar berbagai bisnis dalam kategori tertentu.
8	DUKUNGAN DATABASE DALAM MEMBANGUN WEBSITE DINAMIS YANG INTERAKTIF	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dyah Rhetno Wardhani</li> </ul>	Dengan meningkatnya kebutuhan akan informasi maka diperlukan sarana informasi yaitu website terutama website dinamis
9	PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN ALAT KESEHATAN BERBASIS WEB	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heldiansyah,</li> <li>• Rahma Indera,</li> <li>• Aditya Pratama AO</li> <li>• Fajar Shadiq</li> </ul>	Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mempermudah customer dalam melakukan pembelian yang ada di PT. Alfin Fanca Prima secara online.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	PADA PT. ALFIN FANCA PRIMA		
10	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENJUALAN BERBASIS WEB PADA TOKO ONE CELL	• MAHMUDI	Sistem penjualan yang selama ini digunakan oleh Toko One Cell adalah dengan cara kerjasama dengan counter - counter handphone untuk memasarkan handphone.
11	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN HIJAB BERBASIS E-COMMERCE PADA THE WIN'S SHOP	• Wini Nugrawati	Online shop berbasis website pada The Win's shop ini dirancang dari awal dengan menggunakan perancangan yang telah tersedia dengan bantuan content management system (CMS) prestashop.
12	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA AN-NAS VIA PRODUCTION KEBUMEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PENJUALAN	• Nurma Asih	Disesuaikan dengan kebutuhan An-nas Via Production dan disesuaikan dengan kemampuan user dalam mengoperasikan aplikasi tersebut.

## Lampiran 2. Transkrip Wawancara

Nama : Suharman

Jabatan : Owner usaha “Duta Bekleding”

Lokasi : Blok M Square.

Wawancara narasumber:

1. Apa saja produk atau barang dan jasa yang dijual?

Untuk barang yang dijual Consulbox, jok mobil, kotak tisu dan untuk jasa reparasi bekleding, doortrim, dek bagasi, consulbox, jait stir, flapon, dan jok

2. Bagaimana proses penjualan usaha disini?

Untuk barang yang belum ready seperti consulbox, dan jok bisa dibuatkan terlebih dahulu dikarenakan banyaknya permintaan variasi warna dan tidak samanya produk di setiap mobil.

3. Berapa range biaya untuk setiap barang yang dijual ?

Consulbox :

- Standar : 350k
- Besar : 500k
- Rumit : 500k-1jt

Jok Mobil

- Dua Baris : 800k
- Tiga Baris : 1500k

Jait stir

- Standar : 350k

Kotak tisu

- Standar : 100k
- Variasi : 100k

Kotak punggung jok

- Standar : 300k
- Rumit : 300k-500k

4. Bagaimana proses pembayarannya?

Buat pembayaran bisa dengan Cash atau lewat rekening.



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



## © Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

5. Untuk barang belum ready, Bagaimana menawarkan produk?  
Untuk consulbox dengan menjelaskan kepada pelanggan dengan gambarang produk yang dibuatkan manual di dalam buku rancangan.
6. Bagaimana usaha mempromosikan jasa dan produk?  
Untuk promosi produk biasanya dari teman-teman langganan yang dikabari dan pengunjung yang datang
7. Produk atau jasa pa yang paling sering dibeli pelanggan?  
Biasanya untuk produk itu consulbox, kalau untuk jasa biasanya sulam stir mobil.
8. Apakah sudah ada sosial media atau sistem informasi untuk membantu menjual serta mempromosikan produk dan jasa untuk usaha tersebut?  
Untuk sekarang belum ada dari sosial media apalagi sistem informasi
9. Seberapa pentingnya sistem informasi untuk membantu menjual serta mempromosikan produk dan jasa untuk usaha tersebut ?  
Kalau untuk promosi usaha itu bisa sangat membantu sekali untuk saat ini
10. Apa keluhan lain dari usaha duta bekluding tersebut?  
Paling hanya promosi produk yang dibutuhkan saat ini, paling untuk menjelaskan produk seperti menggambaran ilustrasi dari buku rancangan yang gabarnya ini masih dibuat manual belum adanya photo atau gambar asli contoh untuk consulbox.