LAPORAN PROJECT UAS WEB E-COMMERCE DESA KARANGPAKEL

Disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Mata Kuliah PEMPROGRAMAN BERBASIS WEB

Dosen Pengampu: Ajib Susanto, M.Kom



Oleh:

Aurel Putri Widyanti (A11.2022.14494)

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG
2023

DAFTAR ISI

DAFTAF	R ISI	
PENDA	HULUAN	1
1.1	Latar Belakang	1
ANALIS	A DAN DESAIN WEB	2
2.1	Analisa Kebutuhan User	2
2.2	Analisa Kebutuhan Hardware dan Software	3
2.3	Diagram Use Case	3
2.4	Diagram Class	4
2.5	Diagram Aktivitas	4
2.6	Desain Database dan Tabel	€
2.7	Desain Input dan Output	10
IMPLEM	1ENTASI SISTEM	14
PENUTU	JP	22
4.1	Kesimpulan	22
4.2	Saran	22
LINK W	EBSITE	23

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-commerce adalah kegiatan bisnis yang memanfaatkan media internet. Perkembangan e-commerce ini semakin meningkat, hal ini dapat dilihat dari banyaknya jumlah pengguna e-commerce dari tahun ke tahun. Bahkan seiring perkembangan sistem informasi munculah mobile commerce yang merupakan subset dari e-commerce. Mobile commerce sendiri merupakan proses transaksi atau kegiatan bisnis melalui perangkat mobile.

Belanja merupakan salah satu kegiatan sehari-hari yang dilakukan masyarakat guna memenuhi kebutuhannya. Namun bagi sebagian orang yang mempunyai aktivitas yang padat, tidak mempunyai banyak waktu luang dan selalu bergerak, berbelanja merupakan suatu kegiatan yang sulit dilakukan.

Pada projek ini akan dirancang sebuah sistem yang membantu orang-orang untuk memesan produk dari Desa Karangpakel dengan praktis serta dapat diakses dan melakukan transaksi lewat website yang dimiliki tanpa harus datang ke lokasi terlebih dahulu. Dengan hadirnya web e-commerce ini dapat memudahkan pihak desa maupun pembeli sehingga dapat lebih efisien dalam segi waktu dan juga tenaga.

BAB II ANALISA DAN DESAIN WEB

2.1 Analisa Kebutuhan User

No	Kebutuhan User	Keterangan
1	Admin	a. Admin dapat memasukkan data-data
		produk beserta harga dan detailnya,
		upload gambar, serta data-data lain yang
		terdapat dalam web e-commerce.
		b. Admin berhak untuk mengatur,
		mengelola, serta melakukan proses add,
		change, update, dan delete data yang
		akan ditampilkan pada halaman publik.
2	Customer	a. Customer dapat memasukkan data
		customer.
		b. Customer dapat memasukkan order
		produk ke dalam keranjang belanja dan
		dapat memasukkan lebih dari 1 produk.
		c. Setiap customer diwajibkan untuk
		melakukan registrasi dan kemudian login
		menggunakan satu username dan
		password agar dapat masuk dalam
		halaman utama.
		d. Customer dapat melangsungkan proses
		pemesanan produk sesudah
		melakukan proses login.

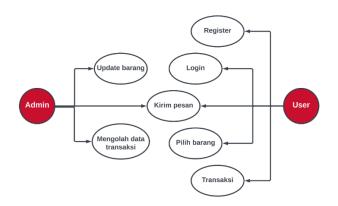
2.2 Analisa Kebutuhan Hardware dan Software

No	Hardware	Spesifikasi
1	Processor	12th Gen Intel(R) Core(TM) i5-1235U
		1.30 GHz
2	RAM	16 GB
3	SSD	250 GB
4	Laptop	Lenovo

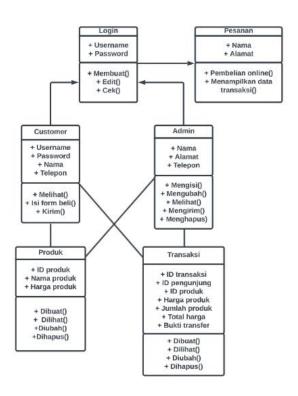
Sedangkan untuk *software* yang digunakan pada Web Desa Karangpakel spesifikasi yang digunakan tercantum pada tabel berikut ini :

No	Software	Keterangan
1	Sistem Operasi	Windows 11 21H2
2	Visual Studio Code	Text Editor
3	Google Chrome	Web Browser
4	mySQL	Database

2.3 Diagram Use Case

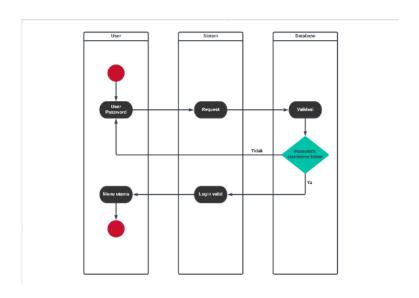


2.4 Diagram Class

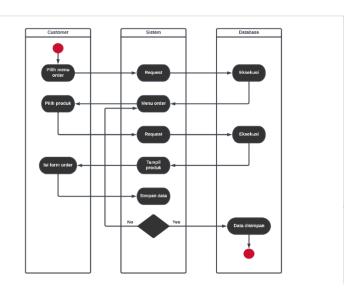


2.5 Diagram Aktivitas

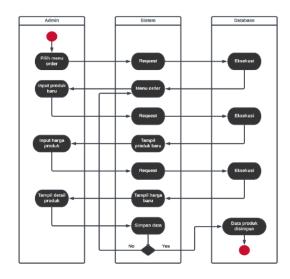
1. Diagram Aktivitas Login



2. Diagram Aktivitas Order

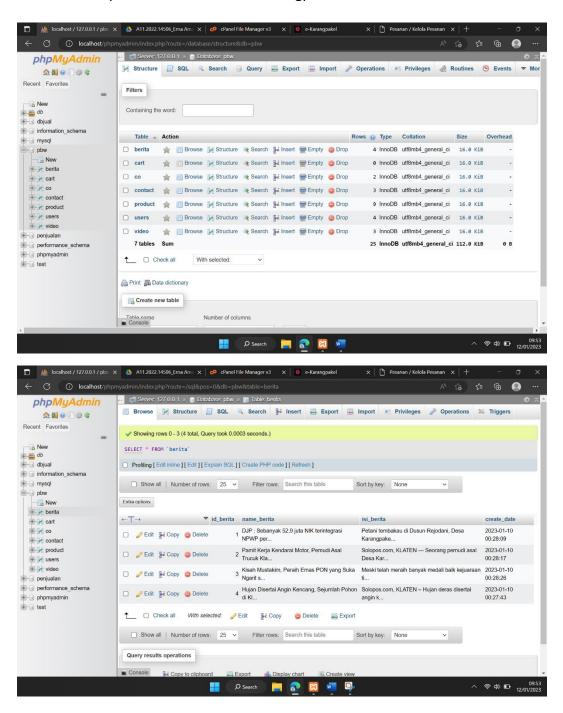


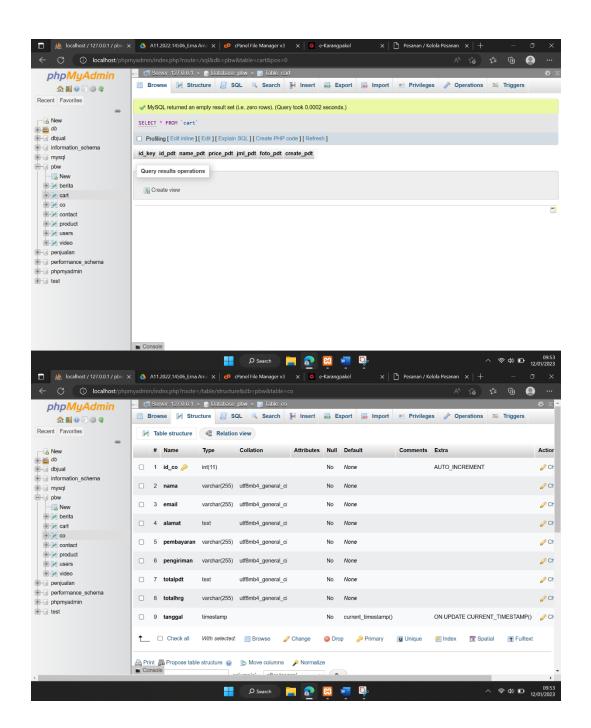
3. Diagram Aktivitas Input Produk

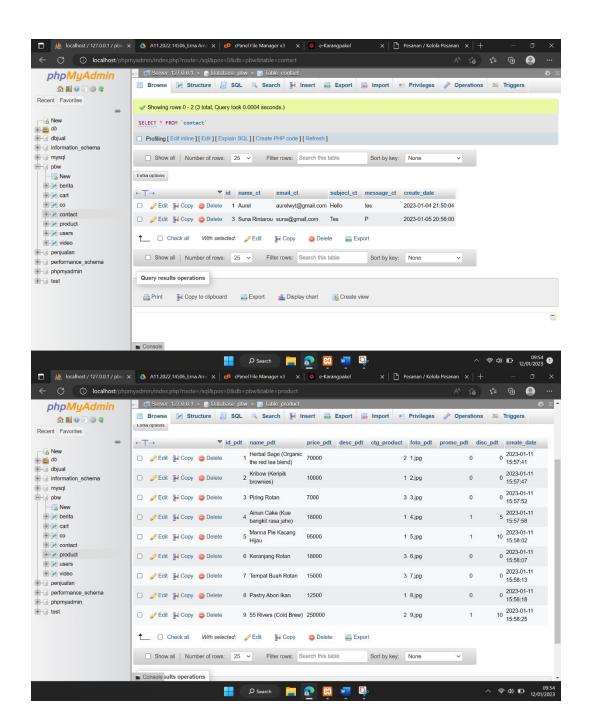


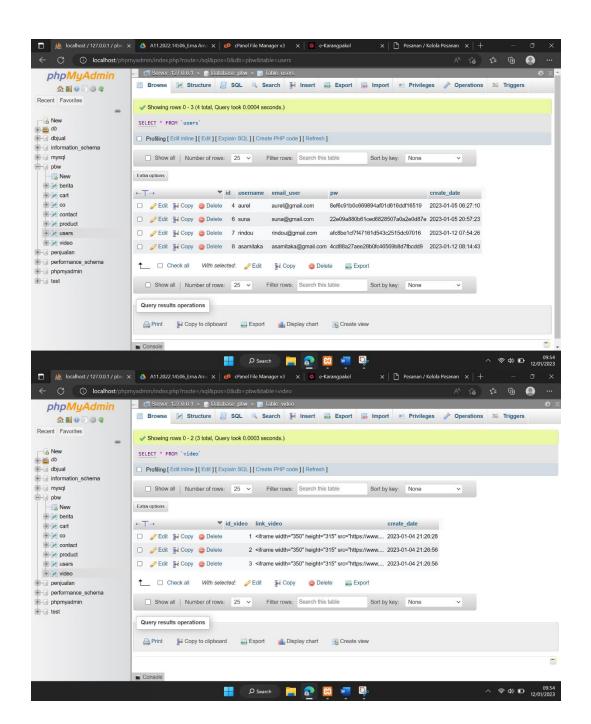
2.6 Desain Database dan Tabel

Berikut adalah desain database dan tabel yang saya gunakan dalam pembuatan Web Desa Karangpakel.



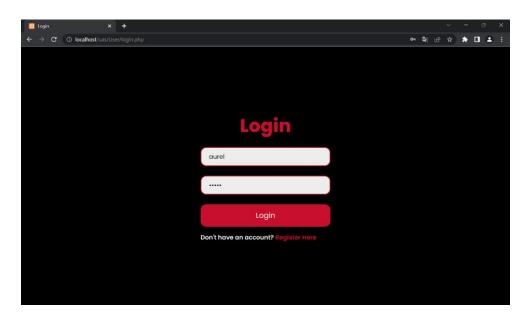




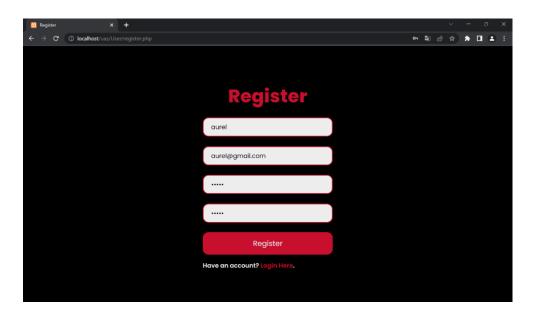


2.7 Desain Input dan Output

- A. Desain Input
 - 1. Desain Login



2. Desain Registrasi

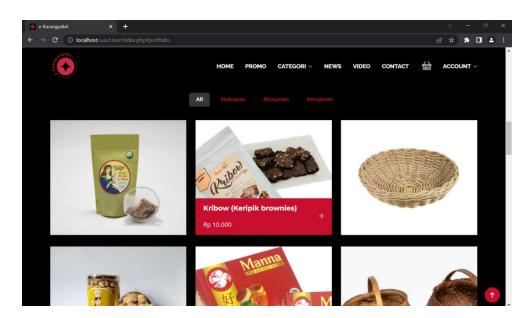


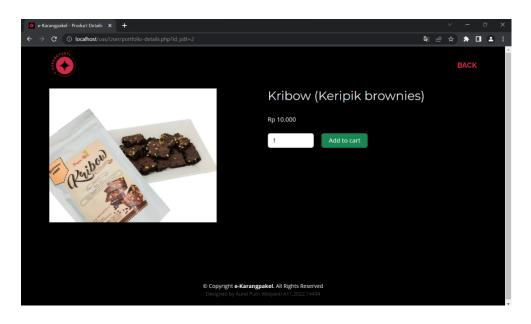
B. Desain Output

1. Desain Menu

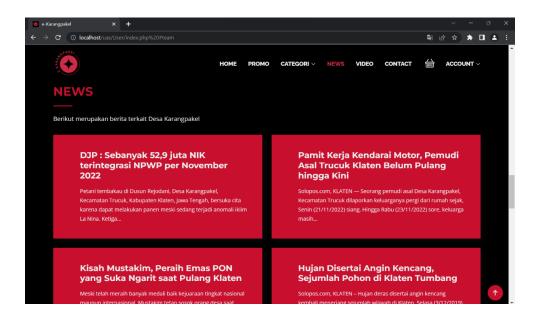


2. Desain Detail Produk

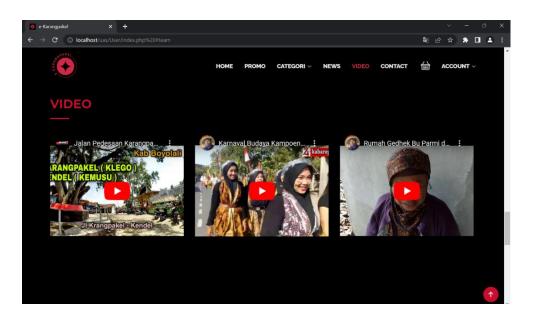




3. Desain Berita



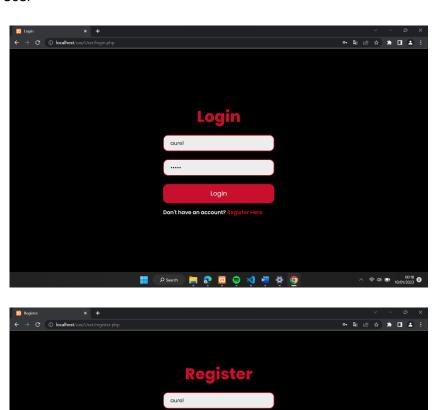
4. Desain Video



BAB III IMPLEMENTASI SISTEM

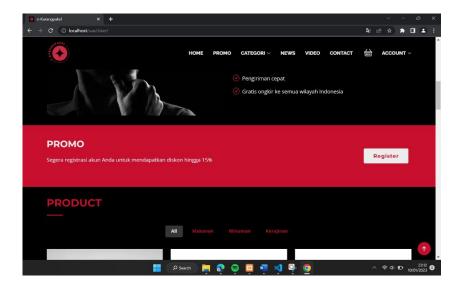
Pada tahap implementasi terdapat dua tahapan, yaitu pengujian (testing) dan instalasi. Karena website e-commerce yang dibuat hanya sebatas level prototipe, maka untuk tahap implementasi ini hanya dilakukan tahapan pengujian (testing) saja untuk mengetahui apakah prototipe website e-commerce yang telah dibuat ini telah dibuat sesuai dengan harapan atau tidak sebelum dapat dilakukan instalasi.

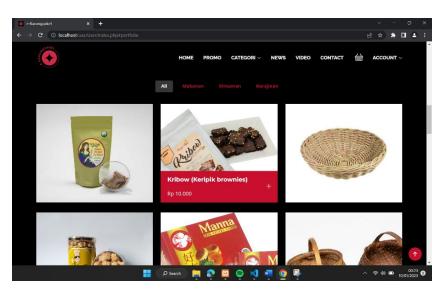
1. User

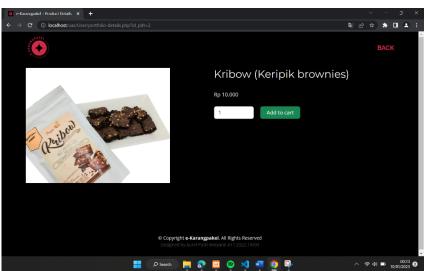


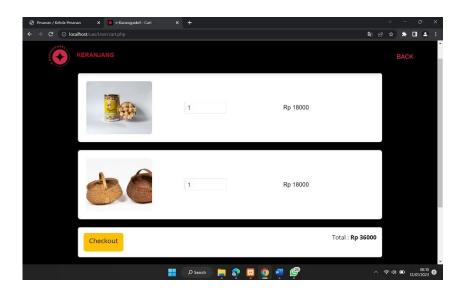


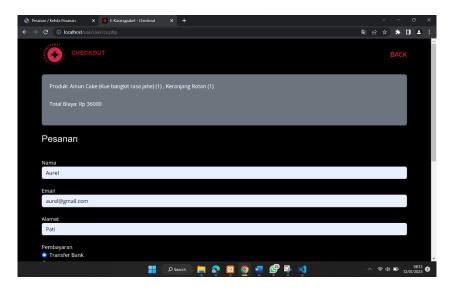


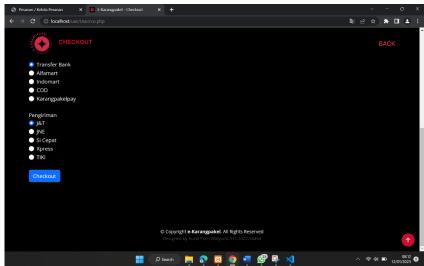


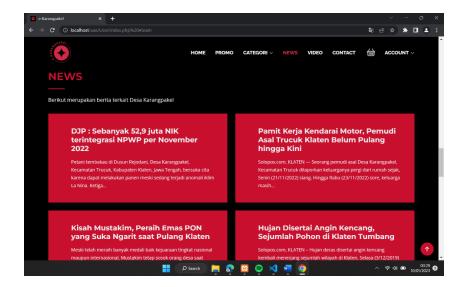


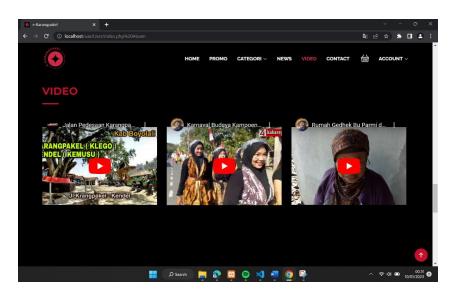


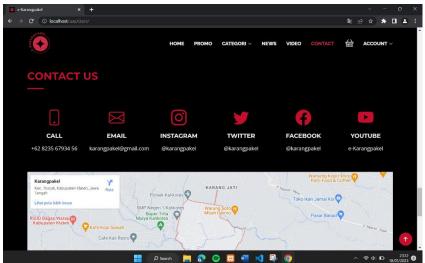


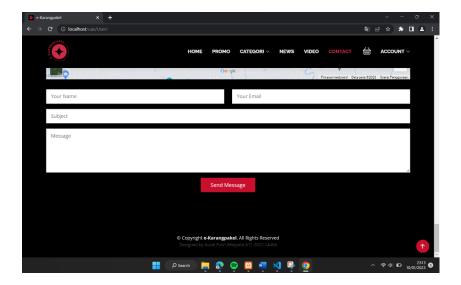




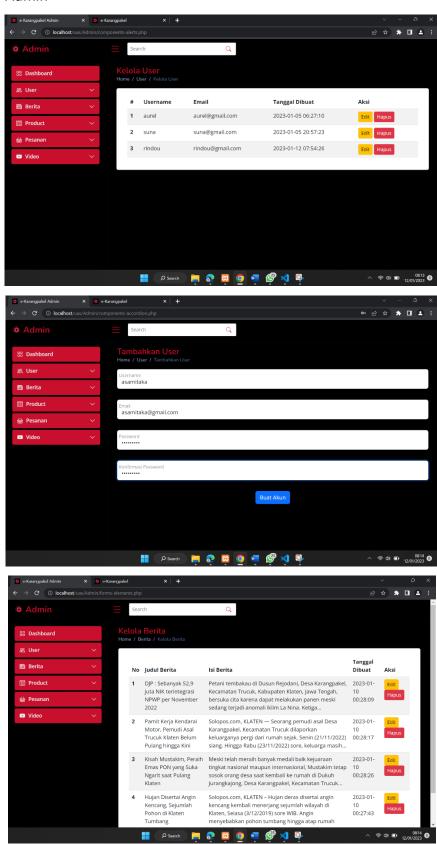


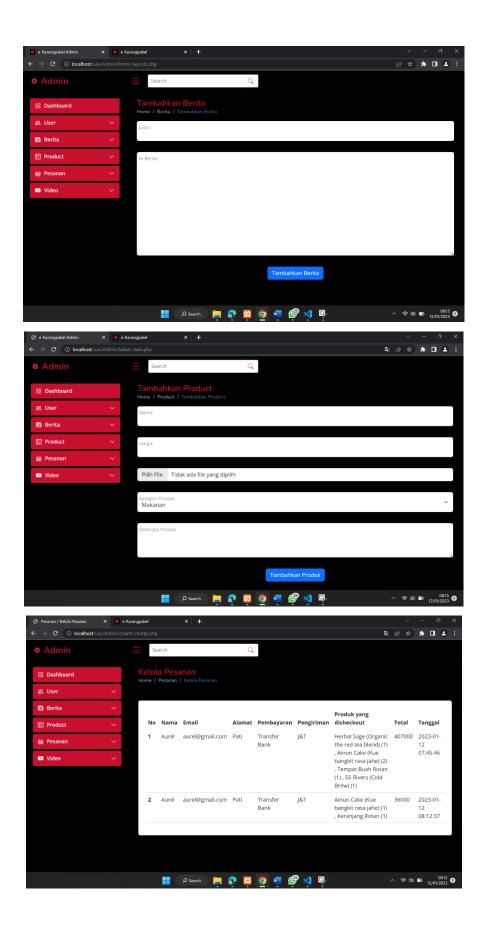


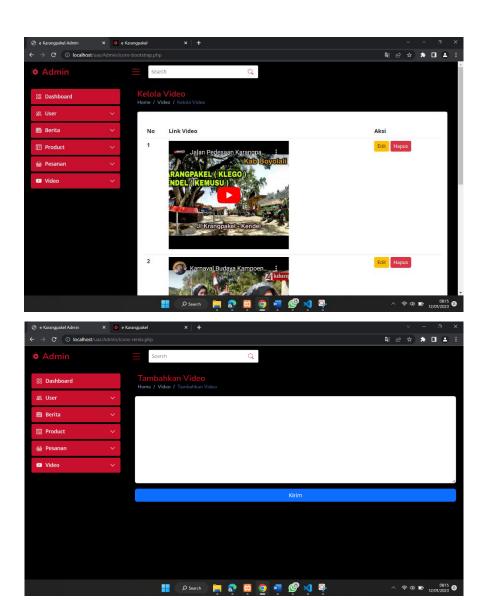




2. Admin







BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Perkembangan teknologi memberikan banyak kemudahan bagi umat manusia, terutama dalam hal ekonomi dan perdagangan. Perkembangan itu juga berpengaruh terhadap perilaku konsumen. Kini ecommerce bukanlah suatu hal asing dalam dunia bisnis, perkembangannya yang cepat mempengaruhi perilaku konsumen dalam bertransaksi dengan media elektronik. Untuk itu, Hadirnya aplikasi Desa Karangpakel ini disamping guna mempermudah dalam proses transaksi juga dapat memenuhi kebutuhan konsumen dalam bertransaksi dengan media elektronik.

4.2 Saran

Melakukan evaluasi sistem secara berkala untuk melakukan penambahan kebutuhan sistem misalnya penambahan jumlah produk yang akan datang, penambahan produk baru yang akan dipasarkan, perubahan harga produk barang atau maupun penambahan diskon yang diberikan.

BAB V

LINK WEBSITE

User: e-Karangpakel (aurelwidyanti.site)

Admin: e-Karangpakel Admin (aurelwidyanti.site)