

**LAPORAN**  
**PRAKTIKUM INTERNET DAN BISNIS ICT**



**OLEH :**

**KELOMPOK 4**

- 1. AUNI TIFTAZANI (F1G120034)**
- 2. FITRIANA ASDHI (F1G120019)**
- 3. RAFLI SYAHPUTRA (F1G120030)**

**ASISTEN PENGAMPU:**

**WAHID SAFRI JAYANTO**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMPUTER**  
**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**  
**UNIVERSITAS HALU OLEO**

**KENDARI**

**2021**

## **HALAMAN PENGESAHAN**

### **LAPORAN PRAKTIKUM**

OLEH:

KELOMPOK 4

1. AUNI TIFTAZANI (F1G120034)
2. FITRIANA ASDHI (F1G120019)
3. RAFLI SYAHPUTRA (F1G120030)

Laporan praktikum Internet Dan Bisnis ICT ini disusun sebagai tugas akhir menyelesaikan praktikum Internet Dan Bisnis ICT sebagai salah satu syarat lulus matakuliah Internet Dan Bisnis ICT . Menerangkan bahwa yang tertulis dalam laporan lengkap ini adalah benar dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Kendari , 15 Juli 2021

Menyetujui:

Asisten Praktikum



(WAHID SAFRI JAYANTO)

Praktikan



(Kelompok 4)

## **KATA PENGANTAR**

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi maha penyayang. Kami panjatkan puja dan puji syukur kehadirat-Nya. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayatnya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan Laporan Praktikum ICT ini.

Adapun laporan ini kami telah usahakan semaksimal mungkin dan tentunya dengan bantuan berbagai pihak, sehingga dapat memperlancar pembuatan laporan ini. Untuk itu kami tak lupa pula menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini.

Namun tidak lepas dari semua itu kami menyadari sepenuhnya bahwa ada kekurangan baik dari segi penyusun bahasa dan segi lainnya. Oleh karena itu dengan lapang dada dan tangan terbuka kami membuka selebar-lebarnya bagi pembaca yang ingin memberi saran dan kritik kepada kami sehingga kami dapat memperbaiki laporan ini.

Akhirnya penyusun mengharapkan semoga dari laporan ini tentang Desain Web Penjualan Baju Wanita dapat diambil hikma dan maanfaatnya sehingga dapat memberikan inspirasi terhadap pembaca.

Kendari

Penyusun

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penulisan .....	2
1.4 Manfaat Penulisan .....	2
1.5 Batasan Masalah.....	3
<b>BAB II PEMBAHASAN .....</b>	<b>4</b>
2.1 Alat dan Bahan yang Digunakan Dalam Pembuatan Prototype Website.....	4
2.2 Penjelasan Materi .....	5
Apa Itu <i>Internet</i> .....	5
Pengertian <i>Website</i> Atau Blog .....	7
1. Website Pribadi.....	9
2. Website Toko Online .....	10
3. Blog.....	10
Struktur <i>E-Commers</i> .....	11
<i>XAMPP</i> .....	13
2.3 <i>Project Prototype Website</i> Penjualan Pakaian Wanita .....	15
<b>BAB III PENUTUP .....</b>	<b>22</b>
3.1 Kesimpulan.....	22
3.2 Saran.....	22
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>23</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Alat dan Bahan .....	2
---------------------------------------	---

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Halaman Utama .....	15
<b>Gambar 2 .2</b> <i>Dashboard</i> .....	16
<b>Gambar 2.3</b> <i>SignUp</i> .....	17
<b>Gambar 2.4</b> <i>Kode Verifikasi</i> .....	18
<b>Gambar 2.5</b> Login.....	18
<b>Gambar 2.6</b> Katalog.....	19
<b>Gambar 2.7</b> Transaksi.....	20
<b>Gambar 2.8</b> Keranjang saya.....	20
<b>Gambar 2.9</b> <i>Contact Us</i> .....	21

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi pada saat ini telah membawa kemajuan yang besar dalam berbagai bidang. Untuk melakukan bisnis pun mudah dilakukan tanpa kita harus memiliki sebuah perusahaan atau toko untuk melakukan suatu usaha. Orang cukup menggunakan media seperti computer atau handphone untuk melakukan bisnis.

Komputer atau handphone sebagai alat bantu yang mempunyai kemampuan di dalam bidang pengolahan data dan informasi, sehingga dapat di manfaatkan untuk melakukan informasi bisnis kepada khalayak. Di Indonesia penggunaan handphone dan computer sudah mencapai angka yang cukup besar. Hampir semua orang memiliki handphone atau computer. Bahkan ada yang memiliki 2 handphone atau computer.

Pemanfaatan laptop atau handphone dalam memasarkan suatu produk memiliki peranan yang cukup penting di dalam dunia bisnis. Sebagai contoh tokobagus.com atau berniaga.com yang sudah cukup eksis dan sering terdengar di Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Aplikasi apa saja yang digunakan dalam pembuatan desain prototype web?
2. Bagaimana cara penggunaan aplikasi tersebut?
3. Seperti apa hasil atau keluaran dari desain web yang dibuat?
4. Apa yang melatarbelakangi pembuatan desain web prototype tersebut?
5. Mengapa memilih desain web tersebut?

## **1.3 Tujuan Penulisan**

1. Mengetahui yang digunakan dalam pembuatan desain prototype web
2. Mengetahui cara penggunaan aplikasi tersebut
3. Menjelaskan hasil atau keluaran dari desain web yang dibuat
4. Menjelaskan latarbelakang pembuatan desain web prototype tersebut
5. Menjelaskan alasan memilih desain web tersebut

## **1.4 Manfaat Penulisan**

Adapun manfaat yang didapat dari penulisan laporan dan praktikum seputar pembuatan web diantaranya kita dapat memahami cara membuat prototype sebuah website penjualan dengan menggunakan software Figma. Juga dapat mengetahui langkah-langkah dan hasil keluaran dari suatu website penjualan.



### **1.5 Batasan Masalah**

1. Mengetahui yang digunakan dalam pembuatan desain *prototype web*
2. Mengetahui cara penggunaan aplikasi tersebut
3. Mengetahui apa itu *internet*
4. Apa itu *website* atau *blog*
5. Mengetahui struktur
6. Apa itu *xampp*

## BAB II

### PEMBAHASAN

#### 2.1 Alat dan Bahan yang Digunakan Dalam Pembuatan Prototype Website

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam mendesain sebuah prototype website ialah:

No.	Alat dan Bahan	Kegunaan
1.	Laptop	perangkat keras ( <i>hardware</i> ) yang digunakan untuk mendesain
2.	<i>Software</i> Figma	<i>Software</i> yang digunakan dalam mendesain karena dilengkapi dengan fitur <i>prototype</i> sehingga mempermudah jika membuat <i>prototype</i> sebuah <i>website</i> penjualan

*Table 2.1* Alat dan Bahan

## 2.2 Penjelasan Materi

### Apa Itu *Internet*

Menurut Oetomo (2002) menyebutkan bahwa *internet* merupakan singkatan atau kependekan dari *international network*, yang didefinisikan sebagai suatu jaringan komputer yang sangat besar, dimana jaringan komputer tersebut terdiri dari beberapa jaringan – jaringan kecil yang saling terhubung satu sama lain. Lebih lanjut dijelaskan pula, jaringan komputer yang sangat besar ini bisa mencakup jaringan seluruh dunia.

Menurut Allan (2005) menjelaskan bahwa *internet* merupakan sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung satu sama lain secara fisik dan juga memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan berbagai protokol komunikasi tertentu yang sering kita kenal dengan istilah *Internet Protocol (IP)* serta *Transmission Control Protocol (TCP)*. Protokol sendiri, lebih lanjut didefinisikan oleh Alan sebagai sebuah spesifikasi sederhana mengenai bagaimana dua atau lebih komputer dapat saling bertukar informasi.

Menurut Harjono (2009) Pendapat lain menyebutkan bahwa Internet dapat diartikan sebagai kumpulan dari beberapa komputer, yang bahkan dapat mencapai jutaan komputer di seluruh dunia yang dapat saling berhubungan serta saling terkoneksi satu sama lainnya. Agar komputer dapat saling terkoneksi satu sama lain, maka diperlukan media untuk saling

menghubungkan antar komputer. Media yang digunakan itu bisa menggunakan kabel/serat *optic*, satelit atau melalui sambungan telepon. Pengertian jaringan *internet* secara umum bisa didefinisikan jaringan komputer tiada batas yang menjadi penghubung pengguna komputer dengan pengguna komputer lainnya serta dapat berhubungan dengan komputer di sebuah wilayah ke wilayah di penjuru dunia, dimana di dalam jaringan tersebut mempunyai berbagai macam informasi serta fasilitas layanan internet browsing atau surfing. Istilah ini lebih dikenal dengan “*online*” di internet.

Berdasarkan jangkauan secara geografis jaringan komputer terbagi menjadi beberapa, diantaranya :

1. *Local Area Network (LAN)*

*LAN* merupakan jaringan yang dibatasi oleh area yang *relative* kecil, dibatasi oleh area lingkungan seperti sebuah perkantoran di sebuah gedung, atau sekolah, dan biasanya tidak jauh dari sekitar 1 km

2. *Metropolitan Area Network (MAN)*

*MAN* merupakan jaringan komputer dengan ruang lingkup yang cukup jauh. Tipe ini digunakan untuk membangun jaringan komputer antar gedung, dalam satu kota, atau antar kota yang berada pada jangkauannya. Jaringan ini biasanya digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar seperti perbankan, BUMN, dll

### 3. *Wide Area Network (WAN)*

Jaringan ini merupakan jaringan yang terbesar karena mencakup radius antar negara bahkan benua tanpa batasan geografis seperti jaringan lain. Dalam beberapa hal, *WAN* dapat dikatakan *Internet*.

#### Pengertian *Website* Atau Blog

*Website* adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah browser menggunakan URL *website*.

#### Sejarah Website

*Website* pertama kali dibuat oleh Tim Berners-Lee pada akhir 1980an dan baru resmi online pada tahun 1991. Tujuan awal Tim Berners-Lee membuat sebuah *website* adalah supaya lebih memudahkan para peneliti di tempatnya bekerja ketika akan bertukar atau melakukan perubahan informasi. Jika Anda ingin mengetahui seperti apa tampilannya, silakan akses tautan berikut <http://info.cern.ch/>. Pada saat itu, website mulai dapat digunakan secara gratis oleh publik baru diumumkan oleh CERN tepatnya tanggal 30 April 1993.

*Website* dapat dimiliki oleh individu, organisasi, atau perusahaan. Pada umumnya sebuah website akan menampilkan informasi atau satu topik

tertentu, meskipun saat ini banyak website yang menampilkan berbagai informasi dengan topik yang berbeda.

### **Unsur-Unsur *Website***

Terdapat 3 unsur yang sangat vital pada website. Tanpa adanya semua unsur ini, *website* anda tidak akan pernah ditemukan dan diakses oleh pengguna di internet. Ketiga unsur yang dimaksud adalah:

1. *Domain*. Jika *website* diibaratkan sebagai produk, maka domain adalah merk. Penggunaan domain yang menarik akan membuat orang tertarik untuk memasuki suatu *website*. Dengan pemilihan nama domain yang unik juga membuat orang mudah mengingatnya untuk nantinya dikunjungi kembali.
2. *Hosting*. Tidak kalah pentingnya dengan domain, hosting memiliki peran untuk menyimpan semua database (script, gambar, video, teks dan lain sebagainya) yang diperlukan untuk membentuk suatu website. Banyak sekali penyedia jasa hosting di Indonesia, salah satunya *Niagahoster* yang menyediakan hosting terbaik untuk kecepatan akses *website* Anda.
3. *Konten*. Tanpa adanya konten pada website, maka website bisa dikatakan tidak memiliki tujuan yang jelas. Konten pada website dapat berupa teks, gambar atau video. Jika dilihat dari konten yang disajikan, terdapat beberapa macam website. Misalnya saja, sosial

media, website berita, website jual beli atau website yang berisi konten yang berdasarkan minat, bakat serta hobi

### **Jenis-jenis Website**

*Website* merupakan media untuk menampilkan informasi. Awal kemunculannya, informasi yang ditampilkan pada website hanya berupa tulisan. Saat ini berbagai jenis website dapat Anda temukan dengan mudah, tidak hanya menampilkan informasi berupa tulisan saja. Berikut beberapa diantaranya:

#### **1. Website Pribadi**

Saat ini tersedia berbagai layanan yang dapat Anda gunakan untuk membuat website pribadi. Mulai dari yang gratis sampai layanan berbayar. Untuk yang gratis, Anda harus bersedia memiliki alamat website seperti [www.namalayanan.com/usernameanda](http://www.namalayanan.com/usernameanda) atau [www.namawebsite.blogspot.com](http://www.namawebsite.blogspot.com). Alamat website seperti contoh di atas tidak disarankan untuk Anda yang ingin memiliki konten lengkap, seperti dengan adanya video dan banyak gambar. Biasanya, penyedia layanan website gratis akan memberikan resource yang terbatas. Selain itu, untuk alamat dari website Anda akan sulit bersaing di mesin pencari. Oleh karena itu kami menyarankan Anda untuk membuat website melalui layanan penyedia domain dan hosting. Sehingga Anda dapat membuat website yang lebih profesional dengan alamat [www.namaanda.com](http://www.namaanda.com). Saat ini, ada

banyak contoh website yang bisa Anda jadikan inspirasi. Silakan ikuti tutorial cara membuat website pribadi untuk panduan lebih lengkap.

## 2. Website Toko Online

Tahukah Anda toko online Indonesia yang paling populer saat ini? Tentu Anda sudah memiliki jawabannya. Apakah Anda ingin membuat toko online dengan fungsi yang tidak jauh berbeda dengan toko online yang ada saat ini? Jika benar, dengan menggunakan sebuah tool yang tepat Anda bisa membuatnya dalam hitungan jam bahkan menit, dan website toko online

## 3. Blog

Blog biasanya berisi artikel yang bertujuan untuk berbagi pengetahuan, ide atau pengalaman penulis. Untuk contoh blog adalah apa yang saat ini Anda sedang baca, yaitu blog Niagahoster. Tujuan dari blog ini adalah untuk berbagi pengetahuan yang berhubungan dengan web hosting, internet marketing dan hal lainnya.

Untuk artikel yang diterbitkan setiap blog berbeda-beda, mulai dari satu hari satu artikel atau bahkan satu artikel dalam satu minggu. Hal ini tergantung dari kualitas artikel yang dibuat dan jumlah penulisnya.



## Struktur *E-Commers*

Ada beberapa pengertian tentang *e-commerce* dari ahli, yaitu:

1. Arti *E-commerce* Menurut Loudon (1998)

Menurut Loudon (1998), pengertian *E-commerce* adalah suatu proses yang dilakukan konsumen dalam membeli dan menjual berbagai produk secara elektronik dari perusahaan ke perusahaan lain dengan menggunakan komputer sebagai perantara transaksi bisnis yang dilakukan.

2. Menurut Kalakota dan Whinston (1997)

Lalu, kalau menurut Kalakota dan Whinston meninjau pengertiannya bisa dilihat dari empat perspektif. Menurut mereka *e-commerce* artinya yaitu: Dalam perspektif komunikasi, pengertiannya ialah sebuah proses pengiriman barang, layanan, informasi, atau pembayaran melalui komputer ataupun peralatan elektronik lainnya. Perspektif proses bisnis, *e-commerce* merupakan sebuah aplikasi dari suatu teknologi menuju otomatisasi dari transaksi bisnis dan aliran kerja.

Perspektif layanan, *e-commerce* adalah suatu alat yang memenuhi keinginan perusahaan, manajemen, dan konsumen untuk mengurangi biaya layanan (*service cost*) ketika meningkatkan kualitas barang dan meningkatkan kecepatan layanan pengiriman

Perspektif *online, e-commerce* menyediakan kemampuan untuk membeli dan menjual produk atau barang serta informasi melalui layanan internet maupun sarana online yang lainnya.

### 3. Pengertian *E-commerce* Menurut McLeod Pearson (2008 : 59)

Sedangkan menurut McLeod Pearson (2008 : 59), perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce* adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis.

Pandangan populer dari *e-commerce* adalah penggunaan internet dan komputer dengan browser Web untuk membeli dan menjual produk.

Struktur *e-commers*:

a. *Internet* : jaringan global

b. *Intranet* : jaringan milik perusahaan atau organisasi yang menggunakan teknologi internet, seperti protocol internet, browser web.

c. *Extranet* : jaringan melalui internet yang menghubungkan beberapa internet. Selain infrastruktur, aplikasi e-commerce juga ditunjang oleh lima pilar:

a. SDM (*people*)

b. Peraturan/perundangan publik (*Public Policy*)

c. Pemasaran dan Periklanan (*Marketing and Advertisement*)

d. Layanan-layanan pendukung (*Support and Services*)

e. Kemitraan Usaha (*Business partnership*)

## *XAMPP*

*XAMPP* adalah sebuah paket perangkat lunak (*software*) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata *Apache*, *MySQL* (dulu) / *MariaDB* (sekarang), *PHP*, dan *Perl*. Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah *cross platform* sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti *OS Linux*, *OS Windows*, *Mac OS*, dan juga *Solaris*.

Sejarah mencatat, *software XAMPP* pertama kali dikembangkan oleh tim proyek bernama *Apache Friends* dan sampai saat ini sudah masuk dalam rilis versi **7.3.9** yang bisa didapatkan secara gratis dengan label *GNU (General Public License)*. Jika dijabarkan secara gamblang, masing-masing huruf yang ada di dalam nama *XAMPP* menurut para ahli memiliki arti sebagai berikut ini:

X = Cross Platform

Merupakan kode penanda untuk *software cross platform* atau yang bisa berjalan di banyak sistem operasi. Jadi, ada *XAMPP* untuk *Windows*, *xampp for mac*, dan untuk *Linux*. Semua itu bersifat *free download xampp*

A = *Apache*

*Apache* adalah aplikasi web server yang bersifat gratis dan bisa dikembangkan oleh banyak orang (*open source*)

M = *MySQL / MariaDB*

*MySQL* atau *MariaDB* merupakan aplikasi database server yang dikembangkan oleh orang yang sama. *MySQL* berperan dalam mengolah, mengedit, dan menghapus daftar melalui *database*.

P = *PHP*

Huruf “P” yang pertama dari akronim kata XAMPP adalah inisial untuk menunjukkan eksistensi bahasa pemrograman PHP. Bahasa pemrograman ini biasanya digunakan untuk membuat website dinamis, contohnya dalam website berbasis CMS WordPress.

P = *Perl*

Sementara itu, untuk huruf P selanjutnya merupakan singkatan dari bahasa pemrograman Perl yang kerap digunakan untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan. Perl ini bisa berjalan di dalam banyak sistem operasi sehingga sangat fleksibel dan banyak digunakan.

Fungsi *XAMPP*

Program aplikasi *XAMPP* berfungsi sebagai server lokal untuk mengampu berbagai jenis data *website* yang sedang dalam proses pengembangan. Dalam prakteknya, *XAMPP* bisa digunakan untuk menguji kinerja fitur ataupun menampilkan konten yang ada didalam website kepada orang lain tanpa harus

terkoneksi dengan internet, cukup akses melalui Xampp control panel, atau istilahnya website offline.

### **2.3 Project Prototype Website Penjualan Pakaian Wanita**

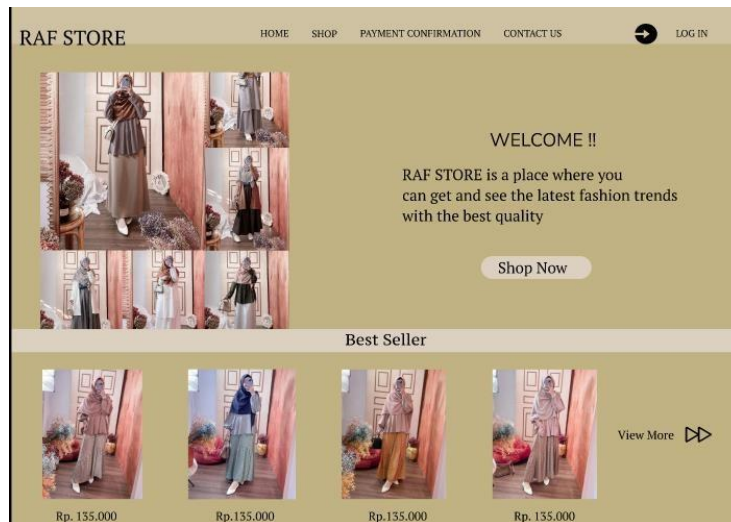
*Project* yang kami usung adalah prototype sebuah website penjualan pakaian wanita. Dimana dalam pembuatannya kami menggunakan laptop sebagai *hardware* atau perangkat kerasnya dan Figma sebagai *software* atau perangkat lunaknya. Dalam pembuatannya kami bekerja sama secara tim untuk menyelesaikan project ini dalam rangka memenuhi tugas Praktikum Matakuliah Internet Bisnis ICT. *Website* yang kami buat adalah sebuah *website* penjualan pakaian wanita yang kami beri nama RAF STORE dimana didalamnya terdapat beberapa halaman website yang bisa diakses diantaranya:

Halaman pertama yang akan muncul ketika kita membuka website RAF STORE



*Gambar 2.1 Halaman Utama*

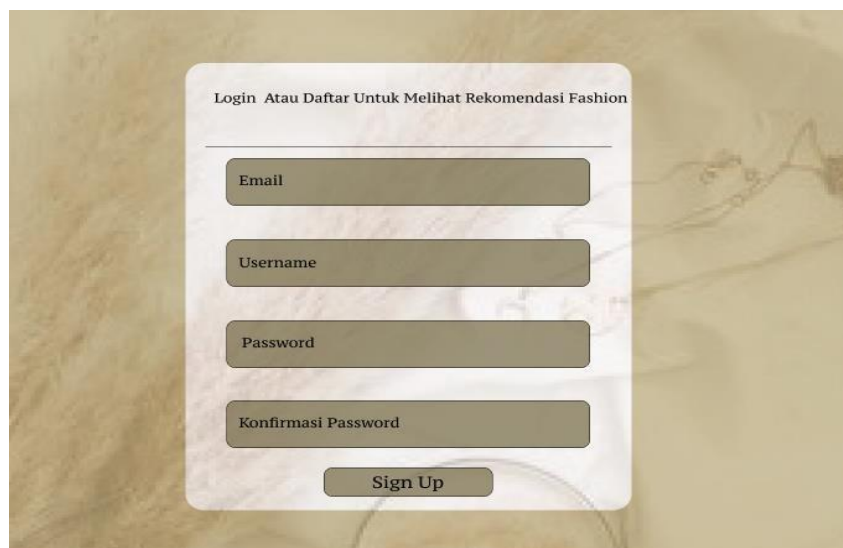
Berikutnya ketika kita menekan “Masuk” akan menuju kehalaman dashboard website RAF STORE



*Gambar 2.2 Dashboard*

Selanjutnya ketika kita menekan “View More” maka akan langsung diarahkan ke katalog dimana terdapat banyak pilihan baju yang bisa dipilih untuk dibeli. Akan tetapi ketika ingin membeli maka akan diarahkan ke halaman login atau signup untuk yang belum memiliki akun. Nantinya pada halaman signup pelanggan atau pengunjung akan diminta untuk mengisi beberapa data seperti username, email serta password yang akan digunakan untuk mengakses website RAF STORE dikemudian hari jika ingin kembali membeli produk RAF STORE. Berikut tampilan halaman signup untuk pengguna atau pelanggan baru yang belum memiliki akun untuk mengakses RAF STORE. Pelanggan akan diminta untuk mengisi email terlebih dahulu karena RAF STORE menggunakan email sebagai sarana untuk mengakses kode verifikasi. Karena pada email telah terdapat nomor telepon sehingga lebih memudahkan pengguna untuk masuk dan mengakses RAF

STORE. Lalu pengguna harus mengisi *username*, serta memasukkan *password* yang akan digunakan untuk mengakses website kami. Terakhir pengguna akan memasukkan kembali password yang ditulis guna memastikan *password* yang dimasukkan benar dan tidak ada kekeliruan huruf. Lalu pengguna mengklik “*SignUp*” untuk mendapatkan kode konfirmasi maka pengguna akan diminta untuk mengecek kotak masuk pada email



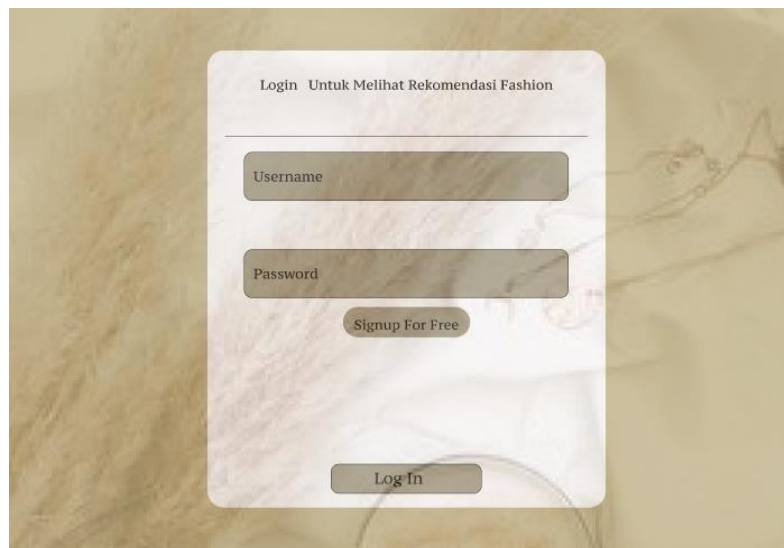
Gambar 2. 3 sign up

Selanjutnya adalah tampilan ketika telah mendapatkan kode konfirmasi untuk memverifikasi akun di website RAF STORE. Pengguna akan memasukkan kode yang telah dikirim ke alamat email untuk dikonfirmasi. Saat pengguna selesai memasukkan kode selanjutnya mengklik “verified” maka otomatis akun pengguna telah aktif dan siap



*Gambar 2.4 kode verifikasi*

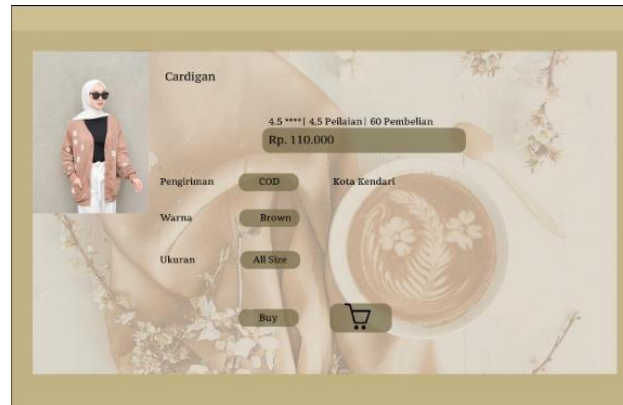
Selanjutnya tampilan untuk login dalam website RAF STORE ketika telah memiliki akun. Pengguna akan memasukkan username dan password yang telah dibuat untuk masuk kedalam website RAF STORE lalu mengklik “login” dan akan masuk kedalam katalog RAF STORE



*Gambar 2.5 Login*



Selanjutnya masuk kedalam proses transaksi di website RAF STORE. Dimana ketika pembeli telah memilih satu atau beberapa baju untuk dibeli maka pembeli harus mengklik “buy” untuk langsung diarahkan ke halaman transaksi untuk memudahkan proses membeli dan pembayaran



Gambar 2.6 katalog

Berikut adalah halaman transaksi yang terdapat pada website RAF STORE jika pembeli langsung mengklik “buy” pada katalog. Nantinya pembeli akan diminta untuk mengisi hal hal berikut seperti: nama pembeli, nama dan jumlah barang, transfer via bank apapun bisa, waktu transfer, serta nominal harga yang akan dibayarkan tidak lupa untuk mengupload bukti transefran berupa foto ataupun scan lalu mengklik “submit” akan otomatis membuat pesanan dan akan kembali diarahkan ke halaman katalog

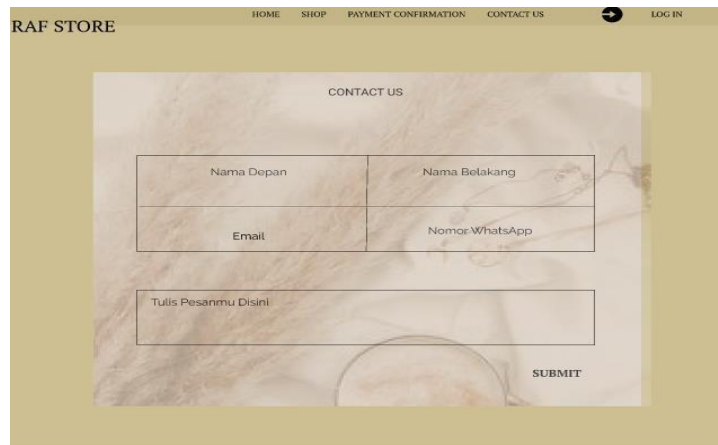
*Gambar 2.7 Transaksi*

Yang ini adalah tampilan keranjang saya dimana halaman ini memuat informasi barang apa saja yang telah tersimpan namun belum dibeli atau *checkout*. Jika ingin membeli barang yang telah tersimpan dalam keranjang saya maka tinggal menceklis barangnya lalu klik “*checkout*” maka akan langsung diarahkan ke halaman transaksi dan kembali mengisi form transaksi.

NO	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH	KODE VOUCHER
1	Vega Blouse	Rp. 130.000	1	SPECIAL10
Sub Total				Rp. 130.000
Total Harga				Rp. 130.000

*Gambar 2.8 Keranjang Saya*

Berikut adalah halaman yang akan muncul ketika kita mengklik “*contact us*” pada halaman dashboard. Halaman ini berguna untuk menghubungi admin atau call center RAF STORE jika mengalami kendala atau ada keluhan seputar barang yang ada di RAF STORE



The image shows a web form titled "CONTACT US" on a light olive-green background. The form is centered and contains the following elements:

- A header bar at the top with the text "RAF STORE" on the left and navigation links "HOME", "SHOP", "PAYMENT CONFIRMATION", "CONTACT US", and "LOG IN" on the right.
- A title "CONTACT US" centered above the form fields.
- Four input fields arranged in a 2x2 grid:
  - Top-left: "Nama Depan"
  - Top-right: "Nama Belakang"
  - Bottom-left: "Email"
  - Bottom-right: "Nomor WhatsApp"
- A single-line text area below the grid with the placeholder text "Tulis Pesanmu Disini".
- A "SUBMIT" button located at the bottom right of the form area.

*Gambar 2.9 Contact Us*

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **3.1 Kesimpulan**

Internet merupakan singkatan atau kependekan dari international network, yang didefinisikan sebagai suatu jaringan komputer yang sangat besar, dimana jaringan komputer tersebut terdiri dari beberapa jaringan – jaringan kecil yang saling terhubung satu sama lain. Lebih lanjut dijelaskan pula, jaringan komputer yang sangat besar ini bisa mencakup jaringan seluruh dunia.

#### **3.2 Saran**

Adapun saran untuk penulisan laporan ini adalah penulis menyarankan untuk membuat *website* dengan menggunakan figma karena mudah dan dalam penggunaannya disertai dengan *tools* yang lengkap dengan berbagai macam fitur yang bagus

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern*. Andi Offset. Yogyakarta
- Ibrahim, Ali. 2009. *Cara Praktis Membuat Website Dinamis Menggunakan Xampp*. Neotekno. Jakarta
- Kusrini. 2007. *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Andi Offset. Yogyakarta
- Nugroho, Bunafit. 2005. *Database Relational dengan My-SQL*. Andi Offset. Yogyakarta
- Suyanto, M. 2003. *Startegi Periklaan pada e-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Andi Offset. Yogyakarta
- Usdiyanto, Riyeke. 2001. *Framework e-Commerce*. Andi Offset. Yogyakarta