

**APLIKASI “EXIS STORE” JUAL BELI KAMERA
BERBASIS WEB**

LAPORAN AKHIR



Oleh

Siti Aisyah

NIM E31151429

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2018**

APLIKASI EXIS STORE JUAL BELI KAMERA BERBASIS WEB

LAPORAN AKHIR



sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md)
di Program Studi Manajemen Informatika
Jurusan Teknologi Informasi

oleh

Siti Aisyah
NIM E31151429

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2018

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER

APLIKASI EXIS STORE JUAL BELI KAMERA BERBASIS WEB

Siti Aisyah (E31151429)
Telah Diuji pada Tanggal 05 Maret 2018
Telah Dinyatakan Memenuhi Syarat

HALAMAN PENGESAHAN

Ketua Penguji,



Ratih Ayuninghemi, S.ST, M.Kom

N I P. 19860802 201504 2 002

Sekretaris Penguji,



Taufiq Rizaldi, S.ST., MT

NIP. 19890329 201503 1 001

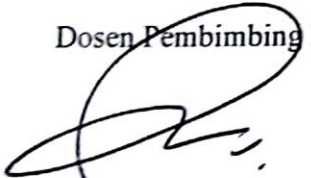
Anggota Penguji,



Aji Seto Arifianto, S.ST, MT

NIP. 19851128 200812 1 002

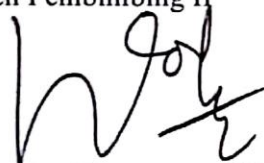
Dosen Pembimbing I



Ratih Ayuninghemi, S.ST, M.Kom

N I P. 19860802 201504 2 002

Dosen Pembimbing II



I Putu Dodi Lesmana, ST, MT

NIP. 19790921 200501 1 001

Menyetujui
Ketua Jurusan Teknologi Informasi



Wahyu Kurnia Dewanto, S.Kom, MT

NIP. 19710408 200112 1 0003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Aisyah

NIM : E31151429

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa segala pernyataan dalam laporan akhir saya yang berjudul “APLIKASI EXIS STORE JUAL BELI KAMERA BERBASIS WEB” merupakan gagasan dan hasil karya saya sendiri dengan arahan komisi pembimbing, dan belum pernah diajukan dalam bentuk apa pun pada perguruan tinggi mana pun.

Semua data dan informasi yang digunakan telah dinyatakan secara jelas dan dapat diperiksa kebenarannya. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam naskah dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir Laporan Akhir ini.

Jember, 05 Maret 2018

Siti Aisyah
NIM E31151429

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, karya sederhana ini teruntuk orang-orang terkasih :

- Orang tua tersayang, Ibu dan Bapak yang telah berjuang demi keluarga. Terima kasih selalu mendoakan yang terbaik untuk anak - anaknya, memberikan dukungan yang begitu besar, dan pengertiannya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
- Kakek dan Nenek saya yang sangat luar biasa perjuangannya. Terima kasih yang sebesar – besarnya.
- Ibu Ratih Ayuninghemi, S.ST, M.Kom dan Bapak I Putu Dody Lesmana,ST, MT terima kasih untuk bimbingan dan semangatnya selama penyelesaian tugas akhir ini.
- Rohmad, Dwi Juli Istiyana, Aditya Kurniawan dan Fathor Rosyid, terima kasih telah memberikan semangat, motivasi, dan bantuan selama menyelesaikan tugas akhir ini.
- Teman - teman seperjuangan MIF 2015 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terima kasih untuk kekompakan, bantuan, dan kerja sama kalian. Terima kasih juga untuk waktunya selama menempuh studi di Politeknik Negeri Jember. Kalian luar begitu luar biasa

----- TerimaKasih -----

Almamaterku Tercinta

HALAMAN MOTTO

”Seberapa besar kesuksesan Anda bisa diukur dari seberapa kuat keinginan Anda, setinggi apa mimpi-mimpi Anda, dan bagaimana Anda memperlakukan kekecewaan dalam hidup Anda.” (Robert Kiyosaki)

“Di saat kita merasa mulai lelah dan menyerah, berhentilah sejenak untuk menenangkan pikiran lalu mulailah bangkit kembali dengan keyakinan yang kuat”
(Siti Aisyah)

“Pekerjaan hebat tidak dilakukan dengan kekuatan, tapi dengan ketekunan dan keteguhan” (Samuel Jhonshon)

APLIKASI EXIS STORE JUAL BELI KAMERA BERBASIS WEB

Pembimbing (2 orang)

Siti Aisyah

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

ABSTRAK

Pada tahun 2016 Kamera *Mirrorless* semakin populer di Indonesia, pangsa pasar kamera jenis ini mengalami kenaikan sebesar 66% dari segi jumlah dan 61% dari segi nilai berdasarkan data dari firma riset GfK (*Gesellschaft für Konsumforschung*) yang merupakan Lembaga Riset asal Jerman dan pada satu tahun terakhir tahun 2017 pangsa pasar kamera berjenis DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) turun hingga 15% sedangkan kamera berjenis *Mirrorless* tumbuh sekitar 16,5% berdasarkan riset The NPD (*New Product Development*) Group yang merupakan lembaga riset pasar. Suatu Komunitas “Forum Pecinta Kamera” di Kota Jember ingin mempunyai toko online untuk memasarkan dan menjual produk kameranya kepada masyarakat sehingga dapat memanfaatkan peluang pangsa pasar kamera *Mirrorless* agar bisnis jual beli dapat berkembang. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah aplikasi berbasis Web menggunakan Bahasa pemrograman PHP, dengan metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu prototype yang prosesnya meliputi *communication, quick plan, modelling quick design, construction of prototype, deployment delivery and feedback*. Tujuan yang ingin dicapai melalui pembuatan sistem ini adalah dapat membantu memudahkan komunitas untuk memasarkan produk yang kamera serta memudahkan masyarakat dalam transaksi jual beli online.

Kata Kunci- Jual Beli, Website, *Prototype*

APLIKASI EXIS STORE JUAL BELI KAMERA BERBASIS WEB

Pembimbing (2 orang)

Siti Aisyah

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

ABSTRACT

By 2016 Mirrorless Cameras became more popular in Indonesia, the camera market share increased by 66% in number and 61% in value based on data from research firm GfK (Gesellschaft für Konsumforschung) which is a German Research Institute and one year last 2017 DSLR (Digital Single Lens Reflex) camera market share dropped by 15% while Mirrorless cameras grew about 16.5% based on the research of The NPD (New Product Development) Group which is a market research institute. A Community "Camera Lovers Forum" in Jember City wants to have an online store to market and sell its cameras to the public so they can take advantage of Mirrorless camera market share opportunities so that the business can grow. The result of this research is a Web-based application using CodeIgniter programming language, with system development method used is protPHP otype which process include communication, quick plan, quick design modeling, construction of prototype, deployment delivery and feedback. The goal to be achieved through the creation of this system is to help facilitate the community to market products that cameras and facilitate the public in online trading transactions.

Keywords- Buy and Sell, Website, Prototype

RINGKASAN

APLIKASI EXIS STORE JUAL BELI KAMERA BERBASIS WEB, Siti Aisyah, NIM E31151429, Tahun 2018, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Ratih Ayuninghemi, S.ST, M.kom, (Pembimbing I), dan I Putu Dodi Lesmana,ST., MT (Pembimbing II).

Secara umum jual beli online merupakan kegiatan dimana penjual dan pembeli tidak perlu bertemu secara langsung. Munculnya kegiatan jual beli online dikarenakan kebutuhan masyarakat meliputi barang ataupun jasa . Kegiatan jual beli online memiliki peran penting dalam suatu kehidupan masyarakat : memenuhi kebutuhan masyarakat akan barang ataupun jasa, efisiensi waktu, kemudahan dalam bertransaksi, serta adanya jaminan pengembalian barang jika barang yang dibeli tidak sesuai pesanan atau barang dalam keadaan cacat ataupun rusak.

Mengingat betapa kegiatan jual beli online sangat meningkat pesat serta jaringan internet yang sangat mendukung, perlu dilakukan manajemen jual beli online yang baik, memuaskan dan dapat dipercaya oleh masyarakat.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, maka penulisan karya tulis ilmiah berjudul APLIKASI EXIS STORE JUAL BELI KAMERA BERBASIS WEB dapat diselesaikan dengan baik.

Tulisan ini adalah laporan hasil penelitian yang dilaksanakan mulai bulan Juli 2017 sampai dengan Februari 2018 bertempat di Politeknik Negeri Jember, yang dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) di Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember.

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Direktur Politeknik Negeri Jember,
2. Ketua Jurusan Teknologi Informasi,
3. Ketua Program Studi Manajemen Informatika,
4. Ibu Ratih Ayuninghemi, S.ST, M.Kom, selaku Pembimbing I,
5. Bapak I Putu Dodi Lesmana, ST., MT, selaku Pembimbing II,
6. Rekan-rekanku dan semua pihak yang telah ikut membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan ini

Laporan Karya Tulis Ilmiah ini masih kurang sempurna, mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna perbaikan di masa mendatang. Semoga tulisan ini bermanfaat.

Jember, 05 Maret 2018

Siti Aisyah



**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Siti Aisyah
NIM : E31151429
Program Studi : Manajemen Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada UPT. Perpustakaan Politeknik Negeri Jember, Hak Bebas Royalti NonEksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas Karya Ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

APLIKASI EXIS STORE JUAL BELI KAMERA BERBASIS WEB

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT. Perpustakaan Politeknik Negeri Jember berhak menyimpan, mengalihkan media atau format, mengelola dalam bentuk Pangkalan Data (DataBase), mendistribusikan karya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Politeknik Negeri Jember, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas Pelanggaran Hak Cipta dalam Karya Ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jember
Pada Tanggal: 05 Maret 2018
Yang Menyatakan,

Nama : Siti Aisyah
NIM : E31151429

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	x
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Kamera	4
2.1.1 Pengertian Kamera	4
2.1.2 Manfaat Kamera.....	4

2.1.3 Jenis - jenis Kamera	4
2.2 E-Commerce	5
2.2.1 Pengertian E-Commerce	5
2.2.2 Jenis- jenis E-Commerce.....	5
2.2.3 Manfaat E- Commerce	6
2.3 Aplikasi Website	7
2.4 Framework Codeigniter.....	7
2.5 UML (Unified Modelling Language)	8
2.6 State Of The Art	11
BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1. Waktu dan Tempat	13
3.2. Alat dan Bahan.....	13
3.2.1 Alat.....	13
3.2.2 Bahan.....	13
3.3. Tahap Metode Kegiatan	14
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1 Pembuatan Aplikasi	18
4.1.1 Iterasi 1	18
4.1.2 Iterasi 2	33
4.1.3 Iterasi 3	44
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 <i>State Of The Art</i>	11
4.1 Skenario <i>Use Case</i> Menambah Kategori	20
4.2 Skenario <i>Use Case</i> Menghapus Kategori.....	20
4.3Skenario <i>Use Case</i> Melihat Kategori.....	21
4.4Skenario <i>Use Case</i> Menambah Produk.....	21
4.5Skenario <i>Use Case</i> Mengubah Produk.....	22
4.6Skenario <i>Use Case</i> Melihat Produk Admin	22
4.7 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Produk User	22
4.8Skenario <i>Use Case</i> Mencari Produk Admin	23
4.9Skenario <i>Use Case</i> Login Admin.....	23
4.10Skenario <i>Use Case</i> Login User	24
4.11 Skenario <i>Use Case</i> Logout Admin.....	25
4.12Skenario <i>Use Case</i> Logout User	25
4.13Skenario <i>Use Case</i> Memeriksa Status Login	26
4.14Skenario <i>Use Case</i> Daftar	26
4.15Skenario <i>Use Case</i> Keranjang Belanja dan Checkout	34
4.16Skenario <i>Use Case</i> Validasi pembayaran	36
4.17Skenario <i>Use Case</i> Konfirmasi Pembayaran	36
4.18Skenario <i>Use Case</i> Melihat Data Transaksi.....	37
4.19Skenario <i>Use Case</i> Melihat Data Retur Barang.....	37
4.20Skenario <i>Use Case</i> Retur Barang.....	38
4.21Skenario <i>Use Case</i> Menolak Data Transaksi	38
4.22Skenario <i>Use Case</i> Membuat laporan Bulanan dan Tahunan	45
4.23Skenario <i>Use Case</i> Melihat Laporan.....	46
4.24Skenario <i>Use Case</i> Mencetak Laporan	46
4.25Hasil Testing Dengan Metode Black Box.....	49

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Metode Pengembangan <i>Prototype</i> Menurut Pressman(2012:50)	14
4.1 <i>Usecase Diagram</i>	19
4.2 <i>Class Diagram</i>	27
4.3 <i>Design Interface</i> Login	28
4.4 <i>Design Interface</i> Menambah Kategori	28
4.5 <i>Design Interface</i> Menghapus Kategori	28
4.6 <i>Design Interface</i> Mengelola Data Produk.....	29
4.7 <i>Design Interface</i> Daftar Akun User	29
4.8 Tampilan Program pada halaman Login Admin dan User.....	30
4.9 Tampilan Program Menghapus kategori	30
4.10 Tampilan Program menambah kategori	31
4.11 Tampilan Program Mengelola data produk	32
4.12 Tampilan Program pada halaman daftar	32
4.13 <i>Design Interface</i> Checkout.....	39
4.14 <i>Design Interface</i> Konfirmasi Pembayaran	39
4.15 <i>Design Interface</i> Validasi Pembayaran.....	39
4.16 <i>Design Interface</i> Retur Barang.....	40
4.17 <i>Design Interface</i> Melihat Data Retur Barang.....	40
4.18 Tampilan Program Halaman Checkout	41
4.19 Tampilan Program Konfirmasi pembayaran	41
4.20 Tampilan Program Retur Barang	42
4.21 Tampilan Program Validasi Pembayaran	43
4.22 Tampilan Program Melihat Data Retur Barang	43
4.23 <i>Design Interface</i> Mengelola Laporan.....	47
4.24 Tampilan Program Mengelola Laporan Bulanan.....	47
4.25 Tampilan Program Mengelola Laporan Tahunan	48

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1.Hasil Survei Situs Jual Beli Online di Indonesia	54
2. Hasil wawancara dengan komunitas	55

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kamera adalah alat yang digunakan dalam aktivitas fotografi. Kamera memiliki berbagai macam jenis diantaranya Compact Digital yaitu kamera yang digital yang paling sederhana, Bridge Camera yaitu kamera yang berjenis point and shoot, *Mirrorless* Camera yaitu kamera yang tidak menggunakan cermin, DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) Camera, Boutique Camera, Digital Rangefinder Camera, DSLT (*Digital Single Lens Translucent*) Camera yaitu kamera yang menggunakan cermin *translucent*, Medium Format Camera, Action Digital Camera dan 360-degree Digital Camera.

Pada tahun 2016 Kamera *Mirrorless* semakin populer di Indonesia, pangsa pasar kamera jenis ini mengalami kenaikan sebesar 66% dari segi jumlah dan 61% dari segi nilai berdasarkan data dari firma riset GfK (*Gesellschaft für Konsumforschung*) yang merupakan Lembaga Riset asal Jerman dan pada satu tahun terakhir tahun 2017 pangsa pasar kamera berjenis DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) turun hingga 15% sedangkan kamera berjenis *Mirrorless* tumbuh sekitar 16,5% berdasarkan riset The NPD (*New Product Development*) Group yang merupakan lembaga riset pasar. Dalam survei dan wawancara pada tanggal 10 Februari 2018, suatu Komunitas “Forum Pecinta Kamera” di Kota Jember ingin mempunyai toko online untuk memasarkan dan menjual produk kameranya kepada masyarakat sehingga dapat memanfaatkan peluang pangsa pasar kamera *Mirrorless* agar bisnis jual beli dapat berkembang.

Berdasarkan permasalahan di atas, dengan dibangunnya “APLIKASI EXIS STORE JUAL BELI KAMERA” berbasis web ini untuk membantu Komunitas “Forum Pecinta Kamera” dalam memasarkan produk agar dapat memanfaatkan peluang pangsa pasar kamera dan dalam transaksi

pembayarannya serta membantu masyarakat untuk mencari, melihat dan membeli kamera dari berbagai jenis, menghemat waktu tanpa harus datang secara langsung dan dengan transaksi yang lebih mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah bagaimana merancang dan membangun Aplikasi “EXIS STORE” Jual Beli Kamera Berbasis web yang dapat membantu Komunitas “Forum Pecinta Kamera” dalam memasarkan produk?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah merancang dan membangun Aplikasi “EXIS STORE” Jual Beli Kamera Berbasis Web yang dapat membantu Komunitas “Forum Pecinta Kamera” dalam memasarkan produk untuk memanfaatkan peluang pangsa pasar kamera dan juga calon pembeli untuk membeli jenis kamera yang diinginkan.

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan tugas akhir ini adalah :

- a. Dapat membantu Komunitas “Forum Pecinta Kamera” dalam memasarkan produk dan transaksi pembayaran.
- b. Dapat membantu calon pembeli untuk membeli kamera.
- c. Dapat menginformasikan jenis – jenis kamera terbaru melalui katalog.

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak menyimpang dari maksud dan tujuan penyusunan proposal, penelitian dan juga mengingat luasnya permasalahan, penulis mempunyai pembatasan masalah yaitu :

1. Aplikasi ini dibangun dengan framework Codeigniter.
2. Aplikasi ini hanya menyediakan barang khusus kamera.
3. Transaksi hanya dilakukan dengan transfer melalui bank.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kamera

2.1.1 Pengertian kamera

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI) definisi kamera adalah ka-me-ra /kaméra/ n kotak kedap sinar yg dipasang dng lensa yg menyambung pada lubang lensa tempat gambar (objek) yg direkam dl alat yg pekat cahaya; alat potret; film kamera khusus untuk membuat film; televisi kamera yg digunakan untuk mengambil objek-objek yg akan disiarkan melalui televisi; otofokus kamera yg mampu membidik sasaran gambar tertentu dng tepat; kamisol; saku kamera berukuran kecil yg dapat dimasukkan ke dalam saku dan sangat mudah digunakan

2.1.2 Manfaat kamera

- a. Menyimpan gambar atau objek yang kita inginkan
- b. Momen terpenting dapat tersimpan dengan menggunakan camera.
- c. Kenangan keluarga dapat tersimpan.
- d. Sebagai alat bantu fotografer.
- e. Dapat juga untuk merekam hal – hal penting

2.1.3 Jenis – jenis kamera

- a. Compact Digital. Bentuk yang sederhana, mudah di bawa ke mana – mana, hasilnya cukup memuaskan dan harga relatif murah.
- b. Kualitas gambar yang di hasilkan sangat baik hampir sama dengan Consumer Level DSLR, settingannya lebih rumit, harga 2 sampai 3 kali lipat camera Digital.
- c. Bridge Camera / DZLR. Mirip seperti DSLR, zoom yang besar, hasil jepretan bagus, mudah di bawa.
- d. Consumer DSLR. Kualitas gambar bagus, mempunyai aneka warna, di gemari anak muda, lensa bisa di ganti, harga kompetitif.

- e. Mirrorless/Hybrid. Lensa bisa di ganti, bentuk kompak, kualitas gambar bagus, kemampuan sama dengan DSLR, harga di atas 7 juta.
- f. Semi Pro DSLR. Gambar yang di hasilkan bagus dan all in One, harga setara dengan barang. Sering di gunakan untuk studio foto.
- g. Boutique Camera. Camera yang harganya tidak bisa di bayangkan sekitar 69 juta, kualitas pasti di jamin ok. Pokoknya plus sah ini camera.
- h. Medium Format DSLR / Professional DSLR

2.2 E-Commerce

2.2.1 Pengertian E-Commerce

Terdapat beberapa macam pengertian E-commerce menurut para ahli, diantaranya yaitu sebagai berikut:.

1. Menurut Jony Wong (2010:33). “ E-Commerce (Perdagangan Elektronik)) adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti televisi, radio dan jaringan komputer atau internet..”
2. Pengertian E-Commerce Perdagangan Elektronik (E-Commerce = electronic commerce) adalah bagian dari e-lifestyle yang memungkinkan transaksi jual beli dilakukan secara online dari sudut tempat mana pun (Hidayat, 2008:5).

2.2.2 Jenis – jenis E-Commerce

Ada banyak cara untuk mengklasifikasikan transaksi E-Commerce. Salah satunya dengan melihat sifat peserta yang terlibat dalam transaksi e-Commerce. Berdasarkan sifat penggunaanya, E-Commerce dibagi menjadi 3 jenis (Laudon, 2003:45):

- a. Business to Business (B2C)

E-Commerce bisnis ke konsumen (B2C) melibatkan penjualan produk dan layanan secara eceran kepada pembeli perorangan.

b. Business to Consumer (B2B)

E-Commerce bisnis ke bisnis (B2B) melibatkan penjualan produk dan layanan antar perusahaan.

c. Consumer to Consumer (C2C)

E-Commerce konsumen ke konsumen (C2C) melibatkan konsumen yang menjual secara langsung ke konsumen.

2.2.3 Manfaat E-Commerce

E-commerce memiliki beberapa manfaat, baik itu organisasi, perusahaan dan masyarakat itu sendiri, berikut beberapa manfaat dari e-commerce (Suyanto, 2003:50-51):

a. Bagi Pemilik E-commerce

- 1) Memperluas market place hingga ke pasar nasional dan internasional.
- 2) Dengan capital outlay yang minim, sebuah perusahaan dapat dengan mudah menemukan lebih banyak pelanggan, supplier yang lebih baik dan partner bisnis yang paling cocok dari seluruh dunia.
- 3) E-commerce menurunkan biaya pembuatan, pemrosesan, pendistribusian, penyimpanan, dan pencarian informasi yang menggunakan kertas.
- 4) E-commerce mengurangi waktu antara outlay modal dan penerimaan produk dan jasa.

b. Bagi Konsumen

- 1) E-commerce memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi.
- 2) E-commerce memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan, mereka bisa memilih berbagai produk dari banyak vendor.
- 3) E-commerce menyediakan produk dan jasa yang tidak mahal kepada pelanggan dengan cara mengunjungi banyak tempat dan melakukan perbandingan secara cepat.
- 4) Pelanggan bisa menerima informasi yang relevan secara detil dalam hitungan detik, bukan lagi hari atau minggu.

2.3 Aplikasi Website

Terdapat beberapa macam pengertian Aplikasi website menurut para ahli, diantaranya yaitu sebagai berikut:.

1. menurut Janner Simarmata (2010 : 47) Aplikasi website adalah aplikasi yang dijalankan melalui browser.
2. Menurut Asropudin (2013:109), Web adalah sebuah kumpulan halaman yang diawali dengan halaman muka yang berisikan informasi, iklan, serta program aplikasi.
3. Menurut Ardhana (2012:3), Web adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang memudahkan surfer (sebutan para pemakai komputer yang melakukan browsing atau penelusuran informasi melalui internet).

Aplikasi seperti ini pertama kali dibangun hanya dengan menggunakan bahasa yang disebut HTML (HyperText Markup Language) dan protokol yang digunakan dinamakan HTTP (HyperText Transfer Protocol). Namun, tentu saja hal seperti ini memiliki kelemahan. Semua perubahan harus dilakukan pada level aplikasi. Pada perkembangan berikutnya, sejumlah skrip dan objek dikembangkan untuk memperluas kemampuan HTML.

Konsep yang mendasari aplikasi Web sebenarnya sederhana. Operasi yang melatarbelakanginya melibatkan pertukaran informasi antara komputer yang meminta informasi, yang disebut klien, dan komputer yang memasok informasi (atau disebut server). Secara lebih detail, server yang melayani permintaan dari klien yang sesungguhnya berupa suatu perangkat lunak yang dinamakan Web server.

2.4 Framework Codeigniter

CodeIgniter adalah sebuah framework berbasis PHP yang kuat dengan footprint yang sangat kecil, dibangun untuk pengembang yang membutuhkan toolkit sederhana dan elegan untuk membuat aplikasi web

dengan fitur lengkap. CodeIgniter dibangun berbasis **MVC** (Model, View, Controller) yang memisahkan antara tampilan dan logic aplikasi.

a. Model

Model adalah bagian yang bertanggung jawab terhadap operasi database, baik itu create, read, update atau delete. Ia berupa fungsi-fungsi operasional database yang dapat dipanggil oleh Controller.

b. View

View adalah bagian yang menangani tampilan. bagian inilah yang bertugas untuk mempresentasikan data kepada user. Ia berbentuk struktur HTML yang berisikan variabel data yang dikirimkan oleh Controller.

c. Controller

Controller adalah bagian yang mengatur hubungan antara Model dan View. Ia adalah otak dari kinerja aplikasi. Ia terdiri dari fungsi-fungsi yang bersifat operasional dan logikal. Saat ada request yang masuk, ia akan menangani dan memprosesnya untuk kemudian ditampilkan dalam View.

Kelebihan Framework Codeigniter antara lain :

- a. Dokumentasi yang bagus.
- b. Kompatibilitas dengan Hosting.

Kekurangan Framework Codeigniter antara lain :

- a. CodeIgniter tidak ditujukan untuk pembuatan web dengan skala besar.
- b. Library yang sangat terbatas

2.5 UML (Unified Modelling Language)

a. Pengertian UML (Unified Modelling Language)

Berikut ini definisi Unified Modeling Language (UML) menurut para ahli:

1. Menurut (Joomla dari <http://soetrasoft.com> : 2007). “Unified Modeling Language (UML) merupakan standard modeling language yang terdiri dari kumpulan-kumpulan diagram, dikembangkan untuk membantu para pengembang sistem dan software agar bisa menyelesaikan tugas-tugas

seperti: Spesifikasi, Visualisasi, Desain Arsitektur, Konstruksi, Simulasi dan testing serta Dokumentasi.”

2. Menurut Herlawati (2011:10), bahwa beberapa literature menyebutkan bahwa UML menyediakan sembilan jenis diagram, yang lain menyebutkan delapan karena ada beberapa diagram yang digabung, misanya diagram komunikasi, diagram urutan dan diagram pewaktuan digabung menjadi diagram interaksi.
3. Menurut Nugroho (2010:6), UML (Unified Modeling Language) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

b. Model UML (Unified Modelling Language)

Menurut Widodo (2011:10), “Beberapa literature menyebutkan bahwa UML menyediakan sembilan jenis diagram, yang lain menyebutkan delapan karena ada beberapa diagram yang digabung, misanya diagram komunikasi, diagram urutan dan diagram pewaktuan digabung menjadi diagram interaksi”. Namun demikian model-model itu dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis. Jenis diagram itu antara lain:

1. Diagram kelas (Class Diagram)

Bersifat statis, Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi objek. Meskipun bersifat statis, sering pula diagram kelas memuat kelas-kelas aktif.

2. Diagram paket (Package Diagram)

Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan kumpulan kelas-kelas, merupakan bagian dari diagram komponen.

3. Diagram use-case (Usecase Diagram)

Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan use-case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

4. Diagram interaksi dan sequence (Sequence Diagram)

Bersifat dinamis. Diagram urutan adalah iterasi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.

5. Diagram komunikasi (Communication Diagram)

Bersifat dinamis. Diagram sebagai pengganti diagram kolaborasi UML yang menekankan organisasi struktural dari objek-objek yang menerima serta mengirim pesan.

6. Diagram statechart (Statechart Diagram)

Bersifat dinamis. Diagram status memperlihatkan keadaan-keadaan pada sistem, memuat status (state), transisi, kejadian serta aktivitas.

7. Diagram aktivitas (Activity Diagram)

Bersifat dinamis. Diagram aktivitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

8. Diagram komponen (Component Diagram)

Bersifat statis. Diagram komponen ini memperlihatkan organisasi serta kebergantungan sistem/perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya.

9. Diagram deployment (deployment diagram)

Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (run-time). Memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang di dalamnya. Kesembilan diagram ini tidak mutlak harus digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, semuanya dibuat sesuai kebutuhan. Pada UML dimungkinkan kita menggunakan diagram-diagram lainnya misalnya data flow diagram, entity relationship diagram, dan sebagainya

2.6 State Of The Art

Tabel 2.1 State Of The art

Penulis	Siti Aisyah (2017)	Victor Nicolas N. (2013)	Ginting Elizaandayni(2013)
Judul	Aplikasi “Exis Store” jual Beli kamera berbasis web	Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan pemesanan produk berbasis web	Aplikasi penjualan berbasis web (ecommerce) menggunakan joomla pada mutiara fashion
Tema/Topik	Aplikasi website	SI	Aplikasi website
Objek	Komunitas kamera	CV. Richness Development Bandung	Mutiara Fashion
Metode Penelitian	Prototype	Prototype	Waterfall
Tools	Xampp, Notepad ++, Microsoft Visio 2013, Violet UML editor	MySQL, Dreamweaver CS3	MySQL, Xampp, webserver
Bahasa Pemrograman	PHP	PHP	PHP
Fitur	-mengelola data produk, data kategori, laporan, validasi pembayaran -daftar, login checkout, konfirmasi, retur barang	Pembayaran, pemesanan, kategori, pengiriman, konfirmasi, produk	Pembayaran, order, produk

Berdasarkan tabel 2.1, maka hasil penelitian yang dilakukan penulis dan peneliti terdahulu terdapat beberapa persamaan dan perbedaan sebagai berikut.

a. Bahasa pemrograman

Bahasa Pemrograman yang digunakan peneliti terdahulu dan penulis sama – sama menggunakan PHP.

b. Metode penelitian

Metode yang digunakan pada Aplikasi “Exis Store” Jual Beli Kamera Berbasis web dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk berbasis web menggunakan prototype sedangkan pada Aplikasi penjualan berbasis web (ecommerce) menggunakan joomla pada mutiara fashion menggunakan waterfall.

c. Tema / topik

Tema pada Aplikasi “Exis Store” Jual Beli Online Kamera berbasis web adalah aplikasi website dan Aplikasi penjualan berbasis web (ecommerce) menggunakan joomla pada mutiara fashion menggunakan Aplikasi website sedangkan pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk berbasis web adalah Sistem Informasi.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat

Pembuatan Tugas Akhir yang berjudul Aplikasi “Exis Store” Jual Beli Kamera Berbasis Web dilaksanakan selama 8 dari bulan Juli 2017 sampai bulan Februari 2018 bertempat di Politeknik Negeri Jember.

3.2 Alat dan Bahan

3.2.1 Alat

Adapun alat-alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi “Exis Store” Jual Beli Kamera Berbasis Web ini adalah terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak.

a. Perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan adalah satu unit notebook dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1) Notebook (Asus X201E)
- 2) RAM 4 GB
- 3) Windows 7 Profesional 64 bit
- 4) Intel(R) Celeron(R) CPU 847

b. Perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan sebagai berikut :

- | | |
|-----------------------|---|
| 1) Sistem operasi | : Windows 7 Profesional 64 bit |
| 2) Editor website | : Notepad++ |
| 3) Browser | : Google Chrome |
| 4) Software pendukung | : Microsoft Office |
| 5) Pengelola database | : Xampp |
| 6) Editor desain | : Power Designer 16.5, VioletumEditor 2.1.0 |

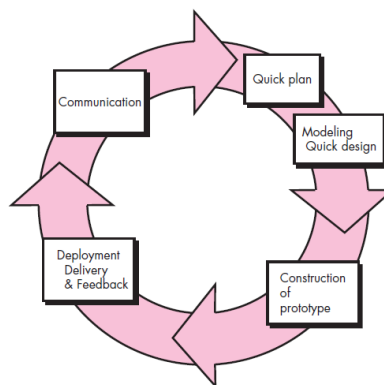
3.2.2 Bahan

Bahan yang diperlukan untuk pelaksanaan tugas akhir ini adalah data berupa fitur – fitur apa saja yang telah disediakan dari sistem yang sudah

berjalan yang menawarkan layanan yang hampir sama dan fitur – fitur yang diinginkan Komunitas. Fitur ini yang akan menjadi acuan untuk membuat Aplikasi “Exis Store” Jual Beli Kamera Berbasis Web dan juga data produk yang akan dijual atau ditawarkan kepada calon pembeli..

3.3 Tahap Metode Kegiatan

Metode yang digunakan untuk pengembangan Aplikasi Exis Store Jual Beli Online berbasis web ini adalah dengan menggunakan metode prototype. Menurut Pressman (2012:50), Metode prototype sangat cocok digunakan untuk mengembangkan sebuah perangkat yang akan dikembangkan kembali. Dalam prototype terdapat beberapa tahapan seperti komunikasi, Perencanaan secara cepat, pemodelan perancangan secara cepat, pembentukan prototype, dan penyerahan sistem atau perangkat lunak kepada para pelanggan dan umpan balik. Untuk lebih jelasnya dapat melihat gambar 3.1 dibawah ini :



Gambar 3.1 Metode Pengembangan Prototype menurut Pressman (2012:50).

3.3.1 *Communication* (Komunikasi)

Komunikasi adalah suatu pembicaraan atau pembahasan yang dilakukan oleh pengembang dan klien untuk menentukan tujuan umum dari sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan serta suatu gambaran bagian-bagian yang dibutuhkan. Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dan informasi dari komunitas “Forum Pecinta Kamera” Kota Jember. Penulis menggunakan teknik atau tahapan proses komunikasi untuk mendapatkan

data apa saja yang di butuhkan untuk pembuatan Sistem, tahapan yang di lakukan adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan bertanya tentang apa saja hal yang dibutuhkan terkait dengan fitur – fitur dari aplikasi yang dibangun. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara kepada komunitas “Forum Pecinta Kamera” Kota Jember. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2018 kepada 4 orang anggota “Forum Pecinta Kamera” yakni Bayu, Rizal, Tata dan Yoga.

2. Observasi

Survei tanggal 11 Februari 2018 dari situs jual beli online seperti Lazada.com, Blibli.com, JD.Id, Shopee.co.id, Blanja.com, Bukalapak.com dan tokopedia menjual kamera yang sedang populer saat ini.

3. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan pada penyusunan tugas akhir ini bertujuan untuk membantu dalam analisis kebutuhan dari literature lain seperti buku, karya tulis ilmiah serta situs terkait yang nantinya akan berguna dalam penyusunan tugas akhir ini.

3.3.2 *Quick plan*

Perencanaan secara cepat adalah tahap dimana pengembang melakukan perencanaan dari hasil komunikasi yang telah dilakukan. Dari data-data yang telah diperoleh , maka nantinya akan dapat menentukan kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Dari data-data yang telah diperoleh maka akan dapat mentukan kebutuhan fungsional dan non-fungsional, adapun penjelasannya sebagai berikut :

a. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional adalah pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem bereaksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Berikut kebutuhan fungsional pada aplikasi yang akan dibuat oleh penulis antara lain :

- 1) Membuat hak akses login untuk admin dan user
- 2) User dapat melakukan daftar
- 3) Admin dapat menambah, mengedit, melihat data produk dan data kategori
- 4) User dapat melihat produk dan kategori
- 5) Admin dapat melakukan validasi pembayaran.
- 6) Admin dapat membuat laporan transaksi dan mencetak laporan
- 7) User dapat melakukan pembelian produk
- 8) User dapat melakukan checkout
- 9) User melakukan pembayaran transfer bank
- 10) User dapat melakukan upload bukti pembayaran
- 11) User dapat melakukan pengembalian barang jika barang yang dibeli cacat atau rusak

b. Kebutuhan non-fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem seperti batasan pengembangan proses. Dan berikut adalah beberapa kebutuhan non-fungsional dari sistem yang akan dibuat oleh penulis antara lain :

- 1) Aplikasi hanya dapat dilakukan oleh pengguna yang memiliki hak akses login
- 2) Aplikasi hanya menyediakan Bahasa Indonesia

3.3.3 *Modeling Quick Design*

Modeling Quick Design adalah tahap membangun *design interfaced* dari aplikasi yang akan dijadikan sebagai tampilan fitur – fitur yang akan dibangun dari aplikasi yang akan dikembangkan. Perancangan yang akan

dilakukan oleh pengembang juga menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Diagram yang digunakan adalah Use Case Diagram dan Class Diagram.

3.3.4 *Construction of Prototype*

Construction of Prototype adalah tahap pengkodean sistem yang telah dibangun berdasarkan dari *quick plan* dan *mockup* yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya. Mula-mula pengembang akan membuat *layout* yang sesuai dengan *mockup* dan membangun database yang telah ditentukan. Kemudian semua itu akan dibangun menjadi sebuah aplikasi prototype yang akan diserahkan kepada pengguna untuk di uji coba.

3.3.5 *Deployment Delivery and Feedback*

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem terhadap pengguna yang nantinya akan memberikan feedback atau timbal balik bagi pengembang agar dapat mengembangkan aplikasinya menjadi lebih baik. Jika pengguna memberi *feedback* dengan saran atau masukan maka pengembang dapat menggunakan saran tersebut untuk melakukan proses dari tahap pertama sampai tahap terakhir namun pada iterasi berbeda.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pembuatan Aplikasi

Setelah data telah terkumpul dan desain sudah dibuat, pada tahap ini dilakukan pengkodean pada Aplikasi Exis Store Jual Beli Kamera berbasis web. Untuk memenuhi keinginan pelanggan, berdasarkan kesepakatan penulis dengan Komunitas “Forum Pecinta Kamera” Kota Jember proses pembuatan aplikasi dibagi menjadi 3 iterasi diantaranya iterasi 1 proses pembuatan data master, iterasi 2 proses transaksi dan iterasi ke 3 proses pembuatan laporan serta terakhir dilakukan validasi atau testing sistem yang telah dibuat.

4.1.1 Iterasi 1

a. Communication

Pada tahap ini dilakukan komunikasi akan kebutuhan pengguna. Tahapan ini melakukan pengumpulan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi Exis Store jual beli kamera berbasis web. Berdasarkan wawancara dengan 4 anggota Komunitas “Forum Pecinta Kamera” yaitu Bayu, Tata, Rizal dan Yoga, sehingga mendapatkan semua informasi secara menyeluruh berkaitan dengan data-data yang berkaitan dengan bisnis jual beli mereka. Informasi yang didapatkan akan digunakan untuk menyusun pokok masalah sistem dan mendefinisikan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan berkaitan dengan “Aplikasi Jual Beli Kamera”. Ada pula data yang dibutuhkan untuk membuat sistem tersebut antara lain data produk yang dijual.

b. Quick Plan

Pada tahap ini setelah melakukan komunikasi maka perencanaan mengenai prototype yang akan dibuat berfokus pada penyajian kepada *client*. Maka terdapat kebutuhan fungsional dan non-fungsional sebagai berikut :

1) Kebutuhan Fungsional

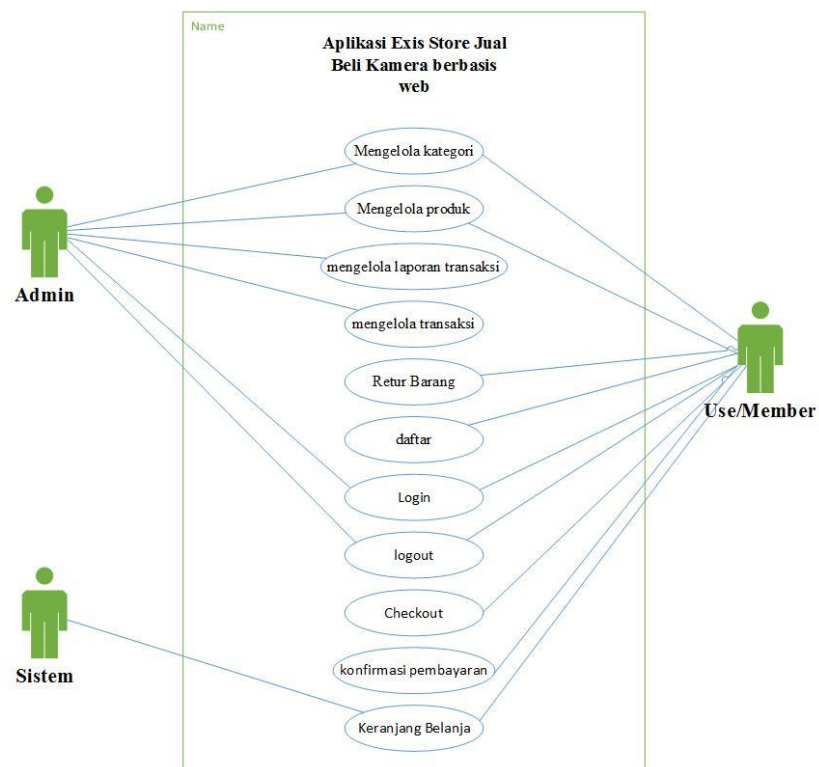
- a) Membuat hak akses login untuk admin dan user

- b) Admin dapat menambah, melihat, mengedit dan mencari data produk
 - c) Admin dapat melihat, mencari dan menghapus data kategori
 - d) User dapat membeli produk
 - e) User dapat melakukan daftar akun
- 2) Kebutuhan non-fungsional
- a) Sistem hanya dapat digunakan untuk pengguna yang mempunyai hak akses login
 - b) Sistem hanya menyediakan Bahasa Indonesia

c. Modeling Quick Design

Pembuatan desain aplikasi menggunakan aplikasi *Violet UML Editor*. Desain Aplikasi Exis Store Jual Beli Kamera berbasis web ini meliputi *Usecase Diagram*, *Class Diagram* dan Desain *User Interface*.

1) *Use Case Diagram*



Gambar 4.1 *Use Case Diagram*

Pada Gambar 4.1 Use Case Diagram ini menjelaskan mengenai alur sistem atau aplikasi jual beli online yang telah dibuat. Pada Aplikasi Exis Store Jual Beli Kamera ini penginputan data produk, kategori, validasi transaksi user dilakukan oleh admin. Checkout pemesanan yang meliputi data pemesanan, pembayaran, konfirmasi pembayaran serta retur barang dilakukan oleh user. Sistem yang secara otomatis memasukkan pemesanan user ke dalam keranjang belanja. Seluruh data akan masuk ke dalam database, dimana mencakup keseluruhan data yang dilakukan dalam sistem, dengan maksud mempermudah dalam pembuatan laporan yang dilakukan oleh admin. Berikut adalah skenario jalannya Usecase yang telah didefinisikan pada gambar 4.1.

Nama usecase : Menambah kategori

Skenario : Skenario usecase terdapat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Skenario Usecase menambah kategori

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
2. Memasukkan data kategori sesuai isian yang ada lalu klik submit	3. Menyimpan data kategori ke dalam database
	4. Kembali ke form kategori

Nama usecase : Menghapus kategori

Skenario : Skenario usecase terdapat pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Skenario Usecase menghapus kategori

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
2. Memilih data yang akan dihapus lalu klik tombol hapus	3. Menghapus data yang sudah dipilih dari database
	4. Kembali ke tampilan semua kategori

Nama usecase : Melihat kategori (Admin)

Skenario : Skenario usecase terdapat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Skenario Usecase melihat kategori (Admin)

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
	2. Menampilkan semua data kategori yang ada dalam database

Nama usecase : Menambah produk

Skenario : Skenario usecase terdapat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Skenario Usecase menambah produk

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
2. Memasukkan data produk sesuai isian yang ada lalu klik submit	3. Menyimpan data ke database

Nama usecase : Mengubah produk

Skenario : Skenario usecase terdapat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Skenario Usecase mengubah produk

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
2. Memilih data yang akan diubah	3. Menampilkan semua kolom isian berdasarkan data yang sudah dipilih
4. Mengubah data produk lalu klik submit	5. Menyimpan data produk yang telah diubah ke dalam database
	6. Kembali ke form produk

Nama usecase : Melihat produk (Admin)

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.6

Tabel 4.6 Skenario Usecase melihat produk (Admin)

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
	2. Menampilkan semua data produk yang ada dalam database

Nama usecase : Melihat produk (User/Member)

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Skenario Usecase melihat produk (User/Member)

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login

Tabel 4.7 Skenario Usecase melihat produk (User/Member) (Lanjutan)

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	2. Menampilkan semua produk dari database yang telah diinputkan oleh admin

Nama usecase : mencari produk (Admin)

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Skenario Usecase mencari produk (Admin)

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
	2. Menampilkan semua data produk yang ada pada database
3. Mencari produk dengan menuliskan nama produk	4. Menampilkan data produk yang dicari

Nama usecase : Login (Admin)

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.9

Tabel 4.9 Skenario Usecase Login (Admin)

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Memasukkan username dan password lalu klik login	2. Memeriksa valid tidaknya data yang dimasukkan dengan memeriksa ke tabel t_admin
	3. Jika valid masuk ke halaman admin

Tabel 4.9 Skenario Usecase Login (Admin) (Lanjutan)

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Alternatif	
1. Memasukkan username dan password lalu klik login	2. Memeriksa valid tidaknya data masukan dengan tabel t_admin
	3. Jika tidak valid menampilkan pesan username/password salah
4. Memasukkan username dan password yang valid	5. Memeriksa valid tidaknya data masukan
	6. Masuk ke halaman administrator

Nama usecase : Login (User/Member)

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.10

Tabel 4.10 Skenario Usecase Login (User/Member)

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Memasukkan username dan password lalu klik login	2. Memeriksa valid tidaknya data yang dimasukkan dengan memeriksa ke tabel t_users
	3. Jika valid masuk ke halaman home
Skenari Alternatif	
1. Memasukkan username dan password lalu klik login	2. Memeriksa valid tidaknya data

Tabel 4.10 Skenario Usecase Login (User/Member) (Lanjutan)

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	masukan dengan tabel t_users
	3. Jika tidak valid menampilkan pesan username/password salah
4. Memasukkan username dan password yang valid lalu klik login	5. Memeriksa valid tidaknya data masukan
	6. Masuk ke halaman home

Nama usecase : Logout (Admin)

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.11

Tabel 4.11 Skenario Usecase Logout (Admin)

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Menekan tombol logout	2. Melakukan logout
	3. Kembali ke halaman login admin

Nama usecase : Logout (User/Member)

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.12

Tabel 4.12 Skenario Usecase Logout (User/Member)

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Menekan tombol logout	2. Melakukan logout
	3. Kembali ke halaman awal

Nama usecase : Memeriksa status login

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.13

Tabel 4.13 Skenario Usecase memeriksa status login

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa ke variabel session sebagai penanda apakah pengguna sudah melakukan login
	2. Mengembalikan status login atau belum

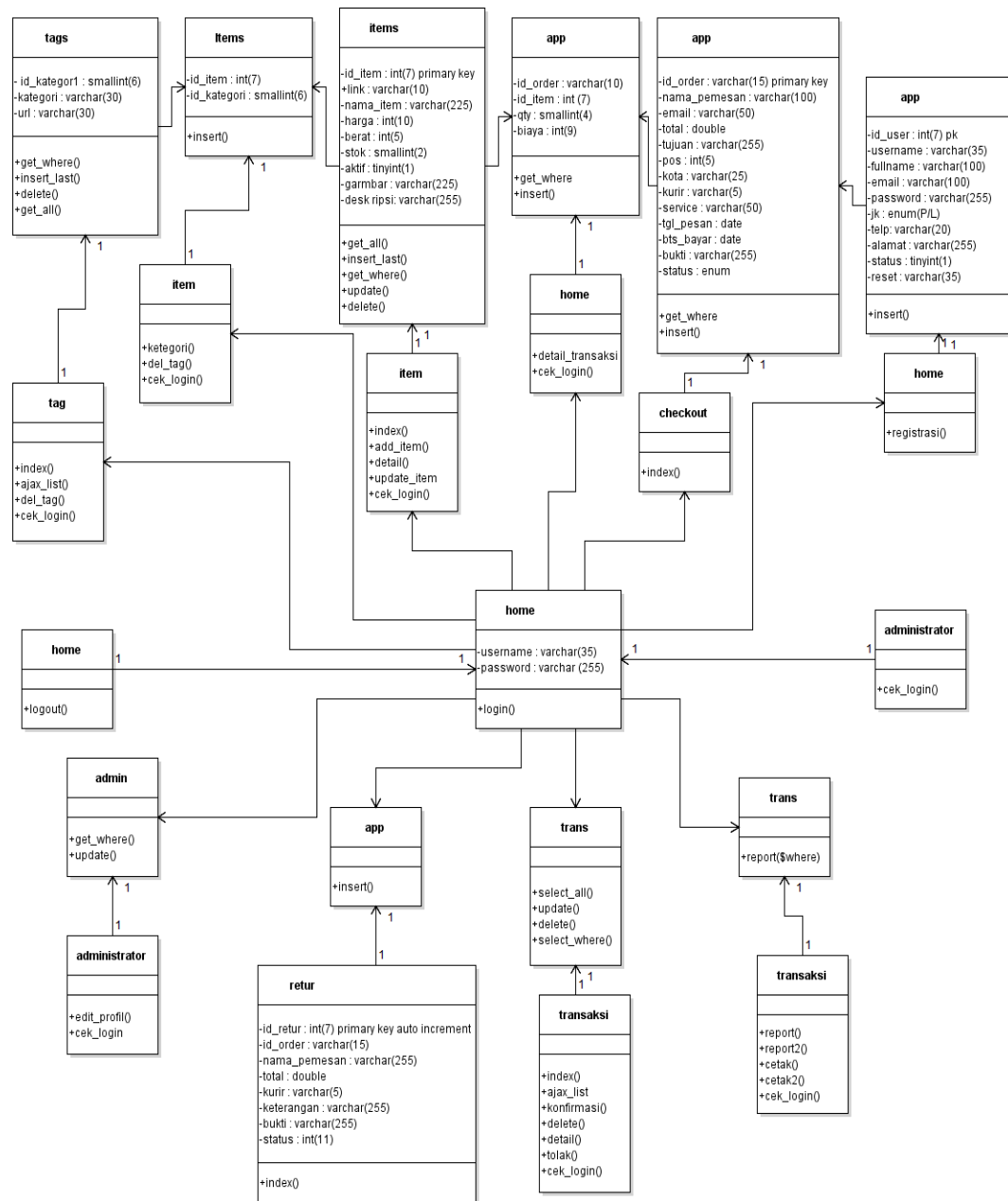
Nama usecase : Daftar

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.14

Tabel 4.14 Skenario Usecase Daftar

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Mengisi data user/member sesuai isian yang ada lalu mengklik submit	
	2. Mengecek isian data sudah sesuai verifikasi atau belum
	3. Menyimpan data user/member yang telah diisi ke dalam database
	4. Kembali ke halaman awal

2) Class Diagram



Gambar 4.2 Class Diagram

3) Design Interface

Please Sign In

Email/Username

Password

Gambar 4.3 Design Interface Login

Add New Item

Nama Item

Gambar Item

Harga Item

Berat Item


Kategori

Status

Deskripsi

Gambar 4.4 Design Interface menambah kategori

Managemen kategori

kategori	url	opsi
Canon	Canon	

Gambar 4.5 Design Interface menghapus kategori

Managemen Item Tambah Item

Search

No	Nama	Harga	Status	Opsi
1	Nama 1	Harga1	Aktif	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Edit</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Cari</div> </div>

Gambar 4.6 Design Interface mengelola data produk

Form Registrasi

Nama Depan

Username

Email

Password

Jenis Kelamin
☐ Laki-laki ☐ perempuan

Telp

Alamat

Nama Belakang

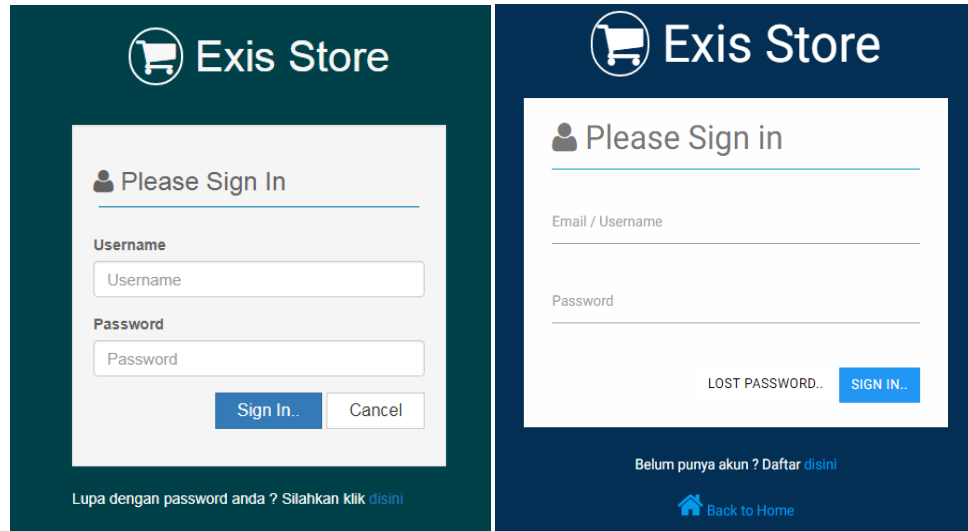
Ketik Ulang Password

Gambar 4.7 Design Interface daftar akun user

d. Construction of Prototype

Dalam tahapan ini, prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman PHP dengan Framework Codeigniter dalam membangun aplikasi Exis Store Jual Beli Kamera berbasis web.

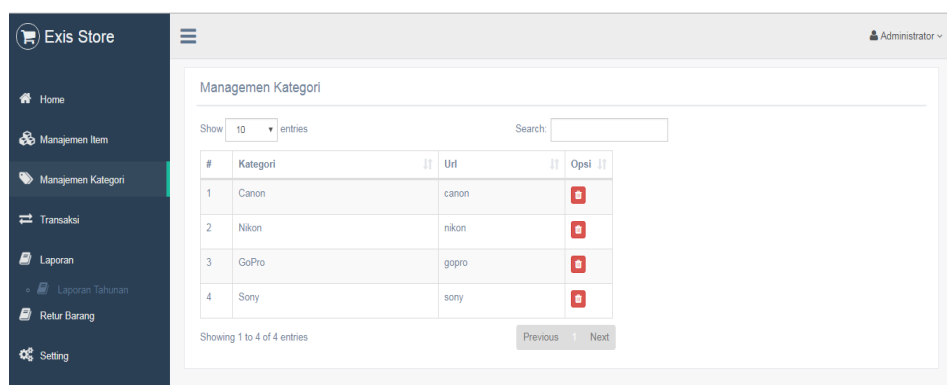
1) Tampilan Login



Gambar 4.8 Tampilan Program pada halaman Login Admin dan User

Gambar 4.8 terdapat dua inputan yaitu username dan password, terdapat dua hak akses yaitu admin dan user, dari masing – masing hak akses terdapat beberapa bagian yang dapat diakses dengan ketentuan hak aksesnya.

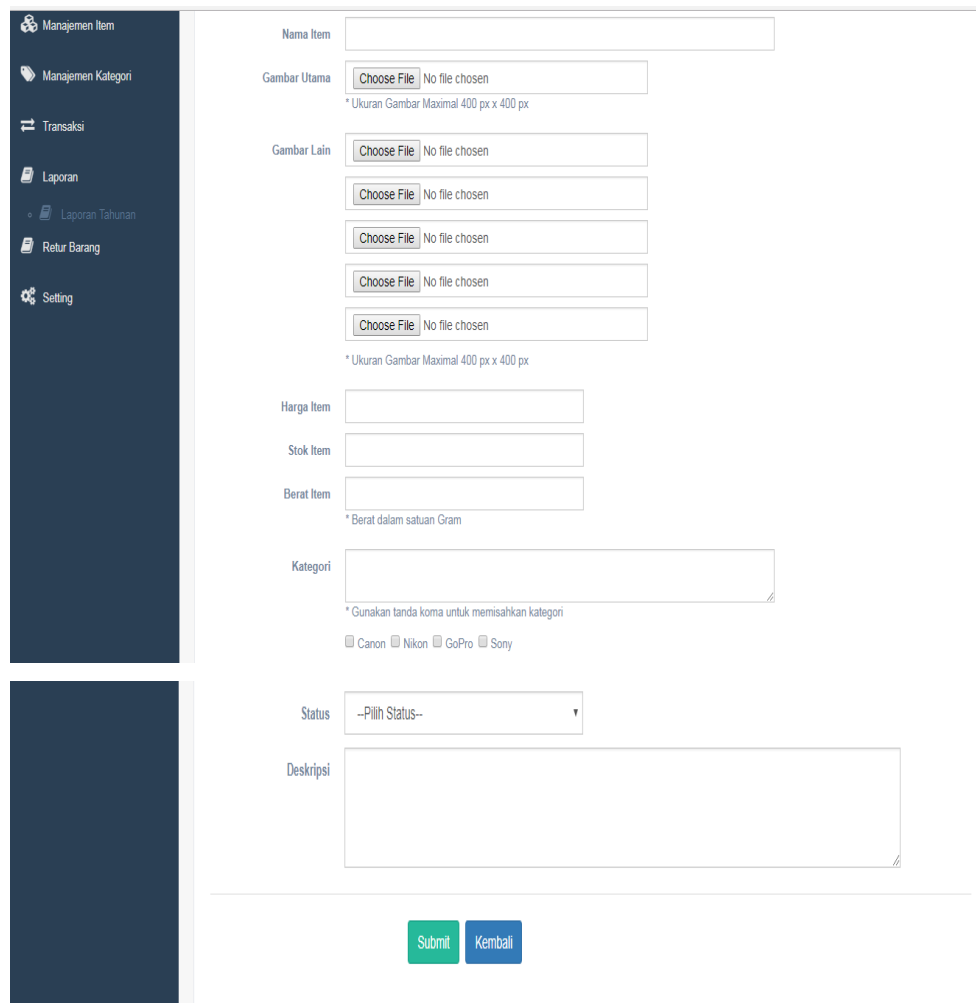
2) Tampilan menghapus kategori



Gambar 4.9 Tampilan Program Menghapus kategori

Gambar 4.9 yaitu tampilan menghapus kategori yang dapat diakses oleh admin. Admin dapat menekan tombol berbentuk tong sampah untuk menghapus kategori.

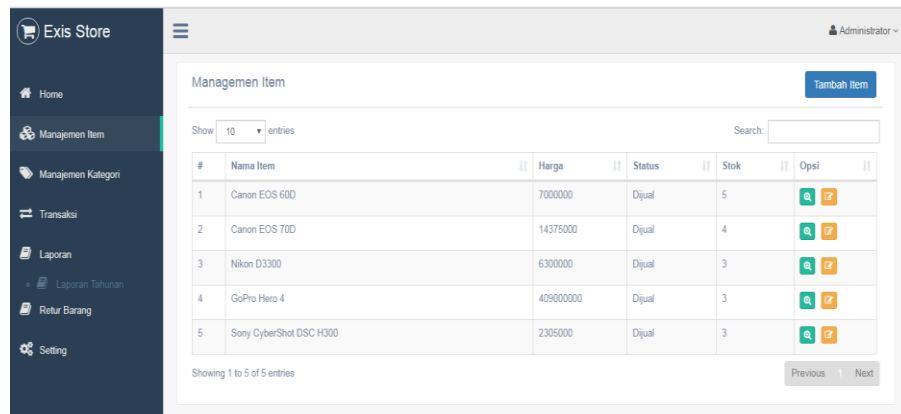
3) Tampilan Menambah Kategori













Gambar 4.10 Tampilan Program menambah kategori

Gambar 4.10 adalah tampilan untuk menambah kategori yang dapat diakses oleh admin. Admin dapat menginputkan data lalu mengklik tombol submit untuk menyimpan data yang diinputkan.

4) Tampilan Mengelola data Produk

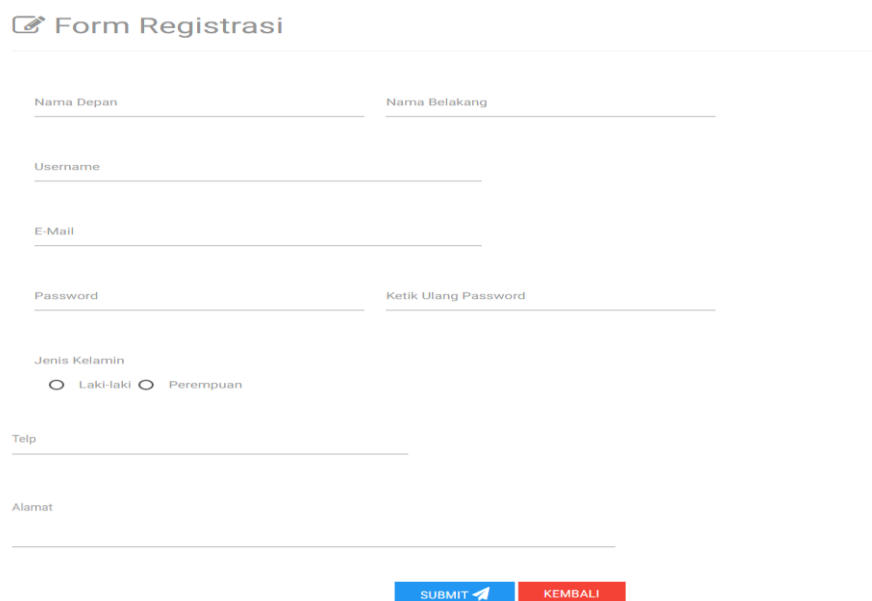


#	Nama Item	Harga	Status	Stok	Opsi
1	Canon EOS 60D	7000000	Dijual	5	 
2	Canon EOS 70D	14375000	Dijual	4	 
3	Nikon D3300	6300000	Dijual	3	 
4	GoPro Hero 4	409000000	Dijual	3	 
5	Sony CyberShot DSC H300	2305000	Dijual	3	 

Gambar 4.11 Tampilan Program Mengelola data produk

Gambar 4.11 adalah tampilan mengelola produk yang dapat diakses oleh admin. Tombol tambah item untuk menambah produk dan menyimpan data yang telah ditambahkan, tombol edit untuk mengedit data produk, tombol lihat untuk melihat detail data produk dan search untuk mencari produk berdasarkan nama produk.

5) Tampilan Daftar



Form Registrasi

Nama Depan _____ Nama Belakang _____

Username _____

E-Mail _____

Password _____ Ketik Ulang Password _____

Jenis Kelamin
☐ Laki-laki ☐ Perempuan

Telp _____

Alamat _____

SUBMIT **KEMBALI**

Gambar 4.12 Tampilan Program pada halaman daftar

Gambar 4.12 yaitu tampilan form daftar yang dapat digunakan untuk user yang belum mempunyai akun. User menginputkan data diri sesuai form yang ada lalu mengklik submit untuk menyimpan data diri yang diinputkan.

e. Deployment Delivery and Feedback

Pada tahap ini pengguna menguji prototype yang dibuat serta digunakan untuk memperjelas kebutuhan software. Aplikasi yang telah dirancang dan dibuat oleh penulis, diuji untuk mengetahui apakah telah sesuai dengan kebutuhan *client*. Pengujian dilaksanakan hanya sebatas fungsional dari aplikasi yang telah dibuat.

4.1.2 Iterasi 2

a. Comunnication

Pada tahap ini dilakukan komunikasi akan kebutuhan pengguna. Tahapan ini melakukan pengumpulan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi Exis Store jual beli kamera berbasis web. Berdasarkan wawancara dengan 4 anggota Komunitas “Forum Pecinta Kamera” yaitu Bayu, Tata, Rizal dan Yoga, sehingga mendapatkan semua informasi secara menyeluruh berkaitan dengan data-data yang berkaitan dengan bisnis jual beli mereka. Informasi yang didapatkan akan digunakan untuk menyusun pokok masalah sistem dan mendefinisikan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan berkaitan dengan “Aplikasi Jual Beli Kamera”. Ada pula data yang dibutuhkan untuk membuat sistem tersebut antara lain data produk, dan data transaksi.

b. Quick Plan

Pada tahap ini setelah melakukan komunikasi maka perencanaan mengenai prototype yang akan dibuat berfokus pada penyajian kepada *client*. Maka terdapat kebutuhan fungsional dan non-fungsional sebagai berikut :

1) Kebutuhan Fungsional

- a) User dapat melakukan pembelian produk

- b) User dapat melakukan checkout
- c) User dapat melakukan konfirmasi pembayaran
- d) User dapat melakukan retur barang
- e) Admin dapat memvalidasi pembayaran
- f) Admin dapat menolak bukti pembayaran jika tidak valid
- g) Admin dapat melihat data retur barang

2) Kebutuhan non-fungsional

- a) Sistem hanya dapat digunakan untuk pengguna yang mempunyai hak akses login
- b) Sistem hanya menyediakan Bahasa Indonesia

c. Modeling Quick Design

Pembuatan desain aplikasi menggunakan aplikasi *Violet UML Editor*. Desain Aplikasi Exis Store Jual Beli Kamera berbasis web ini meliputi *Usecase Diagram*, *Class Diagram* dan Desain *User Interface*.

1) *Use Case Diagram* yang digunakan merujuk pada gambar 4.1.

Berikut adalah skenario jalannya *Use Case Diagram* yang telah didefinisikan pada gambar 4.1

Nama usecase : Keranjang belanja dan checkout

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.15

Tabel 4.15 Skenario Usecase keranjang belanja dan checkout

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Memilih produk yang akan dipesan	
2. User/member mengklik tombol add to cart	
3. User/member melakukan checkout	

Tabel 4.15 Skenario Usecase keranjang belanja dan checkout (Lanjutan)

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
4. Mengisi data checkout sesuai isian yang ada lalu klik submit	5. Mengecek isian data sudah sesuai verifikasi atau belum 6. Menyimpan data yang sudah diisi oleh user/member ke dalam database 7. Menampilkan pesan untuk mengecek email yang berisi detail pemesanan dan pembayaran 8. Kembali ke halaman transaksi
Skenario Alternatif	
1. Memilih produk yang akan dipesan	
2. User/member memilih tombol add to cart	
3. User/member melakukan checkout	
4. Mengisi data checkout sesuai isian yang ada lalu klik submit	5. Mengecek isian data sudah sesuai verifikasi atau belum 6. Menampilkan pesan jika ada data isian yang tidak sesuai verifikasi
7. User/member mengisi isian data sesuai instruksi pesan yang ditampilkan	

Tabel 4.15 Skenario Usecase keranjang belanja dan checkout (Lanjutan)

Aksi Sistem	Reaksi Sistem
	8. Menyimpan data isian ke dalam database
	9. Menampilkan pesan untuk mengecek email yang berisi detail pemesanan dan pembayaran
	10. Kembali ke halaman transaksi

Nama usecase : Validasi pembayaran

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.16

Tabel 4.16 Skenario Usecase validasi pembayaran

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
	2. Menampilkan data transaksi yang ada di database
3. Memilih data user/member yang akan divalidasi	4. Menampilkan data user/member sesuai yang dicari
5. Melakukan validasi pembayaran dengan klik tombol centang	6. Menampilkan data user/member yang diverifikasi
	7. Mengirim email kepada user

Nama usecase : Konfirmasi pembayaran

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.17

Tabel 4.17 Skenario Usecase Konfirmasi pembayaran

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
2. Melakukan upload bukti transfer bank lalu klik submit	3. Menyimpan data ke dalam database
	4. Kembali ke halaman transaksi

Nama usecase : Melihat data transaksi

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.18

Tabel 4.18 Skenario Usecase melihat data transaksi

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
2. Mengklik tombol transaksi	3. Menampilkan data transaksi dari tabel t_order

Nama usecase : Melihat data retur barang

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.19

Tabel 4.19 Skenario Usecase melihat data retur barang

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
2. Mengklik tombol retur barang	3. Menampilkan data retur barang dari tabel t_retur

Nama usecase : Retur Barang

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.20

Tabel 4.20 Skenario Usecase retur barang

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
2. User mengklik retur barang di halaman home	
	3. Menampilkan form retur barang
4. Mengisi form retur barang sesuai data yang benar lalu klik submit	
	5. Menyimpan data yang diinputkan user ke dalam tabel t_retur

Nama usecase : Menolak data transaksi

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.21

Tabel 4.21 Skenario Usecase menolak data transaksi

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
	2. Menampilkan data transaksi yang ada di database
3. Memilih data user/member yang akan ditolak	
	4. Menampilkan data user/member sesuai yang dicari
5. Melakukan tolak pembayaran dengan klik tombol silang	
	6. Mengirim email kepada user

2) *Class Diagram* yang digunakan mengacu pada gambar 4.2.

3) Design Interface

Checkout

Provinsi

Pilih Kabupaten/Kota

Alamat Kode Pos

Pilih Kurir

Pilih Layanan

Ongkos Kirim

Total Biaya

Gambar 4.13 Design Interface Checkout


Upload Bukti Pembayaran

No Invoice / Id Pemesanan

Gambar 4.14 Design Interface Konfirmasi Pembayaran

Managemen Order

Search

#	Id order	Nama pemesan	Tanggal pesan	Batas bayar	Bukti transfer	opsi
1	111	Nama1	Tnggal1	Tanggal3		<input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="🔍"/>

Gambar 4.15 Design Interface Validasi pembayaran

Pengembalian Barang

Id Order

Nama

Total

Kurir

Keterangan

File

kembali submit

Gambar 4.16 Design Interface Retur Barang

Data Pengembalian Barang

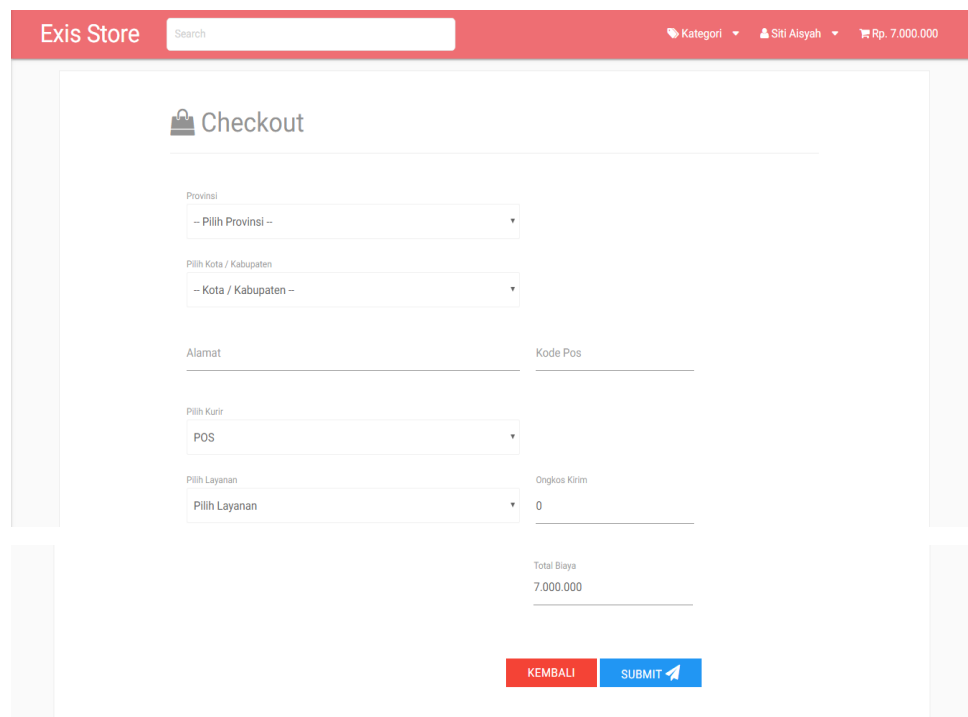
#	Id order	nama	total	kurir	keterangan	Bukti
---	----------	------	-------	-------	------------	-------

Gambar 4.17 Design Interface Melihat data Retur barang

d. Construction of Prototype

Dalam tahapan ini, prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman PHP dengan Framework Codeigniter dalam membangun aplikasi Exis Store Jual Beli Kamera berbasis web.

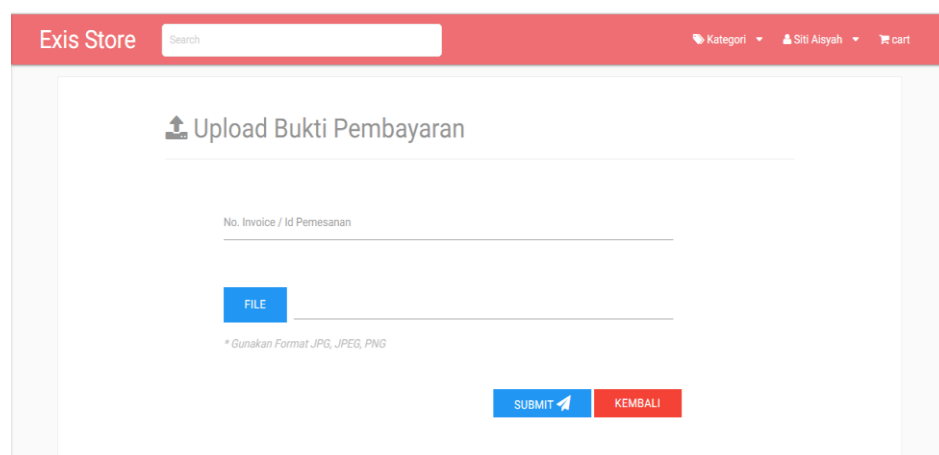
1) Tampilan Checkout



Gambar 4.18 Tampilan Program halaman Checkout

Pada gambar 4.18 adalah tampilan checkout yang dapat diakses oleh user. User memasukkan data diri untuk pemesanan produk lalu mengklik submit untuk menyimpan data yang telah diinputkan.

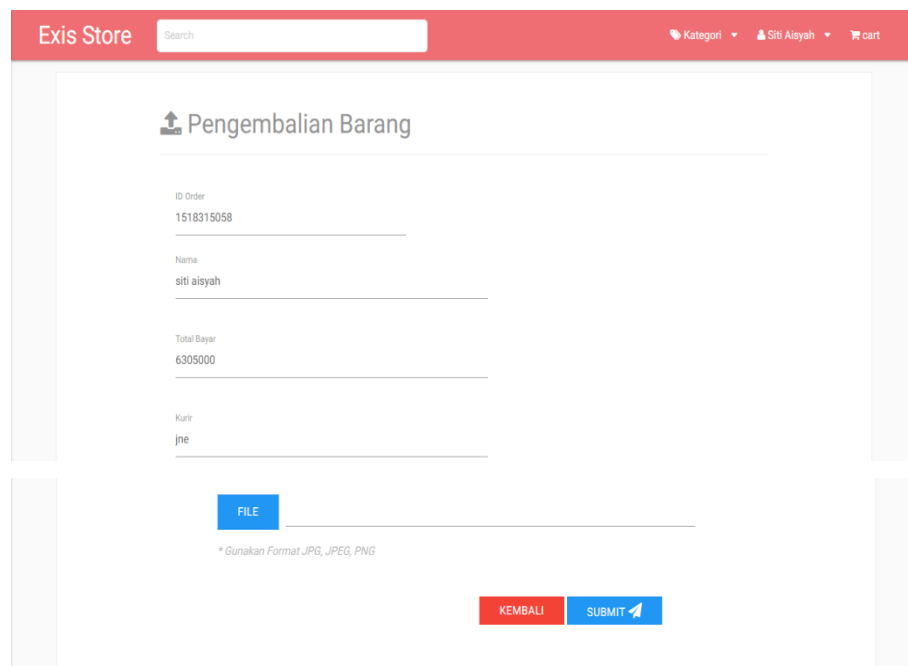
2) Tampilan Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.19 Tampilan Program Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 4.19 adalah tampilan halaman konfirmasi pembayaran yang dapat diakses oleh user. Ada 2 inputan yaitu no order dan file bukti transfer bank lalu klik submit untuk menyimpan data yang diinputkan.

3) Tampilan Retur Barang

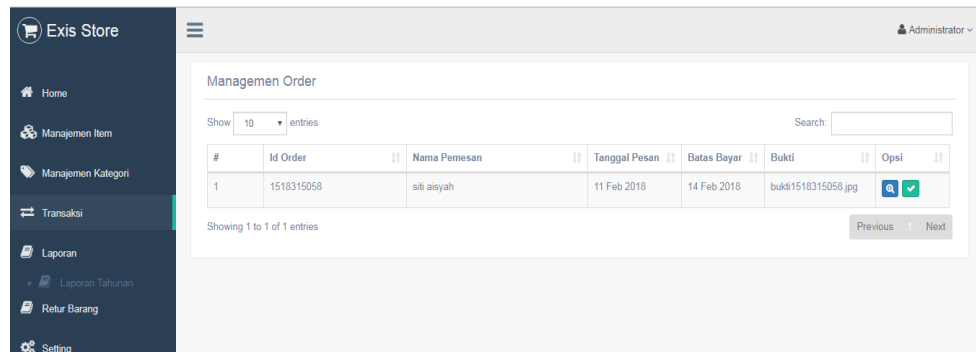


The screenshot shows a web application interface for 'Exis Store'. The header is red with a search bar and navigation links for 'Kategori', 'Siti Aisyah', and 'cart'. The main content area is titled 'Pengembalian Barang' (Return Item) with an upward arrow icon. Below the title, there are four input fields: 'ID Order' with the value '1518315058', 'Nama' with the value 'siti aisyah', 'Total Bayar' with the value '6305000', and 'Kurir' with the value 'jne'. Below these fields is a file upload section with a blue 'FILE' button and a note '* Gunakan Format JPG, JPEG, PNG'. At the bottom right, there are two buttons: a red 'KEMBALI' button and a blue 'SUBMIT' button with a right arrow icon.

Gambar 4.20 Tampilan Program Retur Barang

Pada gambar 4.20 adalah tampilan halaman retur barang yang dapat diakses oleh user. User mengisi data sesuai form yang telah ditampilkan lalu klik submit untuk menyimpan data yang diinputkan.

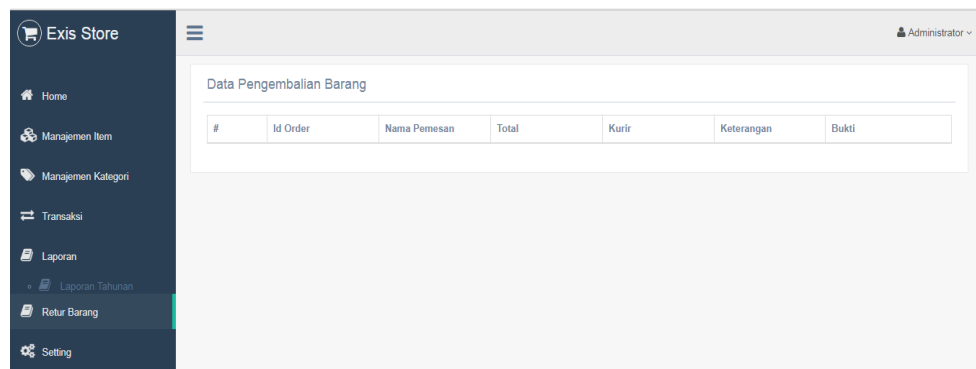
4) Tampilan Validasi Pembayaran



Gambar 4.21 Tampilan Program Validasi pembayaran

Gambar 4.21 adalah tampilan validasi pembayaran yang dapat diakses oleh admin. Tombol centang untuk menerima konfirmasi dan tombol search untuk melihat detail pesanan.

5) Tampilan Melihat data Retur Barang



Gambar 4.22 Tampilan Program Melihat data Retur Barang

Gambar 4.22 adalah tampilan melihat data retur barang yang dapat diakses oleh admin.

e. Deployment Delivery and Feedback

Pada tahap ini pengguna menguji prototype yang dibuat serta digunakan untuk memperjelas kebutuhan software. Aplikasi yang telah dirancang dan dibuat oleh penulis, diuji untuk mengetahui apakah telah sesuai

dengan kebutuhan *client*. Pengujian dilaksanakan hanya sebatas fungsional dari aplikasi yang telah dibuat.

4.1.3 Iterasi 3

a. Communication

Pada tahap ini dilakukan komunikasi akan kebutuhan pengguna. Tahapan ini melakukan pengumpulan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi Exis Store jual beli kamera berbasis web. Berdasarkan wawancara dengan 4 anggota Komunitas “Forum Pecinta Kamera” yaitu Bayu, Tata, Rizal dan Yoga, sehingga mendapatkan semua informasi secara menyeluruh berkaitan dengan data-data yang berkaitan dengan bisnis jual beli mereka. Informasi yang didapatkan akan digunakan untuk menyusun pokok masalah sistem dan mendefinisikan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan berkaitan dengan “Aplikasi Jual Beli Kamera”. Ada pula data yang dibutuhkan untuk membuat sistem tersebut antara lain data produk, dan data transaksi.

b. Quick Plan

Pada tahap ini setelah melakukan komunikasi maka perencanaan mengenai prototype yang akan dibuat berfokus pada penyajian kepada *client*. Maka terdapat kebutuhan fungsional dan non-fungsional sebagai berikut :

1) Kebutuhan Fungsional

- a) Admin dapat melihat data laporan transaksi bulanan dan tahunan
- b) Admin dapat membuat data laporan transaksi bulanan dan tahunan
- c) Admin dapat mencetak laporan transaksi bulanan dan tahunan

2) Kebutuhan non-fungsional

- a) Sistem hanya dapat digunakan untuk pengguna yang mempunyai hak akses login
- b) Sistem hanya menyediakan Bahasa Indonesia

c. Modeling Quick Design

Pembuatan desain aplikasi menggunakan aplikasi *Violet UML Editor*. Desain Aplikasi Exis Store Jual Beli Kamera berbasis web ini meliputi *Usecase Diagram*, *Class Diagram* dan Desain *User Interface*.

1) *Use Case Diagram* yang digunakan merujuk pada gambar 4.1.

Berikut adalah skenario jalannya *Use Case Diagram* yang telah didefinisikan pada gambar 4.1

Nama usecase : Membuat laporan

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.22

Tabel 4.22 Skenario Usecase membuat laporan bulanan dan tahunan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
2. Memilih bulan dan tahun untuk membuat laporan lalu klik submit jika laporan bulanan dan memilih tahun saja untuk laporan tahunan lalu klik submit	3. Menampilkan data user/member yang melakukan transaksi sesuai bulan dan tahun yang telah dipilih untuk laporan bulanan dan menampilkan data user/member yang melakukan transaksi sesuai tahun yang dipilih.

Nama usecase : Melihat laporan

Skenario : Skenario Usecase terdapat pada tabel 4.23

Tabel 4.23 Skenario Usecase melihat laporan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
2. Admin mengklik tombol laporan	
	3. Menampilkan data transaksi user/member secara default adalah tanggal saat ini

Nama usecase : Mencetak laporan

Skenario : Skenario usecase terdapat pada tabel 2.24

Tabel 2.24Skenario Usecase mencetak laporan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Memeriksa status login
2. Memilih bulan dan tahun laporan yang akan dicetak untuk laporan bulanan dan memilih tahun saja untuk mencetak laporan tahunan	
	3. Menampilkan data transaksi sesuai bulan dan tahun yang telah dipilih untuk laporan bulanan dan menampilkan data sesuai tahun yang dipilih untuk laporan tahunan
4. Menekan tombol cetak	
	5. Melakukan cetak

2) *Class Diagram* yang digunakan merujuk pada gambar 4.2.

3) Design Interface

Laporan Transaksi

Laporan Bulan Januari 2018

#	Id Order	Nama Pemesan	Kota Tujuan	Total Bayar	Ongkir	Pendapatan
1	1515132322	siti aminah	Indramayu	Rp. 4.023.000,-	Rp. 23.000,-	Rp. 4.000.000,-
Pendapatan						Rp. 4.000.000,-

Gambar 4.23 Design Interface Mengelola Laporan

d. Construction of Prototype

Dalam tahapan ini, prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman PHP dengan Framework Codeigniter dalam membangun aplikasi Exis Store Jual Beli Kamera berbasis web.

1) Tampilan Mengelola Laporan Bulanan

Exis Store

Administrator

Laporan Transaksi

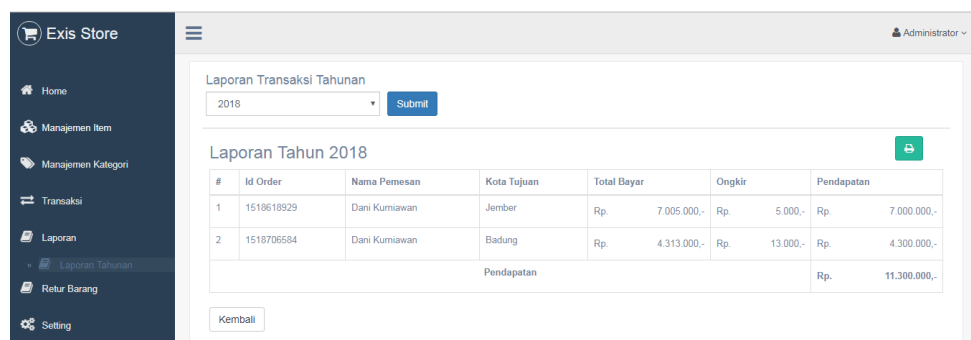
Laporan Bulan Februari Tahun 2018

#	Id Order	Nama Pemesan	Kota Tujuan	Total Bayar	Ongkir	Pendapatan
Pendapatan						Rp. 0,-

Gambar 4.24 Tampilan Program Mengelola Laporan Bulanan

Gambar 4.24 adalah tampilan mengelola laporan bulanan yang dapat diakses oleh admin. Tombol laporan digunakan untuk melihat laporan, form dropdown bulan dan tahun digunakan untuk membuat laporan pada bulan dan tahun yang akan dicetak lalu klik submit untuk melihat laporan data transaksi sesuai bulan dan tahun yang dipilih lalu tombol cetak untuk mencetak laporan.

2) Tampilan Mengelola Laporan Tahunan



#	Id Order	Nama Pemesan	Kota Tujuan	Total Bayar	Ongkir	Pendapatan
1	1518618929	Dani Kurniawan	Jember	Rp. 7.005.000,-	Rp. 5.000,-	Rp. 7.000.000,-
2	1518706584	Dani Kurniawan	Badung	Rp. 4.313.000,-	Rp. 13.000,-	Rp. 4.300.000,-
Pendapatan						Rp. 11.300.000,-

Gambar 4.25 Tampilan program Mengelola laporan Tahunan

Gambar 4.25 adalah tampilan mengelola laporan tahunan yang dapat diakses oleh admin. Tombol laporan digunakan untuk melihat laporan, form dropdown tahun digunakan untuk membuat laporan pada tahun yang akan dicetak lalu klik submit untuk melihat laporan data transaksi sesuai tahun yang dipilih lalu tombol cetak untuk mencetak laporan.






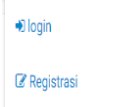

e. Deployment Delivery and Feedback

Pada tahap ini pengguna menguji prototype yang dibuat serta digunakan untuk memperjelas kebutuhan software. Aplikasi yang telah dirancang dan dibuat oleh penulis, diuji untuk mengetahui apakah telah sesuai dengan kebutuhan *client*. Pengujian dilaksanakan hanya sebatas fungsional dari aplikasi yang telah dibuat.



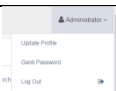
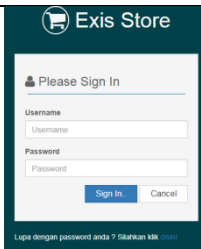


f. Testing

Pengujian program apakah program tersebut telah sesuai dengan yang diinginkan. Dalam pembuatan program ini digunakan metode pengujian menggunakan black box. Berikut pengujian program yang telah berhasil :

Tabel 4.25 Hasil Testing dengan metode Black Box

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Mengosongkan salah satu input saat login lalu klik sign in		Sistem memberikan pesan kesalahan	localhost says: Password ditolak	Valid
2.	Mengisi data pada form upload dengan benar lalu klik submit		Sistem akan menyimpan data		Valid
3.	Menghapus data kategori mengklik tempat sampah		Sistem menghapus data yang dipilih		Valid
4.	User atau member mengklik tombol registrasi		Sistem menampilkan form registrasi		Valid

Tabel 4.25 Hasil Testing dengan metode Black Box (Lanjutan)

No.	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
5.	Mengisi data tambah produk lalu klik submit		Sistem berhasil menyimpan data produk dan kembali ke halaman manajemen produk		Valid
6.	Menekan tombol logout		Sistem keluar dari halaman admin dan menampilkan halaman logout		Valid
7.	User melakukan daftar akun, jika email atau username yang diinputkan sama lalu klik submit		Sistem menampilkan pesan kesalahan		Valid

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan Aplikasi “Exis Store” Jual Beli Kamera berbasis web didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Aplikasi Exis Store ini dibangun serta dirancang dengan memberikan beberapa fitur seperti daftar, login, keranjang belanja, checkout dengan memilih metode pembayaran, upload bukti pembayaran serta menyediakan fitur tambahan yaitu retur atau pengembalian barang jika ada cacat atau barang tidak sesuai sehingga lebih memudahkan user dalam proses pengembalian barang sehingga tidak ada yang dirugikan dari pihak user ataupun komunitas.
- b. Dengan dibangunnya Aplikasi Exis Store ini, Komunitas “Forum Pecinta Kamera” dapat membantu komunitas memasarkan produk kameranya.
- c. Dengan dibangunnya Aplikasi Exis Store ini, Komunitas “Forum Pecinta Kamera” dapat lebih mudah mengetahui laporan transaksi per bulan atau per tahunnya.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan-kesimpulan yang telah dikemukakan. Dapat diajukan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut :

- a. Membuat desain lebih bersifat user interface dan lebih menarik
- b. Menambahkan fitur – fitur yang lain agar lebih lengkap serta memudahkan

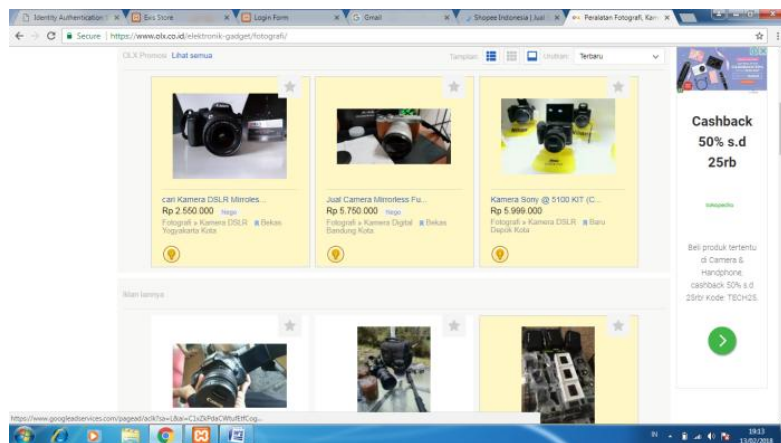
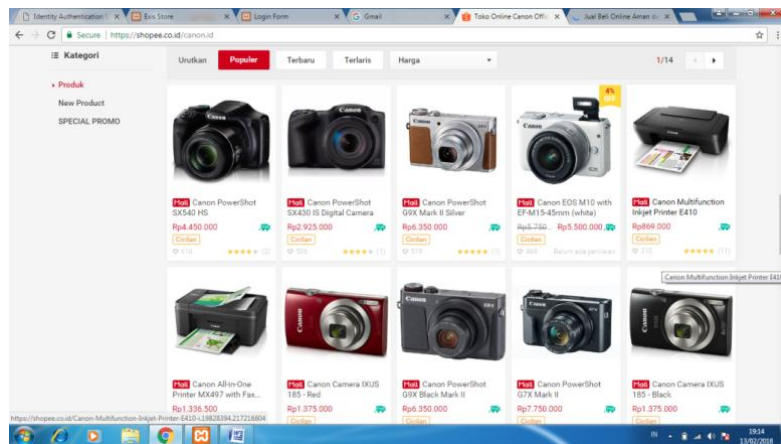
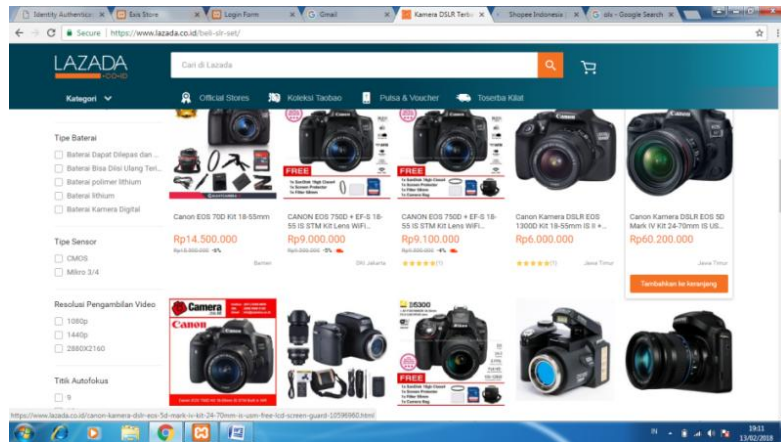
DAFTAR PUSTAKA

- Arti Kata “Kamera” Menurut KBBI. <http://kbbi.co.id/arti-kata/kamera>. [diakses Pada 11 Februari 2018]
- Imural. 2018. Jenis – jenis kamera untuk Anda calon Fotografer Profesional. <http://www.imural.id/blog/jenis-jenis-kamera/>. [diakses pada 22 Februari 2018]
- Kalimantan. PENJUALAN KAMERA : Nikon Tetap Fokus di DSLR. <http://kalimantan.bisnis.com/read/20171124/435/712196/penjualan-kamera-nikon-tetap-fokus-di-dslr>. [diakses pada 11 Februari 2018]
- Kompas.com. Kamera Mirrorless Tumbuh Pesat di Indonesia. <http://tekno.kompas.com/read/2017/03/09/16370047/kamera.mirrorless.tumbuh.pesat.di.indonesia>. [diakses pada 15 Februari 2018]
- KomputerLapomongan. *Pengertian Sejarah Dan Jenis Jenis Kamera*. <http://komputerlamongan.com/pengertian-sejarah-camera-dan-jenis-jenis-camera/1684/>.
- Landasan Teori. http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/690/jbptunikompp-gdl-beatrixlia-34471-9-unikom_b-2.pdf. [diakses pada 11 Februari 2018]
- Landasan Teori. Politeknik Negeri Sriwijaya. <http://eprints.polsri.ac.id/1082/3/BAB%20II%20.pdf>. [diakses pada 11 Februari 2018]
- Metode Prototype menurut Pressman (2012:50). http://repository.upi.edu/9098/4/s_tm_0707143_chapter3.pdf
- Munawar, Kholil. 2009. E-commerce. <http://staff.uns.ac.id>. [diakses pada 11 Februari 2018]
- Nicolas Nore, Victore. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web*. <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/2193/1104020.pdf?sequence=1>. [diakses pada 11 Februari 2018]

- Poe, Ucoe. 2016. Pengertian Codeigniter : Fungsi, Kelebihan dan Kekurangannya.
<http://www.ucoepoe.com/2016/05/pengertian-codeigniter-fungsi-kelebihan-dan-kekurangannya.html>. [diakses pada 31 Januari 2018]
- Riadi, Muchlisin. 2013 .Perdagangan Elektronik (E-commerce).
<http://www.kajianpustaka.com/2013/04/perdagangan-elektronik-e-commerce.html>[diakses pada 11 Februari 2018]
- Shalahuddin, M. Dan Rossa A.S. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak. Informatika Bandung.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Hasil Survei Situs Jual Beli Online di Indonesia



Lampiran 2 : Hasil wawancara dengan komunitas

