

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



**OLEH:**

**KELOMPOK 6**

**LM.HAFIDZ ABDILLAH.SM (F1G120024)**

**JUMARNI (F1G120044)**

**MILDAWATI (F1G120007)**

**ASISTEN PENGAMPUH:**

**WAHID SAFRI JAYANTO**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMPUTER**  
**JURUSAN MATEMATIKA**  
**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**  
**UNIVERSITAS HALU OLEO**  
**KENDARI**  
**2021**

# **HALAMAN PENGESAHAN**

## **LAPORAN LENGKAP**

OLEH :

KELOMPOK VI

1. LM.HAFIDZ ABDILLAH.SM (F1G120024)
2. JUMARNI (F1G120044)
3. MILDA (F1G120007)

Laporan praktikum Internet dan Bisnis ini disusun untuk memenuhi tugas akhir menyelesaikan kegiatan praktikum Internet dan bisnis ICT, dan disusun sebagai salah satu syarat lulus mata kuliah Internet dan Bisnis ICT.

Kendari, Juli 2021

Menyetujui

Asisten

(Wahid Safri Jayanto)

Praktikan

(Kelompok VI)

## KATA PENGANTAR

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

Kami mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang berkenan membantu baik itu secara langsung atau tidak langsung sehingga laporan praktikum ini bisa terselesaikan, ucapan lebih khusus penulis sampaikan kepada :

1. Hafidz Abdillah, Jumarni, Mildawati yang sudah aktif dan bekerja sama dalam pembuatan desain web ini,
2. Kak Wahid Sebagai Asisten Dosen yang sudah banyak menjelaskan dan membimbing kami dalam pembuatan desain web ini.

Harapan kami semoga laporan ini dapat membantu pembaca untuk membantu pembaca untuk memahami cara-cara pembuatan desain *website* toko sepatu.

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

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

Kendari, 01 Juli 2021

Penyusun

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</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 Penulisan .....	2
1.4 Manfaat Penulisan .....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
<b>BAB II PEMBAHASAN .....</b>	<b>4</b>
2.1 Alat dan Bahan .....	4
2.2 Pembahasan Materi .....	4
2.2.1 Aplikasi yang di gunakan dalam pembuatan desain prototype web.....	4
2.2.2 <i>E-commerce</i> .....	8
2.2.3 Struktur <i>E-commerce</i> .....	9
2.2.4 <i>Website</i> .....	10
2.2.5 Sejarah <i>website</i> .....	11
2.2.6 Unsur-unsur <i>website</i> .....	12
2.2.7 Bahasa pemrograman <i>website</i> .....	13
2.2.8 XAMPP.....	15
2.2.9 Fungsi XAMPP .....	17
2.2.10 UI / UX .....	17
2.2.11 <i>Project prototype website</i> penjualan sepatu.....	22
<b>BAB III PENUTUP .....</b>	<b>29</b>
A. Kesimpulan .....	30
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>31</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2. 1</b> Alat dan Bahan .....	4
--	---

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Halaman <i>Loading Screen</i> .....	23
<b>Gambar 2. 2</b> Halaman <i>Sign in</i> .....	23
<b>Gambar 2. 3</b> Halaman <i>Sign up</i> .....	25
<b>Gambar 2. 4</b> Halaman Verifikasi.....	26
<b>Gambar 2. 5</b> Halaman <i>Dashboard</i> .....	27
<b>Gambar 2. 6</b> Halaman <i>View</i> .....	27
<b>Gambar 2. 7</b> Halaman keranjang pembelian .....	28
<b>Gambar 2. 8</b> Halaman Konfirmasi alamat .....	28
<b>Gambar 2. 9</b> Halaman Transaksi .....	29

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat dimana perkembangannya tidak bisa dihindari. Perkembangan teknologi informasi ini, tidak hanya dapat membantu cara hidup kita menjadi lebih modern dalam kehidupan sehari-hari, dunia bisnis pun ikut terbantu dengan perkembangan teknologi saat ini. Berbagai hal yang dulu dapat memakan biaya yang besar dan waktu yang lama, kini dapat diselesaikan dalam waktu yang singkat bahkan dalam hitungan detik. Bahkan pekerjaan yang dulu dapat melibatkan 10 orang, kini hanya dapat dikerjakan dalam 1 orang.

Teknologi Informasi menjelaskan teknologi apa pun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern (misalnya ponsel). Perkembangan alat-alat atau tools tersebut sangatlah mendukung kegiatan bisnis yang akan dilakukan akan



tetapi itu akan memakan biaya investasi yang tidak kecil, di samping itu juga perkembangan teknologi harus bisa didukung oleh sarana dan prasarana atau infrastruktur dari daerah atau tempat dimana perusahaan atau unit bisnis akan melakukan kegiatan bisnis mereka.

Pemanfaatan laptop atau handphone dalam memasarkan suatu produk memiliki peranan yang cukup penting di dalam dunia bisnis(*e-commerce*). Sebagai contoh Bukalapak.com atau Lazada.co.id yang sudah cukup eksis dan sering terdengar di Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Apa yang dimaksud dengan *e-commerce* dan bagaimana strukturnya?
2. Apa yang digunakan untuk membuat desain *web* dan *server webnya*?
3. Seperti apa hasil atau keluaran dari desain *web* yang dibuat?

## **1.3 Tujuan Penulisan**

1. Dapat mengetahui penjelasan mengenai *e-commerce* dan bagaimana strukturnya
2. Dapat mengetahui cara membuat desain web dan apa yang menjadi server localnya
3. Dapat menjelaskan hasil atau keluaran dari desain *web* yang dibuat

#### **1.4 Manfaat Penulisan**

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

#### **1.5 Batasan Masalah**

1. Mengetahui cara penggunaan aplikasi untuk membuat desain *web* dan aplikasi apa yang menjadi *server local*
2. Mengetahui apa itu *internet*
3. Apa itu *website*
4. Mengetahui bagaimana membuat *ux/ui*
5. Mengetahui apa itu *E-Commerce* dan bagaimana strukturnya
6. Apa itu *xampp*, *apache*, *MySQL*, *PHPMyAdmin*, *PHP*

## BAB II

### PEMBAHASAN

#### 2.1 Alat dan Bahan

NO	ALAT DAN BAHAN	FUNGSI
1.	Komputer/Laptop	sebagai alat atau perangkat keras ( <i>hardware</i> ) yang digunakan untuk membuat desain <i>prototype website</i> .
2.	Figma	sebagai <i>software</i> yang digunakan dalam mendesain karena dilengkapi dengan fitur <i>prototype</i> sehingga mempermudah dalam membuat suatu <i>prototype</i> sebuah <i>website</i> .
3.	Beberapa jenis Sepatu	sebagai produk yang akan dijual atau dipromosikan dalam <i>web</i> penjualan

**Tabel 2. 1** Alat dan Bahan

#### 2.1 Pembahasan Materi

##### 2.2.1 Aplikasi yang di gunakan dalam pembuatan desain prototype web

###### *a. Adobe XD*

*Adobe XD* adalah alat *prototype* yang kuat yang memungkinkan Anda tidak hanya membuat *mockup* untuk situs *web* Anda, tetapi juga membangun *prototype* yang berfungsi secara penuh berdasarkan *mockup* Anda. Alat ini memungkinkan

untuk melihat pratinjau *mockup* pada berbagai ukuran layar seperti ponsel, tablet, desktop. Cara ini berguna ketika Anda perlu menguji bagaimana situs Anda terlihat pada media yang berbeda.

Aplikasi *Adobe XD* ini mampu menyimpan semua data pengguna di folder *Creative Cloud Files* di desktop Anda. Folder ini secara otomatis tersedia di *Cloud*. Semua data akan disinkronkan secara otomatis berarti Anda tidak perlu khawatir kehilangan data. *Adobe XD* tersedia untuk diunduh gratis pada *Windows & Mac OS* dan perangkat Android & iOS.

#### **b. Figma**

*Figma* adalah editor grafis vektor dan alat *prototyping* dengan berbasis *web* serta fitur *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan *Windows*. Aplikasi pendamping *Figma Mirror* untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat *prototype Figma* pada perangkat seluler. Rangkaian fitur *Figma* berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (*real-time*).

Sederhananya, *Figma* adalah desain digital dan alat *prototyping*. Ini adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat Anda gunakan untuk membuat situs *web*, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat

diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di cloud, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari browser. Cara ini termasuk alat *zippy* yang dibuat untuk desain, pembuatan *prototype*, kolaborasi, dan sistem desain organisasi.

**c. *Fluid UI***

*Fluid UI* adalah aplikasi berbasis *web* lain yang memungkinkan pembuatan *mockup* di peramban. *Mockup* akan dibuat menggunakan *widget (drag and drop)* dan menu kontekstual yang muncul di layar saat Anda mengklik suatu elemen. Koleksi *widget* berisi objek paling umum yang digunakan dalam desain *web* dan seluler. *Fluid UI* sendiri adalah produk berbasis web dan paket gratis dibatasi untuk 1 proyek dengan maksimum 10 halaman.

**d. *Marvel App***

Aplikasi *Marvel* adalah alat yang dibuat oleh desainer untuk desainer. Semua desain dilakukan di *browser* dan Anda tidak perlu menginstal apa pun, serta juga memiliki alat belajar yang mudah guna karena pengguna tidak memerlukan perangkat lunak atau pengalaman. Tentunya ini memungkinkan Anda untuk

membuat desain yang indah dalam hitungan menit. Paket gratis hanya tersedia untuk 1 orang dan 2 proyek aktif (2 proyek sekaligus).

***e. Mockplus***

*Mockplus* adalah desain dengan mengedepankan kekuatan *platform all-in-one* yang dapat membantu Anda membuat *mockup* dalam hitungan menit. Menawarkan dengan lebih dari 3.000 ikon dan hampir 200 komponen. Desainer dapat menggunakan editor WYSIWYG intuitif untuk menarik & melepas semua komponen yang diperlukan di kanvas. *Mockplus* memungkinkan perancang untuk menguji pada perangkat asli secara instan dan Anda juga dapat memeriksa daftar lengkap fitur *Mockplus*.

Aplikasi *Mockplus* memiliki satu fitur menarik yakni setiap proyek memiliki kode QR sendiri yang dapat dipindai dari perangkat seluler, dan ini akan membuat desain Anda segera tersedia di perangkat serta Anda dapat melihat *mockup* tersebut di perangkat seluler. Paket gratis memungkinkan membuat proyek dalam jumlah tak terbatas tetapi paket ini hanya untuk satu pengguna yang bisa menjadi solusi sempurna untuk desainer individu.

***f. Mockplus Cloud***

*Mockplus Cloud* adalah kolaborasi desain dan *handoff* alat bantu online lengkap yang juga memungkinkan desain, pengembang, dan manajer produk untuk

membuat, menguji, dan berbagi *mockup* desain bersama-sama secara *online*. Cara ini menawarkan pengguna fitur yang kuat bagi pengguna untuk membuat mockup interaktif dan kesetiaan tinggi dengan *drag-and-drop* sederhana. Aplikasi ini dapat digunakan di *Mac* dan *Window OS*. Setiap orang yang terdaftar akan mendapatkan 5 proyek gratis, 5 anggota tim, dan kolaborator tanpa batas.

**g. *Moqups***

Aplikasi *Moqups* adalah alat berbasis *web* yang memungkinkan Anda untuk membuat gambar rangka, maket, diagram, dan *prototype*. *Moqups* juga menawarkan pengalaman orientasi yang sangat menarik seperti tidak meminta Anda untuk membuat akun jika ingin mencoba aplikasi ini. Segera setelah Anda mengklik tombol CTA besar di beranda, Anda akan melihat editor *Moqups*. Paket gratis *Moqups* menawarkan 1 proyek (terbatas pada 300 objek) dan penyimpanan 5 MB yang berarti Anda tidak dapat memiliki lebih dari 300 objek di atas kanvas *Moqups*.

**2.2.2 *E-commerce***

*E-Commerce* merupakan suatu sistem atau paradigma baru dalam dunia bisnis, yang menggeser paradigma perdagangan tradisional menjadi *electronic commerce* yaitu dengan memanfaatkan teknologi *ICT* (*Information and Communication Technology*), atau dengan kata lain teknologi *internet*. Definisi *E-*

*Commercesecara umum : “ Proses membeli, menjual, baik dalam bentuk barang, jasa ataupun informasi, yang dilakukan melalui media internet”*. Menurut Stefan Probst (*Opticom*), definisi *E-Commerce* adalah “Bisnis yang dilakukan secara *electronic* yang melibatkan aktivitas-aktivitas bisnis berupa *business to business* ataupun *business to konsumen* melalui teknologi *internet*.” *E-business* adalah transaksi yang menggunakan media elektronik yang dipergunakan untuk penjualan atau proses pembelian atau proses pembelian suatu atau beberapa produk menggunakan teknologi ICT. Secara umum, interaksi dan transaksi antara pelaku bisnis yang akan menggunakan teknologi *E-Commerce* dapat dikategorikan dalam jenis *B2B ( business to business )*, *B2C (business to konsumen)*, *C2B (konsumen to business)*, dan *C2C (konsumen to konsumen)*.

### **2.2.3 Struktur *E-commerce***

#### **a. *Internet***

*Internet* adalah sistem jaringan komputer global yang saling terhubung menggunakan protokol *internet (TCP/IP)* untuk menghubungkan perangkat di komputer di seluruh dunia. *Internet* adalah jaringan dari banyak jaringan yang terdiri dari jaringan pribadi, umum, akademik, bisnis, dan pemerintah *lokal*. Dihubungkan oleh barisan bahasa pemrograman yang luas dan mencakup peralatan elektronik,



nirkabel, dan teknologi jaringan optik. *Internet* memberikan berbagai sumber informasi dan jasa, seperti akses *World Wide Web (WWW)*, surat elektronik, telepon, dan jaringan *peer-to-peer* untuk saling berbagi berkas [ Hoffman dan Harris, 2006].

#### **b. Intranet**

Jaringan *Intranet* umumnya terdiri atas berbagai aplikasi yang kemudian dibawa dalam bentuk bermacam-macam jenis trafik pula. *IP MPLS* dengan kemampuan *CoSnya* sangat sesuai untuk digunakan sebagai jaringan aplikasi semacam ini.

#### **c. Extranet**

Faktor terpenting dalam jaringan *extranet* adalah *security* dan *accessability*. *IP MPLS* mendukung kedua requirement ini. Sistem keamanan selain telah dijamin di dalam *core network IPMPLS* dalam bentuk VPN untuk setiap group pemakai, di sisi pemakai masih dapat ditambah *firewall* atau sistem keamanan lain seperti *enkripsi*, dan lain-lain. Dalam hal *accessability* jaringan IP memiliki kemampuan penuh untuk dapat dipergunakan oleh berbagai aplikasi.

#### **2.2.4 Website**

*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*.

### 2.2.5 Sejarah *website*

*Website* pertama kali dibuat oleh **Tim Berners-Lee** pada akhir 1980-an 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/\*](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.

### 2.2.6 Unsur-unsur *website*

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

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

### **2.2.7 Bahasa pemrograman *website***

#### **a. *HyperText Markup Language (HTML)***

*HTML* sebenarnya bukan sebuah bahasa pemrograman, melainkan markup language atau bahasa penandaan yang terdiri dari kumpulan tag. Pada dasarnya *HTML* hanya mendeskripsikan bahwa bagian tertentu dalam sebuah halaman web adalah isi yang harus ditampilkan oleh *browser* dengan cara tertentu. *HTML* merupakan standar internet yang didefinisikan dan dikendalikan oleh *World Wide Web Consortium (W3C)*

#### **b. *Cascading Style Sheet (CSS)***

*CSS* merupakan bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dengan *HTML*. *CSS* juga memiliki *css framework* dan digunakan untuk menambah desain-desain tertentu pada halaman *web* agar desain halaman menarik untuk dilihat. Penggunaan *CSS* paling umum adalah untuk mengatur halaman *web* yang ditulis dengan *HTML* atau *XHTML*.

#### **c. *Hypertext Preprocessor (PHP)***

Bahasa pemrograman *PHP* merupakan salah satu bahasa *scripting* yang wajib dikuasai oleh seorang *web developer*. Karena sifatnya yang *server-side scripting*,

maka untuk menjalankan bahasa pemrograman *PHP* tidak bisa hanya memanggil file yang berekstensi *PHP* saja. Bahasa pemrograman *PHP* memerlukan sebuah *web server* untuk menjalankannya. *PHP* juga dapat diintegrasikan dengan *HTML*, *JavaScript*, *jQuery*, *Ajax* dan lain sebagainya. Akan tetapi pada umumnya bahasa pemrograman *PHP* digunakan bersamaan dengan file yang bertipe *HTML* agar file tersebut dapat menjalankan berbagai fungsi.

#### ***d. JavaScript***

*JavaScript* adalah bahasa *scripting* yang berjalan pada sisi *client*. Maksudnya adalah pemrosesan script dilakukan sendiri pada komputer *user*. Biasanya *JavaScript* digunakan untuk membuat animasi-animasi dan bentuk interaktif lain pada halaman *web*. Terbukti dari banyaknya *library-library* *JavaScript* yang dapat digunakan oleh programmer untuk membuat halaman *web* yang dibuat menjadi lebih interaktif. Untuk menjalankan *script* yang ditulis dalam *JavaScript*, kita membutuhkan *browser* yang mendukung dan mampu menjalankan *JavaScript* atau sering disebut dengan *javascript-enabled browser*.

#### ***e. Structured Query Language (SQL)***

*SQL* merupakan domain-specific language yang digunakan untuk mengolah data dalam *Relational Database Management System* (RDBMS). Aplikasi RDBMS yang banyak digunakan oleh para programmer aplikasi *web* untuk mengolah basis data mereka adalah *MySQL*. Biasanya digunakan fungsi-fungsi dalam bahasa pemrograman *PHP* untuk membuat, membaca, mengubah atau pun menghapus data dalam *SQL* yang kemudian dapat ditampilkan pada halaman *web*.

#### **2.2.8 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 Platfor* 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.

### **2.2.9 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*.

### **2.2.10 UI / UX**

#### ***User Interface (UI)***

*User Interface Design* atau yang bahasa Indonesianya itu Desain Antarmuka Pengguna adalah Desain antarmuka untuk mesin dan perangkat lunak, seperti komputer, peralatan rumah tangga, perangkat *mobile*, dan perangkat elektronik lainnya, dengan fokus pada memaksimalkan pengalaman pengguna.



*UI Design* adalah bagaimana suatu website atau aplikasi yang anda buat terlihat seperti apa. Orang biasa menyebutnya sebagai tampilan atau desain sebuah *website*. Kamu bisa mendapatkan inspirasi desain dari *behance.com*, *dribbble.com* atau *webdesignserved.com*.

### ***User Experience (UX)***

*User Experience Design* atau yang biasa disebut *UX Design* adalah Proses meningkatkan kepuasan pengguna (pengguna aplikasi, pengunjung *website*) dalam meningkatkan kegunaan dan kesenangan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna dan produk.

Bahasa gampangnya, *UX Design* itu proses membuat sebuah *website* atau aplikasi yang kamu buat menjadi mudah untuk digunakan dan tidak membingungkan ketika digunakan oleh pengguna.

Selanjutnya dalam membuat desain ux/ui kita haru mengetahui 8 *Golden Rules* yang merupakan panduan dalam membuat suatu rancangan antarmuka untuk suatu aplikasi yang diusulkan oleh Ben Shneiderman melalui bukunya “*Designing the User Interface*”. Adapun daftar 8 *golden rules* tersebut sebagai berikut :

1. ***Strive for consistency***, Konsistensi dibutuhkan antar halaman dalam satu aplikasi ataupun antara aplikasi yang masih berhubungan. Gunanya adalah supaya *user*, terutama *novice user*, tetap dapat mengenali halaman yang dilihat masih dalam lingkup atau masih memiliki hubungan dengan aplikasi yang digunakan. Dengan demikian akan membuat *user* nyaman dalam mengeksplorasi aplikasi tanpa takut berpindah aplikasi.
2. ***Cater to universal usability***, Dalam merancang antarmuka aplikasi, seorang *interface designer* harus memperhitungkan jenis variasi *user* nya. Baik itu dari segi latar belakang budaya dan bahasa, juga variasi tingkat pemahaman *user* terhadap aplikasi. Pada poin ini yang lebih sering dipikirkan adalah perbedaan kebudayaan *user*, sehingga aplikasi harus dirancang dalam berbagai macam bahasa. Tidak harus demikian, tetapi lebih efektif jika *universal usability* diterapkan pada variasi tingkat pemahaman *user* terhadap aplikasi. *User* yang baru menggunakan aplikasi, atau *user* yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi, tentu memiliki preferensi antarmuka yang berbeda, misalnya ada *shortcut* untuk suatu fungsi tertentu bagi *user* yang sudah sering menggunakan aplikasi, sehingga dapat lebih memudahkan *user* untuk menggunakan fungsi tersebut.

3. ***Offer informative feedback***, *Informative feedback* tidak harus selalu dengan jawaban dari aplikasi ke *user*, tetapi dapat berupa perubahan antarmuka setiap *user* melakukan aksi, dengan demikian *user* paham bahwa aksinya sudah direspon oleh aplikasi.
4. ***Design dialogs to yield closure***, Untuk poin ini sebenarnya termasuk dari bagian *informative feedback*, dengan menyampaikan bahwa proses yang dijalankan oleh *user* sudah selesai, *user* paham bahwa dia tidak perlu menunggu apakah masih akan ada tahapan lain setelah menyelesaikan suatu proses.,/ul>
5. ***Prevent errors***, Poin ini untuk menjaga agar *user* tidak melakukan kesalahan dalam menjalankan proses. Sangat diperlukan supaya *user* tidak merasa jenuh dalam mencoba menggunakan aplikasi, karena tidak bisa menemukan format / aksi yang tepat pada saat mencoba suatu fungsi. Biasanya berupa petunjuk pengisian formulir sesuai format yang diterima oleh aplikasi, sehingga *user* dapat mengisi formulir dengan tepat pada percobaan pertama.
6. ***Permit easy reversal of actions***, Poin ini merupakan salah satu poin yang cukup penting untuk menunjang UX dari suatu aplikasi. Biasanya yang dianggap sebagai pemenuhan poin ini adalah tombol *back*. Namun sebenarnya, tombol *back* hanyalah untuk kembali kehalaman sebelumnya, namun belum tentu membatalkan aksi. Contoh paling nyata dari poin ini adalah pada aplikasi *online*

*shop*, *user* dapat mencoba melakukan pembelian, tetapi pada saat selesai memilih barang, *user* dapat melakukan pembatalan barang yang ingin dibeli. Dengan demikian *user* merasa nyaman saat mencoba untuk melakukan eksplorasi pada aplikasi, karena barang yang dicoba untuk dibeli tidak langsung terproses beli, tetapi *user* dapat melakukan *cancel* / *delete* barang yang sudah dipilih.

**7. *Support internal locus of control*,** Poin ini terutama sangat disukai oleh *user* yang sudah terbiasa menggunakan aplikasi, karena biasanya *user* ingin memiliki tampilan yang bisa diatur oleh *user* sendiri sesuai preferensi dari *user*. Hal ini dapat meningkatkan kepuasan *user* terhadap aplikasi yang sangat mempengaruhi UX terhadap aplikasi tersebut.

**8. *Reduce short-term memory load*,** Pada poin ini biasanya orang lebih memusatkan pada desain tata letak menu dan tombol. Tetapi sebenarnya akan lebih efektif jika diterapkan pada proses saat *user* harus memberikan *input* ke sistem. Dengan menerapkan poin ini, maka *user* tidak perlu mengingat data yang harus di-*input* ke sistem. Karena data yang harus di-*input*, sudah disediakan oleh sistem. Misalnya pada *online shop*, *user* memilih barang yang diinginkan, dan dari situ sistem langsung menerima input kode barang yang diinginkan oleh *user* untuk diproses pada proses pembayaran nantinya.

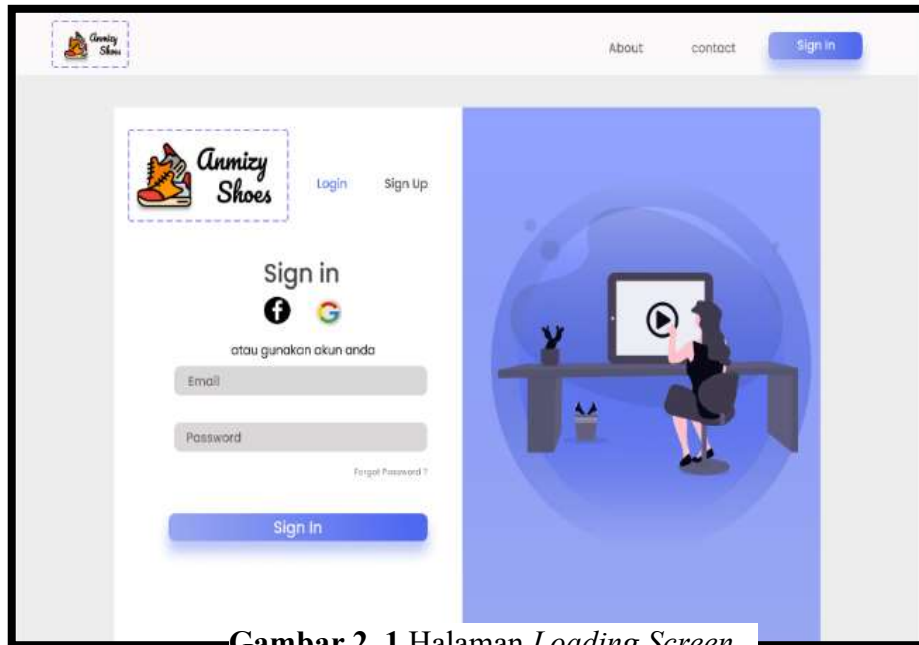
### 2.2.11 *Project prototype website penjualan sepatu*

*Project* yang kami usung adalah *protoype* sebuah *website* penjualan sepatu. 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 sepatu yang kami beri nama “Anmizy Shoes” dimana didalamnya terdapat beberapa halaman *website* yang bisa diakses diantaranya :

Halaman pertama ketika kita membuka *website* Anmizy Shoes

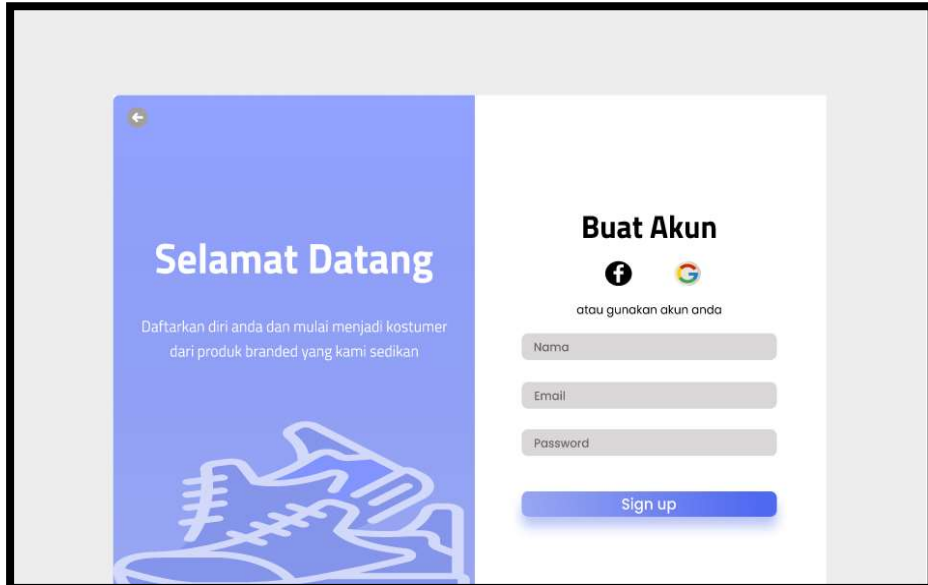




**Gambar 2. 1** Halaman *Loading Screen*

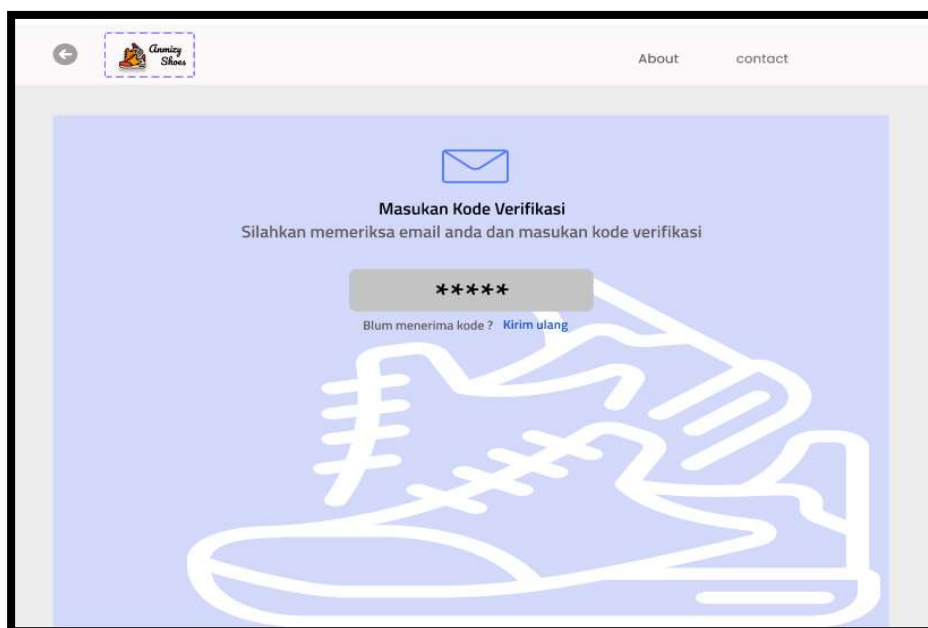
Berikut tampilan halaman *sign up* untuk pengguna atau pelanggan baru yang belum memiliki akun untuk mengakses Anmizy shoes. Pelanggan akan diminta untuk mengisi email terlebih dahulu karena Anmizy shoes menggunakan email sebagai sarana untuk mengakses kode verifikasi. Lalu pengguna harus mengisi username, serta memasukkan *password* yang akan digunakan untuk mengakses *website* kami. Terakhir pengguna akan

**Gambar 2. 2** Halaman *Sign in*

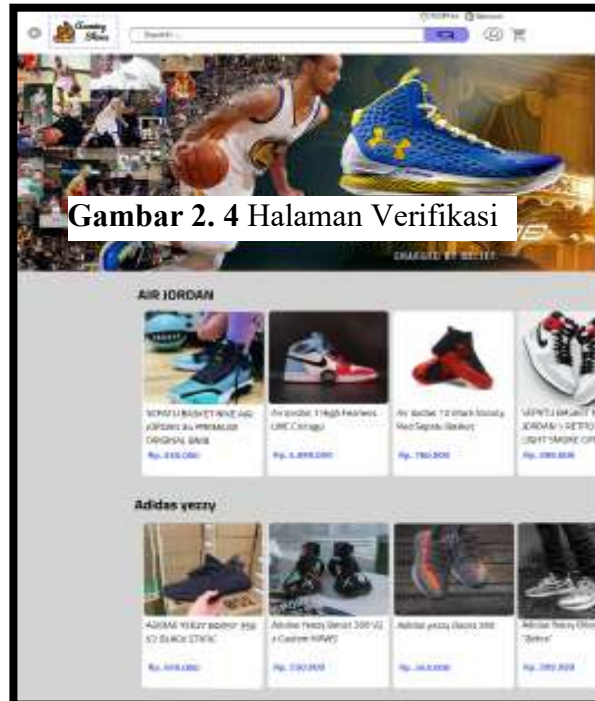


memasukkan kembali password yang ditulis guna memastikan password yang dimasukkan benar dan tidak ada kekeliruan huruf. Lalu pengguna mengklik “*SignUp*” untuk mendapatkan kode konfirmasi maka pengguna akan diminta untuk mengecek kotak masuk pada email.

**Gambar 2. 3** Halaman *Sign up*







**Gambar 2. 4** Halaman Verifikasi

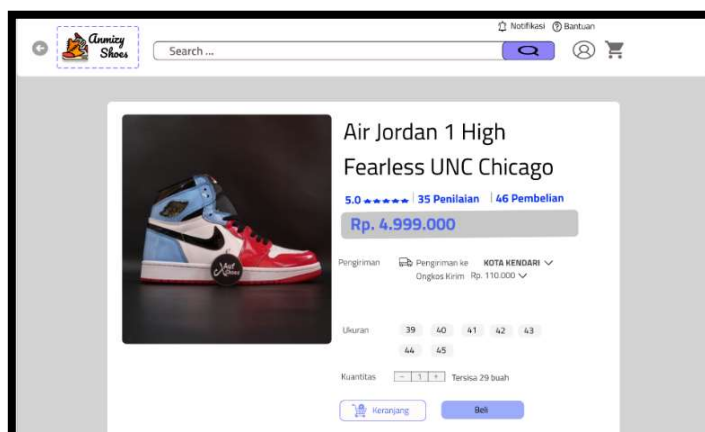
Berikutnya  
membuat akun  
menuju kehalaman  
website Anmizy

ketika kita  
akan  
*dashboard*  
shoes

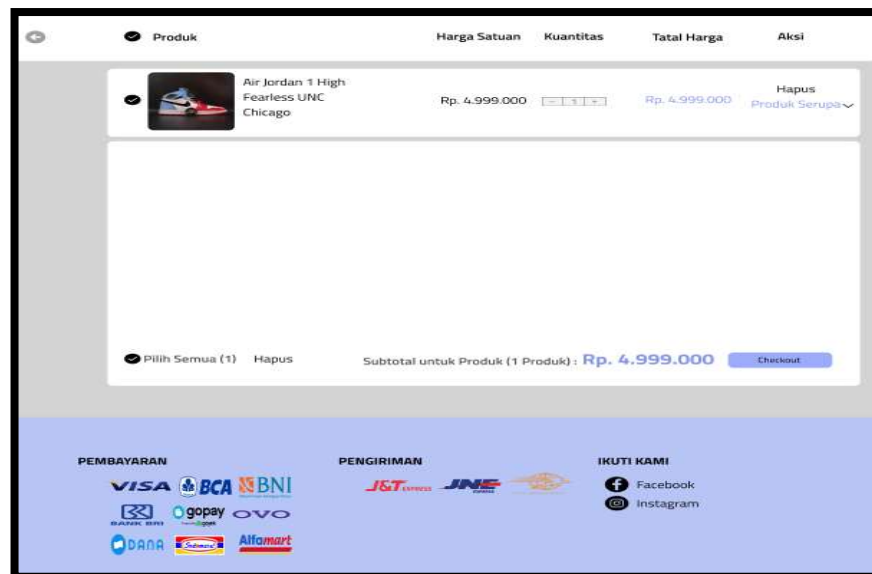
**Gambar 2. 5** Halaman *Dashboard*

Selanjutnya untuk menemukan sepatu yang pembeli inginkan, pembeli dapat menggunakan *search* atau mencari di beberapa jenis sepatu pada tampilan *dashboard* jika sudah menemukan sepatu yang kita inginkan, klik gambar sepatu yang pembeli ingin dan selanjutnya akan menuju ke halaman *view* untuk melihat detail sepatu, melihat rating penjualan, dan menentukan ukuran sepatu yang diinginkan

**Gambar 2. 6** Halaman *View*



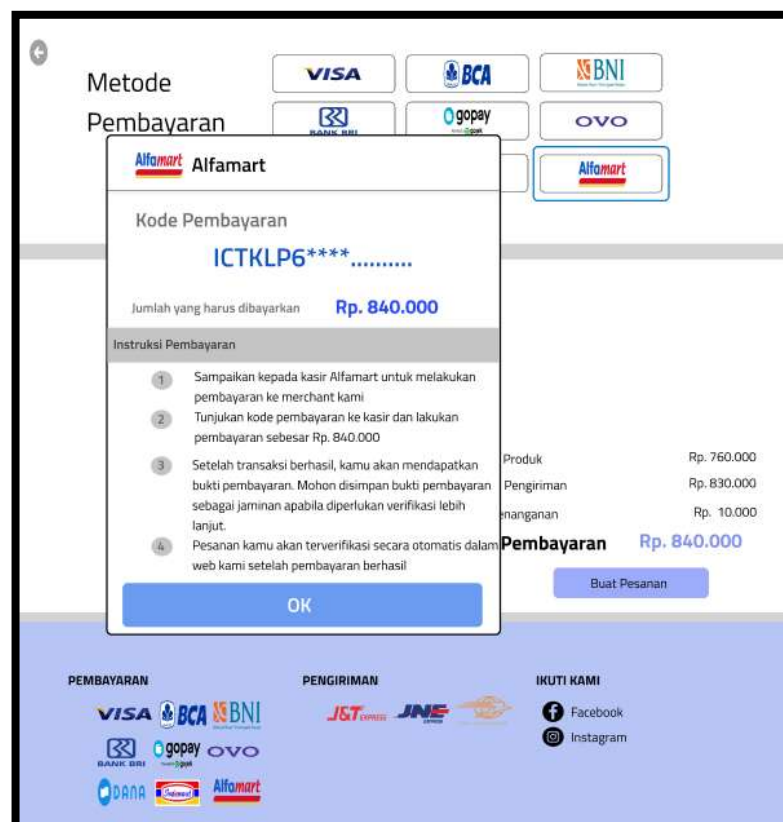
Selanjutnya setelah menentukan ukuran pembeli akan diperlihatkan halaman keranjang untuk melihat total jumlah barang yang akan dibeli, setelah *checkout* kita akan diperlihatkan halaman untuk mengkonfirmasi alamat pengiriman



**Gambar 2. 7** Halaman keranjang pembelian

**Gambar 2. 8** Halaman Konfirmasi alamat

Selanjutnya pembeli akan diarahkan ke halaman metode pembayaran untuk memilih ingin menggunakan apa untuk melakukan transaksi ketika selesai melakukan pembayaran transaksi pesanan otomatis akan terkonfirmasi dan akan dikirimkan ke alamat pembeli.



Gambar 2. 9 Halaman Transaksi

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

*E-Commerce* merupakan suatu sistem atau paradigma baru dalam dunia bisnis, yang menggeser paradigma perdagangan tradisional menjadi *electronic commerce* yaitu dengan memanfaatkan teknologi *ICT* (*Information and Communication Technology*), atau dengan kata lain teknologi *internet*.

*Internet* adalah sistem jaringan komputer global yang saling terhubung menggunakan protokol *internet* (*TCP/IP*) untuk menghubungkan perangkat di komputer di seluruh dunia. *Internet* adalah jaringan dari banyak jaringan yang terdiri dari jaringan pribadi, umum, akademik, bisnis, dan pemerintah lokal. Dihubungkan oleh barisan bahasa pemrograman yang luas dan mencakup peralatan elektronik, nirkabel, dan teknologi jaringan optik. *Internet* memberikan berbagai sumber informasi dan jasa.

Dalam pengimplementasian perancangan *website e-commerce* pada “Anmizy shoes” yang memasarkan produk produk melalui website sebagai sarana melakukan perdagangan yang lebih efisien. Pembuatan *prototype website e-commerce* menjadi lebih menggunakan aplikasi figma dimana kita mendesain dengan mudah yang

didukung dengan adanya fitur-fitur yang membantu kita dalam mendesain sekretif mungkin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hayaty, M., Dan Dwi, M. 2018. Implementasi *Website* Berbasis *Search Engine Optimization* (Seo) Sebagai Media Promosi. *Jurnal Informatika*. .5 (2). 295-300
- Haryanti S., Tri Irianto. 2011. Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*. 3(1).08-14
- Hidayanto, F., Dan Mohammad, Z. I. 2015. Pentingnya Internet Sehat. *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan*. 4(1). 21-24
- Ibrahim, Ali. 2009. *Cara Praktis Membuat Website Dinamis Menggunakan Xampp*. Neotekno. Jakarta
- 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

Sovia Rini., Jimmy Febio. 2011. Membangun Aplikasi *E-Library* Menggunakan *Html, Php Script, Dan Mysql Database. Jurnal Processor*.6(2).38-54.