

ONLINE STORE BERBASIS WEB



Disusun oleh Kelompok :

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER

2021

A. LATAR BELAKANG

Saat ini pakaian mahal dan asli sudah menjadi kebiasaan atau gaya hidup seseorang di kota besar ataupun para kolektor yang tersebar di berbagai daerah, seiring melambungnya harga barang-barang tersebut maka banyak juga pihak yang memalsukan suatu merk dan barang agar terlihat sama tetapi dengan harga yang murah. Dan juga demi mendapatkan barang yang diinginkan marak juga yang melakukan pembelian secara online. Mengingat semakin banyaknya penipuan di dunia maya dan beragamnya barang atau pakaian yang dipalsukan, maka informasi atau detail barang original makin kompleks dan dibutuhkan satu pintu agar konsumen dapat mengakses informasi tentang keaslian barang tersebut dan dapat membedakan barang original dengan barang replika. Sehingga detail informasi barang tersebut dapat tersampaikan dengan jelas kepada konsumen. Dan dengan semakin menjamurnya online store saat ini. Kami mencoba inovasi terbaru dengan lebih menarik, mudah di mengerti dan lebih rinci dan mungkin akan ada tutorial yang membuat para orang awam teknologi dengan mudah mengakses dan menggunakan. Web ini akan kami terapkan di toko yang rencananya akan kami buka di Paris Van Java Bandung (PVJ). Web online store ini akan kami buat dan rampung sebelum bangunan toko selesai dibangun agar promosi berjalan lancar dan masyarakat tahu akan adanya store pakaian baru di PVJ Bandung.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Toko kami belum memiliki web atau akses online lainnya sehingga konsumen dari luar kota yang ingin memesan barang yang kami jual banyak yang meragukan keasliannya. Dengan adanya masalah tersebut kami berencana membuat web store yang di dalamnya berisi info tentang toko kami diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Konsumen dapat mengakses stok barang yang ada di store.
- b. Konsumen dapat mengakses promo yang sedang berlangsung di store.
- c. Konsumen dapat mendapatkan informasi detail mengenai barang tersebut
- d. Konsumen dapat melakukan pembelian online melalui web.
- e. Konsumen juga mendapatkan info tentang perbedaan barang replika yang banyak beredar dengan barang original yang dijual di store kami.

C. MAKSUD DAN TUJUAN PROYEK

1. Maksud

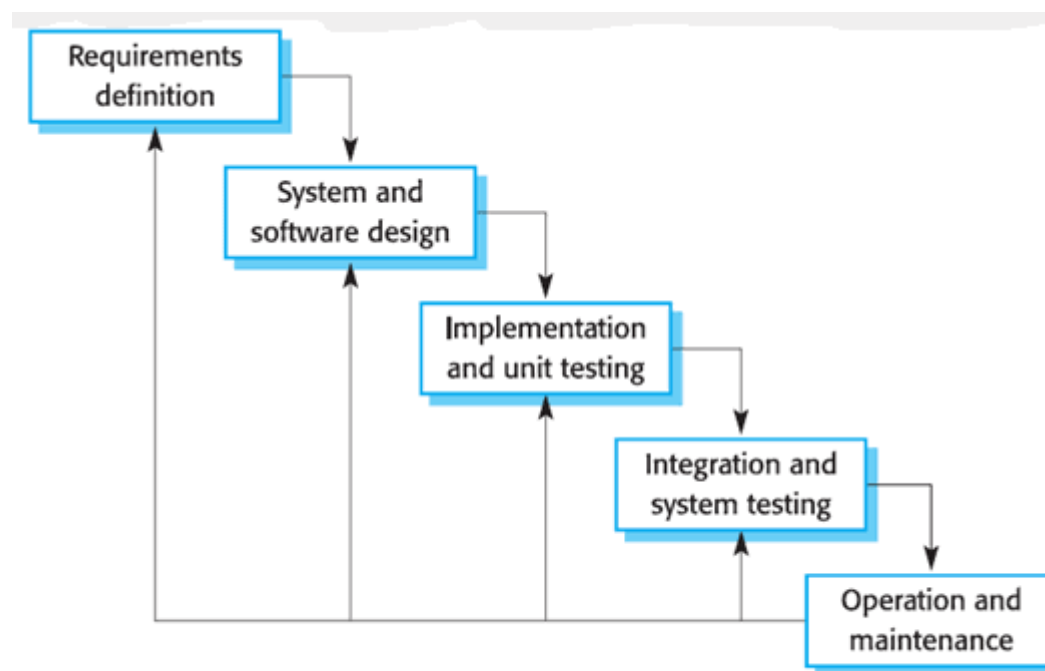
Membuat online store yang sangat menarik, mudah dimengerti dan dipahami pengaksesannya bagi semua kalangan.

2. Tujuan

Dalam tujuan pembuatan proyek yang berbasis web ini agar pembeli ataupun konsumen dapat melihat stok barang yang ada di toko tanpa harus datang ke toko, melakukan cek stok, membeli secara online dan juga mendapatkan informasi tentang detail barang yang kami jual serta mendapatkan informasi mengenai perbedaan barang replika yang ada diluar sana dengan barang original yang dijual di toko kami.

D. METODE YANG DIGUNAKAN

Metode yang digunakan adalah metode waterfall. Seperti gambar berikut.



Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang runtut: requirement (analisis kebutuhan), design sistem (system design), Coding & Testing, Penerapan Program, pemeliharaan.

- ✓ Requirement (analisis kebutuhan).

Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Seseorang system analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan system analisis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

- ✓ Design System (design sistem)

Proses design akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding. Proses ini berfokus pada :struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirement. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

- ✓ Coding & Testing (penulisan kode program / implementation)

Coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan computer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan

testing adalah menemukan kesalahan - kesalahan terhadap system tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

- Penerapan / Pengujian Program (Integration & Testing)

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user.

- Pemeliharaan (Operation & Maintenance)

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

E. RUANG LINGKUP PROYEK

Dalam sistem online store yang akan dibuat, pengguna dapat mengetahui informasi barang yang ada seperti persediaan barang tertentu, jumlah barang dsb. Juga tersedia fasilitas untuk menambahkan barang baru maupun menghapus barang yang sudah tidak dikehendaki ke File Pilihan Barang. Kedua operasi terakhir dilakukan melalui Tabel Pilihan Barang yang menghubungkan item-item yang ada di File Pilihan Barang ke master dan mengontrol suatu perhitungan record terakhir. Suatu Laporan Barang bisa disajikan dalam sistem ini. Laporan ini bisa diminta melalui terminal operator. Laporan ini minimal terdiri dari header dan rincian yang memuat daftar barang persediaan dan yang dipesan. Laporan Kontrol Pilihan juga bisa diberikan untuk membuat daftar semua perubahan pada File Pilihan Barang akibat transaksi bisnis yang terjadi. Laporan ini terdiri dari bagian rincian dan ringkasan. Bagian rincian berisi penambahan barang, penghapusan barang dan jumlah permintaan yang salah. Sedangkan bagian ringkasan berisi rekapitulasi jumlah barang yang ditambahkan maupun dihapus, laporan ukuran dan status terakhirnya.

F. WBS Dalam bentuk struktur

1.0 Konsep

Konsep online store ini membuat konsumen dapat mengetahui detail informasi barang tersebut dapat tersampaikan dengan jelas kepada konsumen. , maka dengan mudah membedakan barang original dan replika.

1.1 Evaluasi system yang ada

Kami melakukan survei - survei dari berbagai online store yang ada dan kami mencari kelemahan dan kelebihan apa saja yang dimiliki online store tersebut. Dengan mengevaluasi kami jadi bisa membuat system nya lebih baik dan menarik dan apa kekurangan dari system kami.

1.2 Pendefinisian kebutuhan

Semua kebutuhan yang sangat dibutuhkan seperti data,bahasa pemrograman dan lainnya.

1.2.1 Mendefinisikan kebutuhan pengguna

Kebutuhan yang membuat pengguna dengan mudah mengakses online store ini membuat mudah di mengerti dan mengetahui mana barang original dan replika secara detail.

1.2.2 Mendefinisikan kebutuhan muatan(isi)

- ✓ Hosting
- ✓ Domain
- ✓ Data Gambar
- ✓ Ahli IT

1.3 Mendefinisikan fungsi spesifik

Fungsinya mempermudah buat masyarakat mencari kebutuhan dan sesuatu yang diinginkan dengan hanya diam didepan pc atau laptop yang pastinya terkoneksi dengan internet. Jadi bagi pembeli luar kota tidak perlu jauh-jauh untuk datang dating melihat-lihat apa yang ada distore tersebut. Dan akan mengetahui perbedaan barang original dan replika, karena kami menyediakan brang-barang original.

2.0 Membuat dokumentasi laporan awal

2.1.1 SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak)

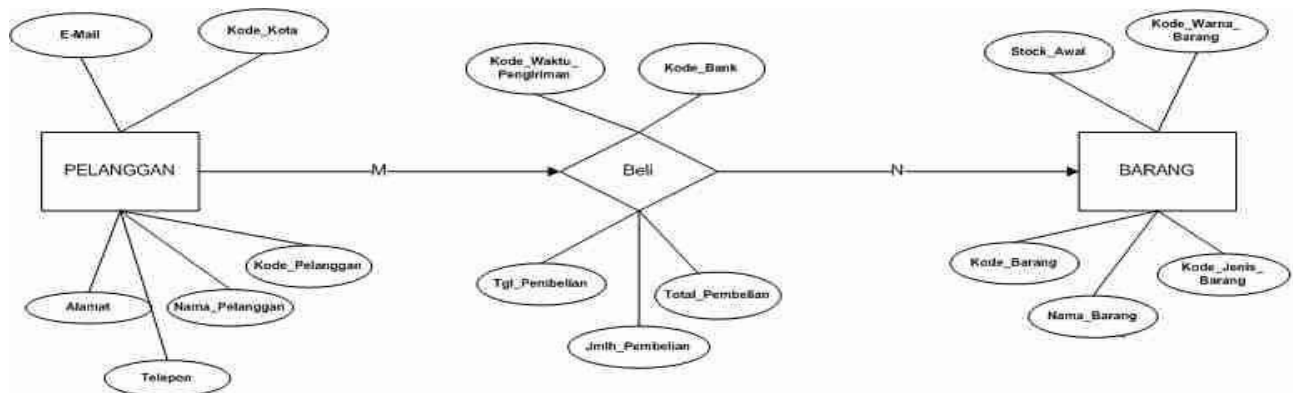
Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak untuk proyek ini hanya memerlukan computer atau laptop yang mempunyai web browser seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, dan sebagainya.

2.1.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

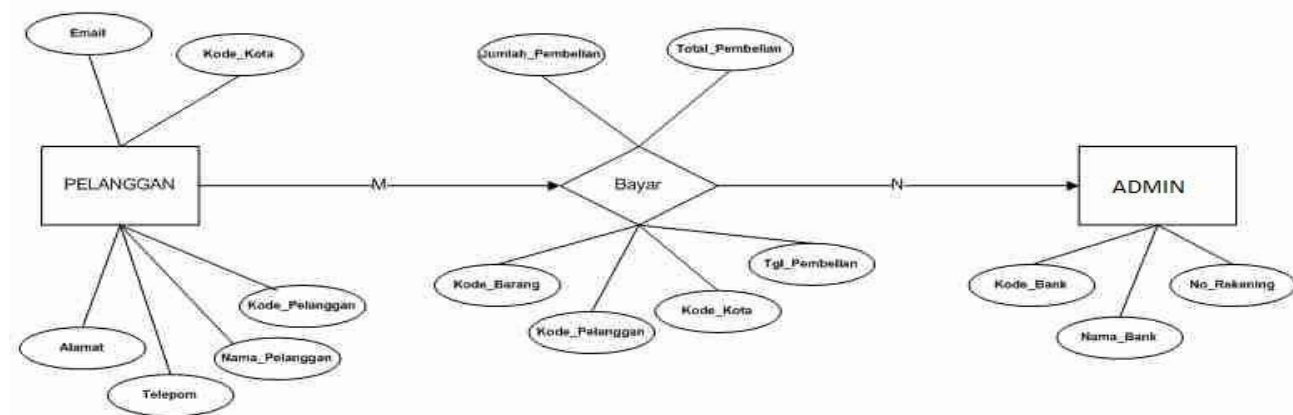
Entitas yang ada pada ERD adalah sebagai berikut :

- User
- Barang

Untuk Diagramnya sebagai berikut



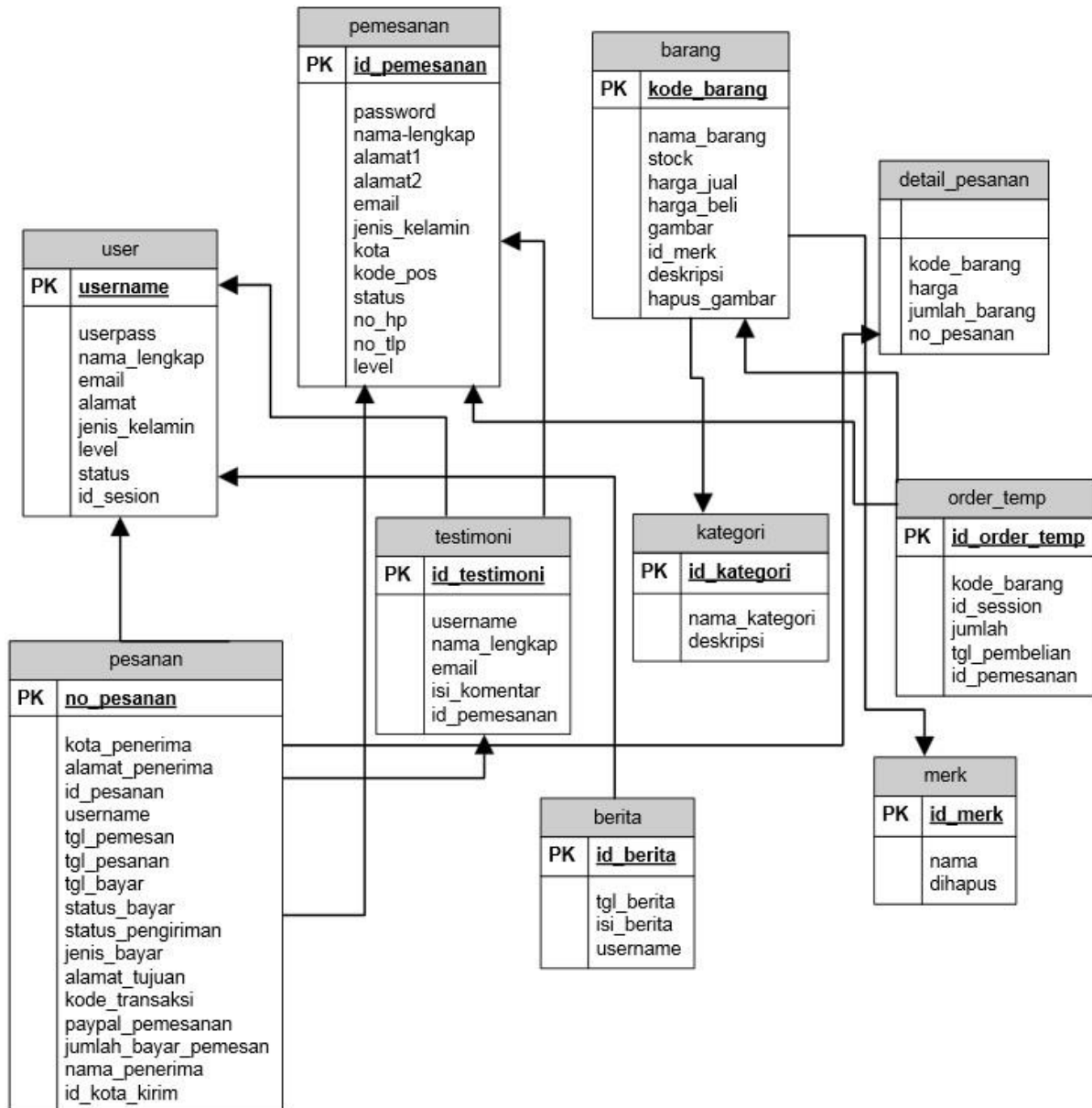
ERD Untuk Proses Membeli Barang



ERD Untuk Proses Membayar

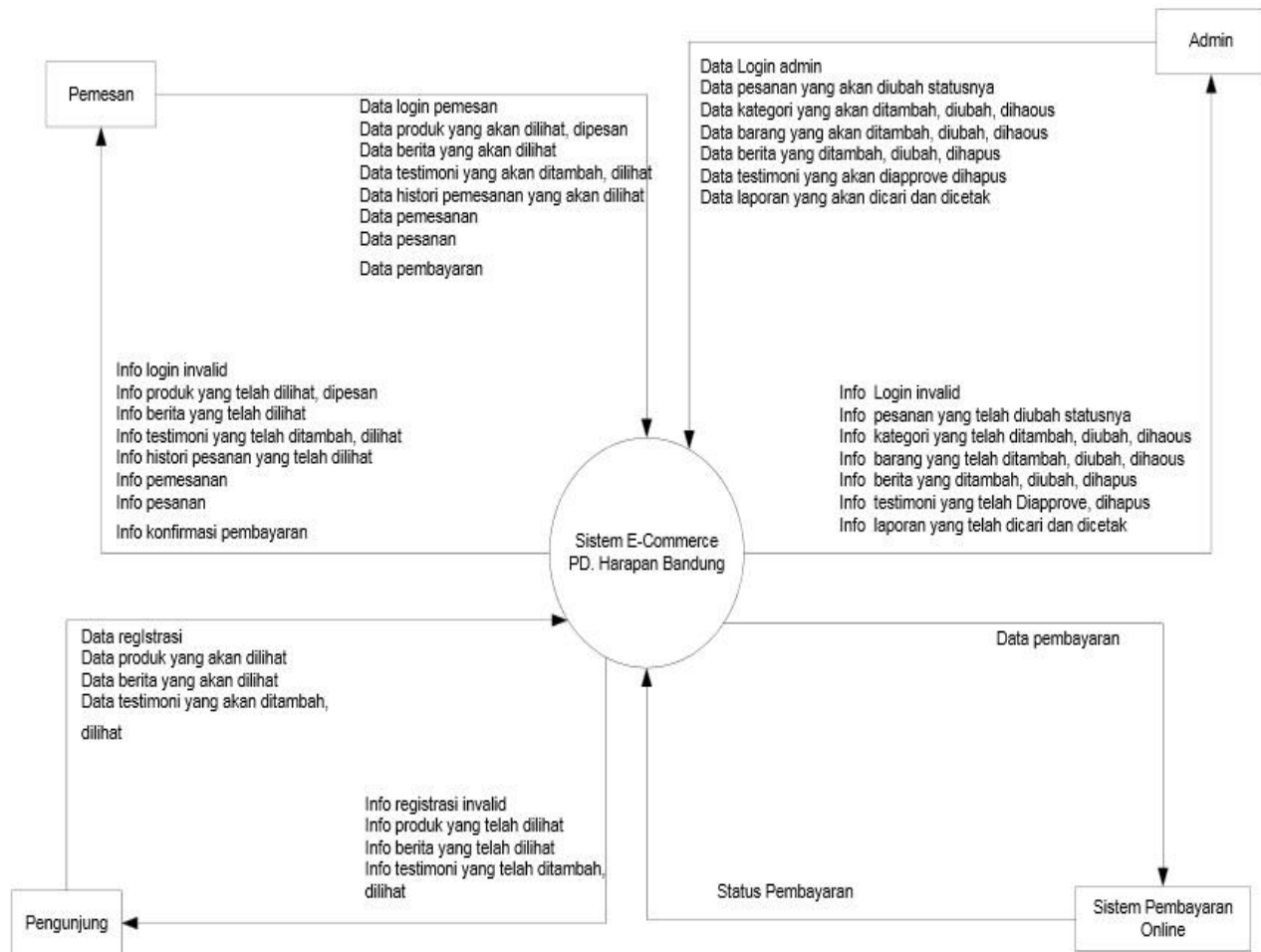
Gambar 2 Entity Relationship Diagram (ERD)

2.3 Skema Relasi



Gambar 3 Skema Relasi

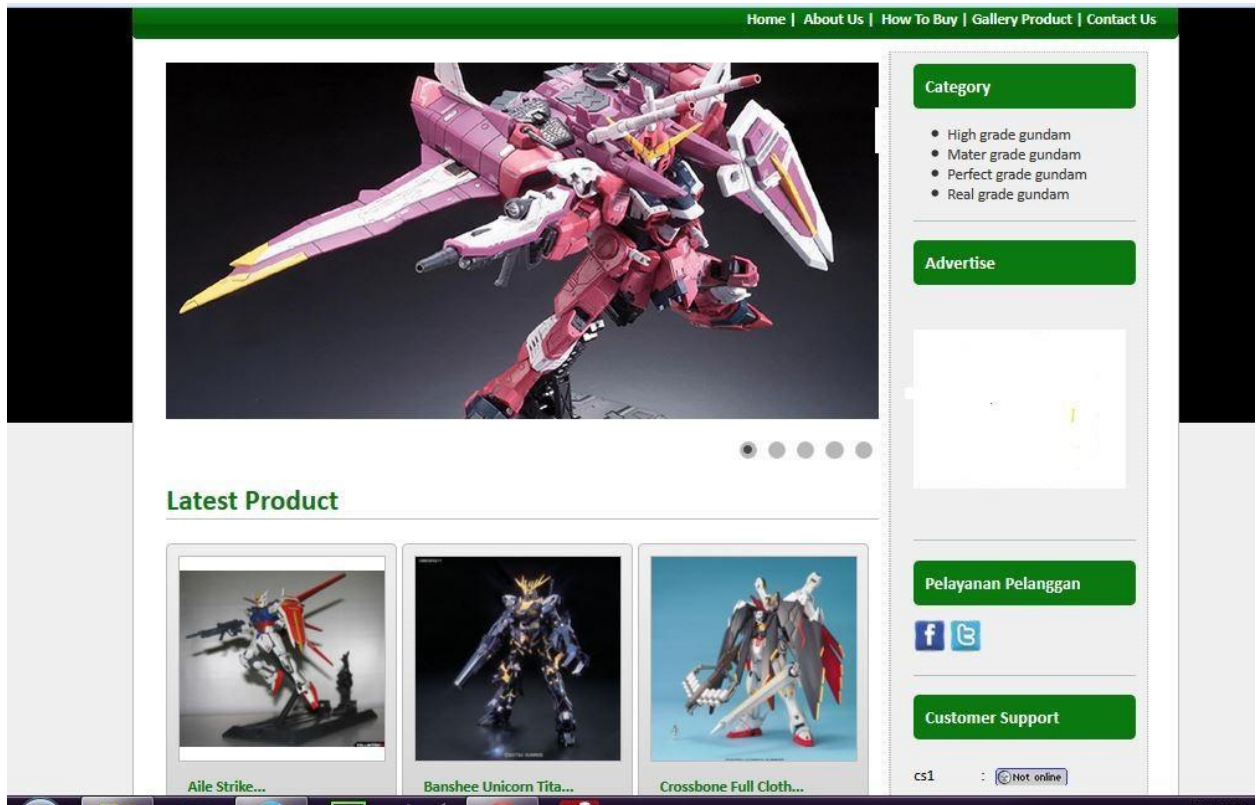
2.4 Data Flow Diagram



Gambar 4 DFD

2.0 Desain situs web

Desain nya seperti hal nya online store pada umumnya hanya saja akan lebih mudah dimengerti karna penjelasan nya akan detail dan menarik konsumen. Contoh desain pada web ini yang di ambil dari sistem yang sudah ada adalah sebagai berikut :



Gambar 5 Contoh Desain

4.0 Penulisan Program dan Implementasi

4.0.1 Penulisan Program

Penulisan Program atau syntax yang di gunakan pada proyek ini menggunakan Bahasa pemograman berbasis PHP.

4.0.2 Implementasi

Implementasi Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membangun dan menjalankan aplikasi website pelayanan informasi masyarakat seksi pengolahan data dan informasi adalah:

- a. Sistem Operasi yang digunakan *Windows XP*
- b. *PHP* sebagai bahasa pemrograman
- c. *Apache* sebagai *web server*
- d. *MySQL Database server* yang digunakan sebagai *Database Management System* (DBMS).
- e. *Web browser Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera.*

Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan oleh user baik itu dari sisi pengunjung dan administrator bersifat relative, tergantung dari spesifikasi yang dimiliki dan akan digunakan, namun sebagai gambaran berikut system minimal yang dapat dipakai:

- a.Processor : Intel Pentium 4
- b.RAM : 512 Mb
- c.Space Harddisk : 80 Gb
- d.VGA Card : onboard
- e.Monitor : 15 inc
- f.CD ROM Drive
- g.KeyboarddanMouse
- h.HUB atau SWITCH
- i.MODEM

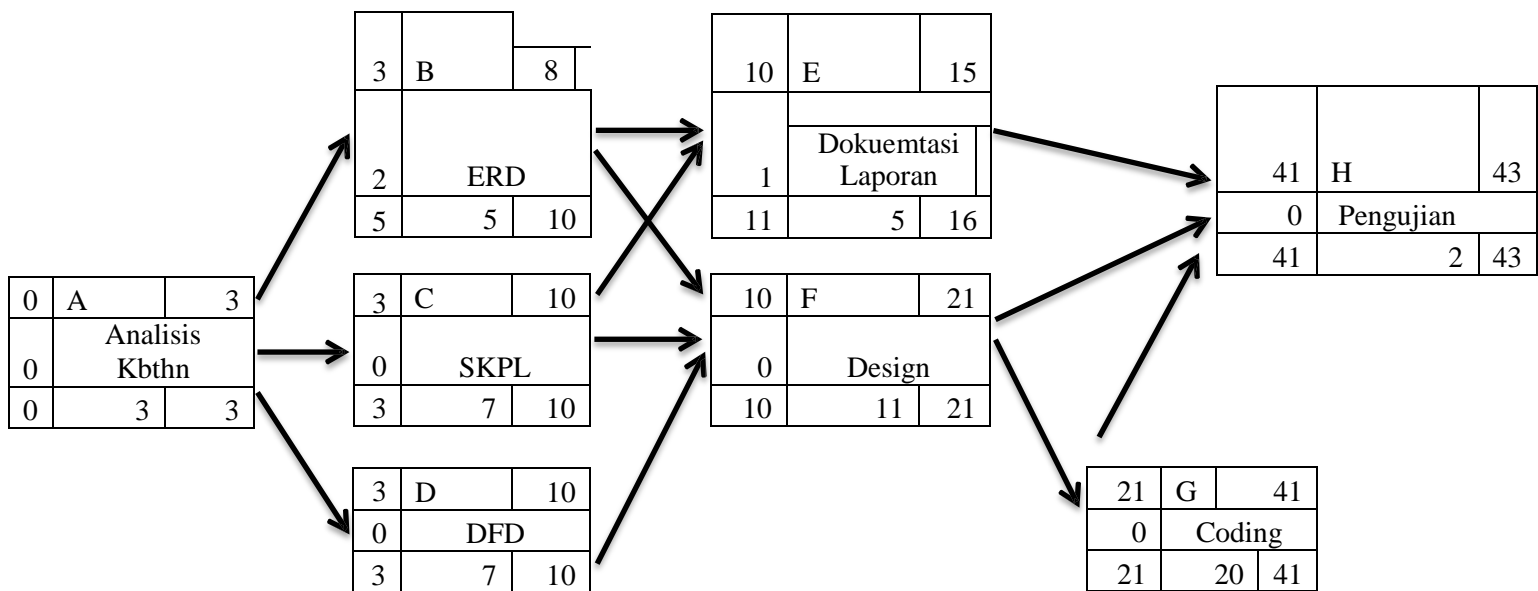
5.0 Penerapan dan Pengujian program

Target Pengguan online store ini semua kalangan yang menginginkan barang-barang original dan akan diuji terlebih dahulu demi kepentingan dan kepuasan pengguna.

G.Manajemen Waktu Proyek

No	Aktifitas Proyek	Aktivitas Pendahulu	Durasi (Hari)	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai
A	Analisis Kebutuhan	None	3	7/4/2014	9/4/2014
B	Membuat ERD	A	5	10/4/2014	15/4/2014
C	Membuat SKPL	A	7	16/4/2014	23/4/2014
D	Membuat DFD	A	7	24/4/2014	1/5/2014
E	Membuat dokumentasi laporan awal	B,C,	5	2/5/2014	7/5/2014
F	Design Sistem	B,C,D	11	8/5/2014	19/5/2014
G	Penulisan Program atau Implementation	F	20	20/5/2014	9/6/2014
H	Penerapan atau Pengujian Program	E,F,G	2	10/6/2014	12/6/2014

Diagram AON



Gambar 6 Diagram AON