

**LAPORAN PRAKTIKUM ICT**  
**“DESAIN WEB PENJUALAN JILBAB”**



**OLEH :**

**KELOMPOK 11**

**FITRI QOMARIA (F1G120036)**

**MUH. AMAL ANUGRA (F1G120047)**

**SITTI NURHALISAH (F1G120031)**

**ASISTEN PENGAMPUH:**

**WAHID SAFRI JAYANTO**

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

**2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**LAPORAN LENGKAP**

**OLEH:**

**KELOMPOK 11:**

FITRI QOMARIA (F1G120036)

MUH. AMAL ANUGRA (F1G120047)

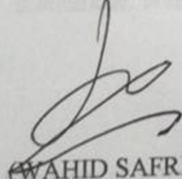
SITTI NURHALISAH (F1G120031)

Laporan praktikum Internet dan Bisnis (ICT) disusun sebagai tugas akhir menyelesaikan praktikum Internet dan Bisnis (ICT) dan sebagai salah satu syarat lulus mata kuliah Internet dan Bisnis (ICT) menerangkan bahwa apa yang tertulis dalam laporan ini adalah benar dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Kendari, 15 Juli 2021

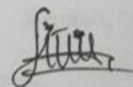
Menyetujui

Asisten Praktikum



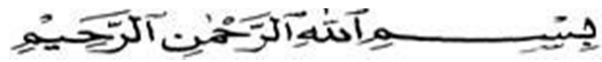
(WAHID SAFRI JAYANTO)

Praktikan



(KELOMPOK XI)

## KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Pada kesempatan ini tidak lupa kami panjatkan puji syukur atas kehadiran-Nya. Yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunianya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan Laporan Praktikum ICT ini.

Adapun laporan ini kami buat dengan semaksimal mungkin dan tentu dengan bantuan dari berbagai pihak, sehingga dapat memperlancar pembuatan Laporan ini. Tidak lupa pula kami sampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan ini masih memiliki banyak kekurangan baik dari penyusunan bahasa dan lainnya. Oleh sebab itu kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun, dan semoga dengan selesainya Laporan ICT ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan teman-teman sekalian.

Demikian penyusunan Laporan ICT ini mengenai Desain Web Penjualan Jilbab, apabila terdapat kata-kata yang salah atau kurang berkenan mohon dimaafkan. Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Kendari, Juli 2021

Penyusun

## DAFTAR ISI

<b>COVER.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB.I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
<b>BAB.II PEMBAHASAN.....</b>	<b>4</b>
2.1 Alat dan Bahan yang Digunakan .....	4
2.2 Penjelasan Materi.....	4
2.2.1 Internet .....	4
2.2.2 Domain.....	6
2.2.3 Web dan Blog .....	6
2.2.4 UI/UX .....	8
2.2.5 E-Commerce .....	9
2.2.6 XAMPP .....	10

2.3 Penjelasan Pembuatan Website Hijab.....	11
<b>BAB III PENUTUP .....</b>	<b>16</b>
A. Kesimpulan .....	16
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>17</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Alat dan Bahan .....	<b>4</b>
---------------------------------------	----------

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Halaman utama .....	12
<b>Gambar 2.2</b>	Sign Up .....	13
<b>Gambar 2.3</b>	Kode verifikasi.....	13
<b>Gambar 2.4</b>	Log In .....	14
<b>Gambar 2.5</b>	Katalog.....	14
<b>Gambar 2.6</b>	Halaman Transaksi .....	15
<b>Gambar 2.7</b>	Keranjang Saya.....	15
<b>Gambar 2.8</b>	Halaman Pembayaran .....	15

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dinamika sosial masyarakat di dunia saat ini telah mengalami perubahan pesat. Hal ini ditandai oleh perkembangan yang spektakuler di bidang teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Hal yang paling menonjol dalam perkembangan teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah hadirnya suatu teknologi baru berupa jaringan komputer yang terhubung seluruh dunia, yaitu *internet*. Di masa lalu, aktivitas dunia perdagangan (*commerce*) dilakukan melalui penawaran langsung tapi pertumbuhan drastis dari *internet* telah mengubah paradigma tersebut. Melalui *internet*, pedagang dapat menawarkan produknya secara *online* kepada pembeli tanpa perlu bertatap muka. *E-commerce* (perdagangan melalui *internet*) mengizinkan pedagang untuk menjual produk produk dan jasa secara *online*. Calon pembeli atau konsumen dapat menemukan *website* pedagang, membaca, melihat produk-produk, dan mememesannya secara *online*.

Sebagai contoh *fashion* di Indonesia yang kini semakin pesat khususnya untuk para muslimah. *Fashion* muslimah yang ketika dipakaikan dahulu berbeda sekali dengan sekarang, apalagi wanita muslimah yang dahulu terkesan biasa saja kini muncul sebagai *fashion* utama dikalangan wanita, baik dari kerudung yang dahulu hanya berfungsi untuk menutupi aurat seorang wanita kini bertambah



fungsiya untuk mempercantik diri. Ditambah lagi pakaian serta celana yang dipakai, sehingga membuat para wanita muslimah terlihat *fashionable* dan cantik.

Promosi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan program pemasaran atau strategi pemasaran. Swastha dan Irawan (2008:349) mengatakan, promosi sebagai arus informasi atau persuasi satu arah yang dibuat untuk mengarahkan seseorang atau organisasi kepada tindakan yang menciptakan permintaan. Betapapun bagusya suatu produk jika konsumen belum pernah mendengarnya dan tidak yakin produk itu berguna bagi mereka maka mereka tidak akan membelinya. Promosi pada hakikatnya adalah semua kegiatan yang dimaksudkan untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan suatu produk kepada pasar sasaran untuk memberi informasi tentang keistimewaan, kegunaan dan yang paling penting adalah keberadaanya, untuk mengubah sikap maupun untuk mendorong orang untuk bertindak atau membeli produk tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Aplikasi apa yang digunakan dalam pembuatan desain prototype?
2. Bagaimana cara pemanfaatan internet di bidang jual beli?
3. Apa saja konsep teknologi berbasis web yang digunakan?
4. Bagaimana struktur E-commerce?
5. Seperti apa hasil dari desain web yang dibuat?

### **1.3 Tujuan Praktikum**

1. Mengetahui apa yang digunakan dalam pembuatan desain prototype web.
2. Mengetahui pemanfaatan internet.
3. Mengetahui konsep teknologi berbasis website.
4. Mengetahui struktur E-commerce.
5. Menjelaskan hasil dari desain web yang dibuat.

### **1.4 Manfaat**

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

### **1.5 Batasan Masalah**

1. Mengetahui yang digunakan dalam pembuatan desain prototype web.
2. Mengetahui apa itu internet.
3. Apa itu website.
4. Mengetahui struktur E-commerce.
5. Apa itu xampp,apache,MySQL,PHPMyAdmin,PHP.

## BAB II

### PEMBAHASAN

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

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

No.	Alat	Fungsi
1.	Laptop	Sebagai alat atau perangkat keras ( <i>hardware</i> ) yang digunakan untuk membuat desain.
2.	Figma	Sebagai <i>software</i> yang digunakan dalam mendesain karena dilengkapi dengan fitur prototype sehingga mempermudah jika membuat prototype sebuah website penjualan.

**Tabel 2.1** Alat dan Bahan

#### 2.2 Penjelasan Materi

##### 2.2.1 Internet

Internet (*interconnected network*) arti harfiah: ("jaringan yang saling berhubungan") adalah sistem jaringan komputer yang saling terhubung secara global dengan menggunakan paket protokol internet (TCP/IP) untuk menghubungkan perangkat di seluruh dunia. Ini adalah jaringan dari jaringan yang terdiri dari jaringan privat, publik, akademik, bisnis, dan pemerintah lokal ke lingkup global, dihubungkan oleh beragam teknologi elektronik, nirkabel, dan jaringan optik. Internet membawa beragam sumber

daya dan layanan informasi, seperti dokumen hiperteks yang saling terkait dan aplikasi *World Wide Web* (WWW), surat elektronik, telepon, dan berbagi berkas.

Sebagian besar media komunikasi tradisional, termasuk telepon, radio, televisi, surat kertas dan surat kabar dibentuk ulang, didefinisikan ulang, atau bahkan dilewati oleh Internet, sehingga melahirkan layanan baru seperti email, telepon Internet, televisi Internet, musik online, surat kabar digital, dan situs web *streaming* video. Surat kabar, buku, dan penerbitan cetak lainnya beradaptasi dengan teknologi situs web, atau dibentuk kembali menjadi blogging, feed web, dan agregator berita online. Internet telah memungkinkan dan mempercepat bentuk interaksi pribadi baru melalui pesan instan, forum Internet, dan jejaring sosial. Belanja online telah tumbuh secara eksponensial baik untuk pengecer besar, usaha kecil dan pengusaha, karena memungkinkan perusahaan untuk memperluas kehadiran "batu bata dan mortir" mereka untuk melayani pasar yang lebih besar atau bahkan menjual barang dan jasa sepenuhnya online. Layanan bisnis-ke-bisnis dan keuangan di Internet mempengaruhi rantai pasokan di seluruh industri.

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

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

2. *Metropolitan Area Network* (MAN) merupakan jaringan komputer dengan ruang lingkup yang cukup jauh. Tipe ini digunakan untuk membangun jaringan komputer antar gedung, dalam satu kota, atau antar kota yang berada pada jangkauannya. Jaringan ini biasanya digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar seperti perbankan, BUMN, dll
3. *Wide Area Network* (WAN) Jaringan ini merupakan jaringan yang terbesar karena mencakup radius antar negara bahkan benua tanpa batasan geografis seperti jaringan lain. Dalam beberapa hal, WAN dapat dikatakan Internet.

### **2.2.2 Domain**

Domain adalah alamat yang akan mengantarkan Anda ke website yang Anda tuju. Pada dasarnya, domain merupakan bentuk sederhana dari alamat IP yang berupa kombinasi angka rumit. ... Fungsi domain merupakan alat untuk mengidentifikasi sebuah web hosting. Contoh domain, misalnya adalah niagahoster.co.id.

### **2.2.3 Web dan Blog**

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

Website pertama kali dibuat oleh **Tim Berners-Lee** pada akhir 1980an dan baru resmi online pada tahun 1991.

Tujuan awal Tim Berners-Lee membuat sebuah website adalah supaya lebih memudahkan para peneliti di tempatnya bekerja ketika akan bertukar atau melakukan perubahan informasi.

Jika Anda ingin mengetahui seperti apa tampilannya, silakan akses tautan berikut <http://info.cern.ch/>. Pada saat itu, website mulai dapat digunakan secara gratis oleh publik baru diumumkan oleh **CERN** tepatnya tanggal 30 April 1993.

Website dapat dimiliki oleh individu, organisasi, atau perusahaan. Pada umumnya sebuah website akan menampilkan informasi atau satu topik tertentu, meskipun saat ini banyak website yang menampilkan berbagai informasi dengan topik yang berbeda.

Saat ini berbagai jenis website dapat Anda temukan dengan mudah, tidak hanya menampilkan informasi berupa tulisan saja. Berikut beberapa diantaranya:

1. Website Pribadi.
2. Website Toko Online.

#### Blog

Blog biasanya berisi artikel yang bertujuan untuk berbagi pengetahuan, ide atau pengalaman penulis. Untuk contoh blog adalah apa yang saat ini Anda sedang baca, yaitu blog Niagahoster.

Tujuan dari blog ini adalah untuk berbagi pengetahuan yang berhubungan dengan web hosting, internet marketing dan hal lainnya.

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

#### **2.2.4 UI/UX**

User experience atau UX adalah desain yang berfokus pada interaksi pengguna ketika mengakses website atau aplikasi. Desainernya harus memastikan bahwa pengguna tidak menemui kesulitan berarti ketika menggunakan fitur-fitur yang tersedia.

Bagaimana cara memastikannya? Cara termudah adalah dengan memposisikan diri sebagai pengguna.

Selain itu, desainer UX juga dapat membuat pertanyaan mendasar untuk mereka sendiri ketika sedang menggarap websitenya.

Sedangkan User Interface (UI) merupakan tampilan visual dari sebuah produk yang berfungsi untuk menjembatani sistem dengan user atau pengguna. Dimana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk serta tulisan yang didesain dengan semenarik mungkin. Namun secara sederhana, UI dapat diartikan sebagai bagaimana tampilan suatu produk dilihat oleh pengguna atau user.

Untuk lebih jelasnya, UI dapat dianalogikan berupa sebuah rumah yang sedang Anda kunjungi kemudian Anda akan melihat tampilan tersebut. Dimana tampilan yang bisa Anda lihat antara lain halaman depan, jendela, pintu dan dinding. Tampilan rumah yang Anda lihat itulah yang dinamakan

dengan User Interface. Biasanya tampilan UI diterapkan untuk sistem operasi, website, aplikasi dan blog.

Biasanya tampilan UI didesain dari beberapa aspek yaitu gambar logo, layout, pemilihan warna, typography agar mudah dibaca dan aspek lain yang dapat mempercantik tampilan. Semua elemen yang dapat memperindah tampilan sebuah produk digital maka dapat dikategorikan sebagai elemen UI. Tidak hanya pada aplikasi saja, tampilan UI pada website juga harus menarik agar mengundang lebih banyak pengunjung.

#### **2.2.5 E-Commerce**

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

Struktur *e-commers* :

- a. Internet : jaringan global
- b. Intranet : jaringan milik perusahaan atau organisasi yang menggunakan teknologi internet, seperti protocol internet, browser web.
- c. Extranet : jaringan melalui internet yang menghubungkan beberapa internet. Selain infrastruktur, aplikasi *e-commerce* juga ditunjang oleh lima pilar :
  - a. SDM (*people*)
  - b. Peraturan/perundangan publik (*Public Policy*)
  - c. Pemasaran dan Periklanan (*Marketing and Advertisement*)



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

e. Kemitraan Usaha (*Business partnership*)

### 2.2.6 XAMPP

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

Sejarah mencatat, software XAMPP pertama kali dikembangkan oleh tim proyek bernama Apache Friends dan sampai saat ini sudah masuk dalam rilis versi **7.3.9** yang bisa didapatkan secara gratis dengan label GNU (*General Public License*).

Jika dijabarkan secara gamblang, masing-masing huruf yang ada di dalam nama XAMPP menurut para ahli memiliki arti sebagai berikut ini:

*X = Cross Platform*

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

*A = Apache*

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

*M = MySQL / MariaDB*

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

P = PHP

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

P = Perl

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

Fungsi XAMPP

Program aplikasi XAMPP berfungsi sebagai server lokal untuk mengampu berbagai jenis data website yang sedang dalam proses pengembangan.

Dalam prakteknya, XAMPP bisa digunakan untuk menguji kinerja fitur ataupun menampilkan konten yang ada didalam website kepada orang lain tanpa harus terkoneksi dengan internet, cukup akses melalui Xampp control panel, atau istilahnya website offline.

### **2.3 Penjelasan Pembuatan Website Hijab**

Project yang kami buat adalah prototype sebuah website penjualan jilbab. Dimana dalam pembuatannya kami menggunakan laptop sebagai *hardware* atau

perangkat kerasnya dan Figma sebagai *software* atau perangkat lunaknya. Dalam pembuatannya kami bekerja sama secara tim untuk menyelesaikan project ini dalam rangka memenuhi tugas Praktikum Matakuliah Internet Bisnis ICT.

Website yang kami buat adalah sebuah website penjualan jilbab yang kami beri nama HijabStore.Id dimana didalamnya terdapat beberapa halaman website yang bisa diakses diantaranya:

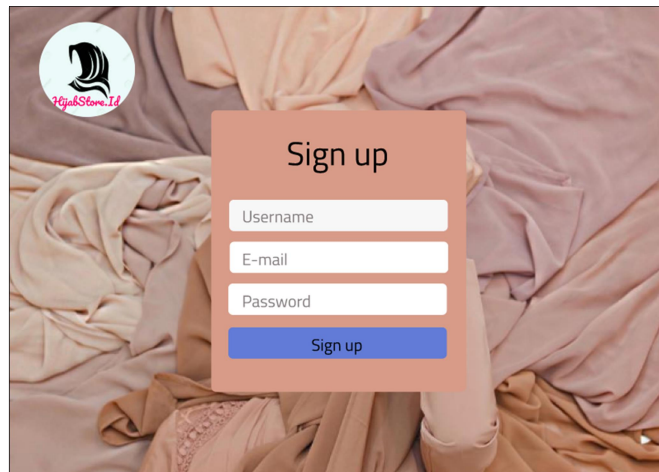
Halaman pertama yang akan muncul ketika kita membuka website HijabStore.Id



**Gambar 2.1** Halaman *Loading Screen*

Berikutnya halaman kedua atau halaman sign up yaitu halaman untuk kita mendaftar atau membuat akun terlebih dahulu untuk Pelanggan akan diminta untuk mengisi email terlebih dahulu karena HijabStore.Id menggunakan email sebagai sarana untuk mengakses kode verifikasi. Karena pada email telah terdapat nomor telepon sehingga lebih memudahkan pengguna untuk masuk dan mengakses HijabStore.Id. Lalu pengguna harus mengisi username dan email serta memasukkan password yang akan digunakan untuk mengakses website kami.

Lalu pengguna mengklik “SignUp” untuk mendapatkan kode konfirmasi agar bisa menuju kehalaman dashboard website HijabStore.Id



**Gambar 2.2** Halaman *Sign Up*

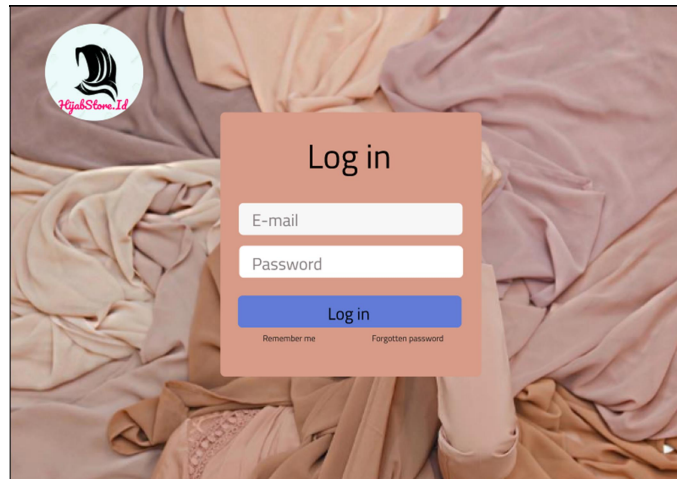
Selanjutnya adalah tampilan ketika telah mendapatkan kode konfirmasi untuk memverifikasi akun di website HijabStore.Id. Pengguna akan memasukkan kode yang telah dikirim ke alamat email untuk dikonfirmasi. Saat pengguna selesai memasukkan kode maka akan otomatis akun pengguna telah aktif



**Gambar 2.3** Halaman Verifikasi

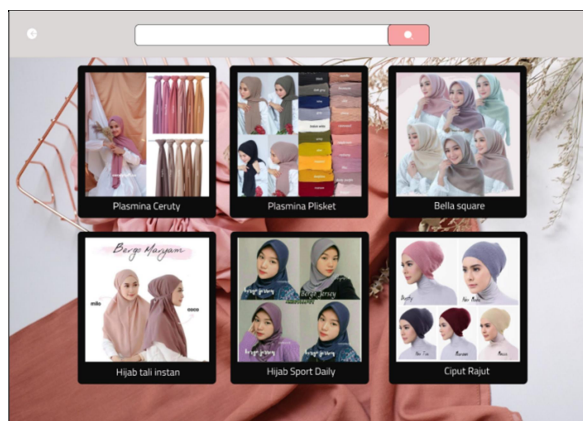
Selanjutnya tampilan untuk login dalam website HijabStore.Id ketika telah memiliki akun. Pengguna akan memasukkan username dan password yang telah

dibuat untuk masuk kedalam website HijabStore.Id lalu mengklik “login” dan akan masuk kedalam katalog HijabStore.Id



**Gambar 2.4** Halaman *Log In*

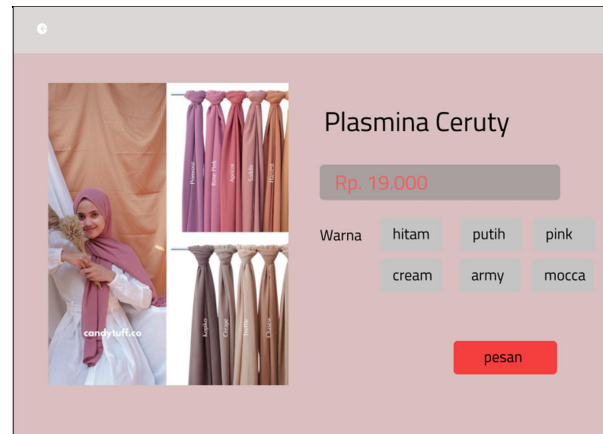
Selanjutnya ketika akun kita telah berhasil login maka akan langsung diarahkan ke katalog HijabStore.Id dimana terdapat banyak pilihan jilbab yang bisa dipilih untuk dibeli.



**Gambar 2.5** Katalog

Selanjutnya masuk kedalam proses transaksi di website HijabStore.Id Dimana ketika pembeli telah memilih satu atau beberapa jilbab untuk dibeli maka pembeli

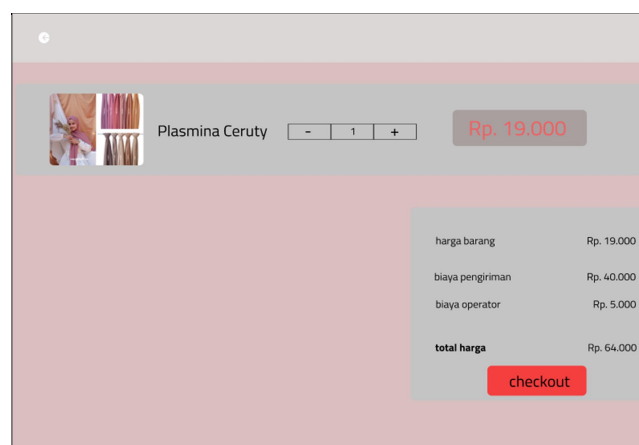
harus mengklik “pesan” untuk langsung diarahkan kehalaman transaksi untuk memudahkan proses pembelian dan pembayaran



**Gambar 2.6** Halaman Transaksi

Berikut adalah halaman tampilan keranjang saya dimana halaman ini memuat informasi barang apasaja yang telah tersimpan namun belum dibeli atau *checkout*

Jika ingin membeli barang yang telah tersimpan dalam keranjang saya klik “checkout” maka akan langsung diarahkan kehalaman pembayaran



**Gambar 2.7** Keranjang Saya

Terakhir adalah halaman pembayaran yang telah berisi nomor rekening

Pembayaran

Total Pembayaran

Rp. 64.000

Bank BRI

No. Rekening :

1234567890

SALIN

Bayar pesanan ke Virtual Account di atas sebelum membuat pesanan kembali dengan Virtual Account agar nomor tetap sama.

Hanya menerima dari Bank BRI

OK

**Gambar 2.8** Halaman Pembayaran

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

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



## DAFTAR PUSTAKA

- Common Labz. 2010. Modul Praktikum Basis Data D3. Bandung: IT Telkom
- Ibrahim, Ali. 2009. *Cara Praktis Membuat Website Dinamis Menggunakan Xampp*. Neotekno. Jakarta
- Kusrini. 2007. *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Andi Offset. Yogyakarta
- Nugroho, Bunafit. 2005. *Database Relational dengan My-SQL*. Andi Offset. Yogyakarta
- Suyanto, M. 2003. *Startegi Periklaan pada e-Commerce Perusahaan Top Dunia*. Andi Offset. Yogyakarta
- Usdiyanto, Riyeke. 2001. *Framework e-Commerce*. Andi Offset. Yogyakarta